



**KÖÇÜRME OYUNLARI BAĞLAMINDA
ERZURUM'A AİT BİR OYUNUN SANATSAL
FORMLARLA MODERNİZASYONUNUN
YAPILMASI**

Bülent GÜNDOĞDU

Yüksek Lisans Tezi

Heykel Ana Sanat Dalı

2025

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
HEYKEL ANASANAT DALI

**KÖÇÜRME OYUNLARI BAĞLAMINDA ERZURUM'A AİT BİR OYUNUN
SANATSAL FORMLARLA MODERNİZASYONUNUN YAPILMASI**

(The Modernization of A Game Of Erzurum With Artistic Forms in the Context of Köçürme Games)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Bülent GÜNDOĞDU

Danışman: Prof. Dr. Önder YAĞMUR

Erzurum
Haziran, 2025



GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Fine Arts

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Bülent GÜNDOĞDU tarafından hazırlanan “Köçürme Oyunları Bağlamında Erzurum Yöresine Ait Bir Oyunun Modernizasyonunun Yapılması” başlıklı çalışması 19 / 06 / 2025 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Heykel Ana Sanat Dalında Yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı: Doç. Dr. Halil DAŞKESEN Aslı ıslak imzalıdır
Atatürk Üniversitesi

Danışman: Prof. Dr. Önder YAĞMUR Aslı ıslak imzalıdır
Atatürk Üniversitesi

Jüri Üyesi: Dr. Öğr. Üyesi Savaş SARIHAN Aslı ıslak imzalıdır
Haliç Üniversitesi

Enstitü Yönetim Kurulunun
.../.../.... tarih ve sayılı
kararı.

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

Aslı ıslak imzalıdır
Prof. Dr. Ahmet Selim DOĞAN
Enstitü Müdürü



ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Köçürme Oyunları Bağlamında Erzurum Yöresine Ait Bir Oyunun Modernizasyonunun Yapılması” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

19 / 06 / 2025

Aslı ıslak imzalıdır

Bülent GÜNDOĞDU

Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

ÖN SÖZ

Oyun, insanlık tarihi boyunca eğlenmek, öğrenmek ve iletişim kurmak için evrensel bir araç olarak görülmüştür. Bu kadar eski bir aktivitenin, modern dünyada bile varlığını sürdürebilmesi, onun sadece bireysel bir aktivite olmadığını, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bir bağ kurma aracı olduğunu göstermektedir. Türk kültüründeki zengin oyun kültürü, bireyler arasındaki bağları güçlendirmiş ve aynı zamanda toplumsal değerlerin kuşaklar arasında aktarılmasında etkin bir rol oynamıştır.

Bu bağlamda, çalışmamız geleneksel bir oyun olan "Pıç"ı, kültürel yapısı ve estetik boyutlarıyla ele alarak hem akademik literatüre katkı sağlamayı hem de yerel bir öge olan bu oyunun daha da gelişmesine katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Erzurum'un Olur ilçesine özgü bir oyun olan Pıç, sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bölgesel sosyo-kültürel oluşumları ve dinamikleri yansıtan önemli bir değerdir. Çalışma kapsamında, bu oyunun kökeni, oynanış biçimleri ve kuralları ayrıntılı bir şekilde incelenmiş; oyun, modern sanat ve tasarım stratejileriyle yeniden yorumlanmıştır. Oyunun hem eğlendirici hem de kültürel bir araç olarak farklı platformlarda yeniden hayat bulması için tasarım çalışmaları yapılmış ve oyuna estetik bir form kazandırılmıştır.

Bu çalışmanın başarıyla tamamlanmasında katkı sağlayan birçok değerli kişiye en içten teşekkürlerimi sunarım.

Öncelikle, akademik bilgi birikimi, yol gösterici rehberliği ve değerli önerileriyle sürecin her aşamasında yanımda olan danışmanım Prof. Dr. Önder YAĞMUR'a en derin şükranlarımı sunarım.

Sabırları, sevgileri ve destekleriyle her zaman yanımda olan sevgili eşim Emine Gündoğdu'ya ve aileme sonsuz teşekkür ederim.

Araştırma sürecinde bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşarak çalışmama önemli katkılarda bulunan mesai arkadaşlarım Ümit ÇELİK ve Yasin YURTOĞLU'na, ayrıca ahşap işlerinde desteğini esirgemeyen Eyüp Yalap'a gönülden teşekkür ederim.

Fiziken yanımda olamasa da desteğini her daim hissettiren Mustafa Karaduman'a da özel olarak minnettarlığımı ifade etmek isterim.

Sürecin çeşitli aşamalarında birlikte çalıştığım değerli arkadaşlarıma ve meslektaşlarıma da teşekkür ederim; onların ilham verici destekleri ve teşvikleri benim için büyük anlam taşımaktadır.

Bu şekilde, geleneksel oyunlarımızın modern yaklaşımlarla yorumlanması ve korunması konusunda yeni bir perspektif sunmayı ve gelecekte yapılacak projelere ilham vermeyi ümit ediyorum. Aynı zamanda kültürel mirasın bir parçası olan bu oyunların gün yüzüne çıkması ve geniş kitlelere ulaştırılması adına bir katkı sağlamasını temenni ederim.

Bülent GÜNDOĞDU



ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KÖÇÜRME OYUNLARI BAĞLAMINDA ERZURUM'A AİT BİR OYUNUN SANATSAL FORMLARLA MODERNİZASYONUNUN YAPILMASI

Bülent GÜNDOĞDU

Haziran 2025, 72 Sayfa

Bu çalışma, Erzurum'un Olur ilçesine özgü geleneksel bir oyun olan Pıç'ın kültürel, sosyal ve estetik boyutlarını ele alarak, bu oyunun modern sanat ve tasarım stratejileriyle yeniden yorumlanmasını amaçlamaktadır. Oyun, insanlık tarihi boyunca yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda zekâyı geliştiren, toplumsal ilişkileri güçlendiren ve kültürel değerleri aktaran önemli bir etkinlik olarak varlık göstermiştir. Özellikle Huizinga'nın "Homo Ludens" kavramı çerçevesinde oyun, sanat gibi yaratıcı bir süreç olarak değerlendirilmiştir. Platon'dan Kant'a uzanan estetik kuramlar da oyun ve sanat arasındaki yaratıcı özgürlük bağına vurgulamaktadır.

Türk kültüründe derin izler bırakan geleneksel oyunlardan biri olan Pıç, yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal bağları güçlendiren ve kültürel belleği taşıyan bir yapı olarak öne çıkmaktadır. Bu çalışmada Pıç oyununun kökeni ve kuralları derinlemesine incelenmiş; oyunun temel yapısı korunarak SolidWorks programı aracılığıyla ahşap malzemeyle estetik bir biçimde yeniden tasarlanmıştır.

Çalışma, yerel kültürel mirasın korunmasına katkıda bulunmayı, geleneksel oyunların modernize edilerek eğitim, sanat ve toplumsal etkileşim alanlarına entegrasyonunu sağlamayı hedeflemektedir. Bu yönüyle Pıç oyununun yeniden canlandırılması, hem kültürel süreklilik açısından hem de sanatla bütünleşmiş yaratıcı yaklaşımlar geliştirme noktasında önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Sanat, Pıç, Mangala, Erzurum, Kültürel Miras

ABSTRACT

MASTER THESIS

THE MODERNIZATION OF A GAME OF ERZURUM WITH ARTISTIC FORMS IN THE CONTEXT OF KÖÇÜRME GAMES

Bülent GÜNDOĞDU

June 2021, 72 Pages

This study aims to reinterpret the traditional game called Pıç, unique to the Olur district of Erzurum, through the lens of modern art and design strategies by examining its cultural, social, and aesthetic dimensions. Throughout human history, games have not only served as a means of entertainment but also as tools for enhancing intelligence, strengthening social relationships, and transmitting cultural values. In particular, Huizinga's concept of "Homo Ludens" regards play as a creative process, much like art. Aesthetic theories from Plato to Kant emphasize the connection between creativity, freedom, and expression found in both art and play.

Pıç, one of the deeply rooted traditional games in Turkish culture, is more than just a pastime; it is a medium that strengthens social bonds and carries cultural memory. In this study, the origins and rules of Pıç have been thoroughly examined, and while preserving its core structure, the game has been redesigned with aesthetic touches using SolidWorks software and produced with wooden material.

The study aims to contribute to the preservation of local cultural heritage and promote the integration of traditional games into the fields of education, art, and social interaction through modernization. In this regard, the revitalization of the Pıç game stands as a significant example of establishing cultural continuity and developing creative approaches blended with art.

Keywords: Game, Art, Pıç, Mangala, Erzurum, Cultural Heritage

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	i
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	ii
ÖN SÖZ.....	iii
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
Giriş	1
İKİNCİ BÖLÜM	9
Kavramsal Çerçeve.....	9
Oyun Kavramı.....	9
Oyunun ve bireysel gelişim önemi.....	10
Akıl ve Zekâ Oyunları.....	12
Akıl yürütme ve işlem oyunları.....	16
Sözel oyunlar.....	16
Geometrik-mekanik oyunlar.....	17
Hafıza oyunları.....	17
Strateji oyunları.....	17
Zekâ soruları.....	18
Sanat ve Oyun	18
Bir Kültür Olgusu Olarak Oyun.....	21
Toguz Korgool/Toguz Kumalak	22
Mangala.....	24
Türklerde Mangala.....	27
Osmanlıda Mangala.....	29
Günümüzde Mangala.....	31
Dünyada Mangala.....	32
Mangala Oynamanın Faydaları	35
Mangala Nasıl Oynanır, Temel Kurallar ve Oyun Adabı	36
Temel kurallar.....	36
Oyun adabı.....	37
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	39

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	51
Sonuç	51
KAYNAKÇA	57
ÖZGEÇMİŞ.....	61



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.	<i>1737 İstanbul, Topkapı Sarayı'nda mangala oynayan kadınlar</i>	5
Şekil 2.	<i>Pıç Tahtası</i>	6
Şekil 3.	<i>Pıç Oyunu</i>	7
Şekil 4.	<i>Taş Üzerine Kazınmış Dokuz Kumalak</i>	25
Şekil 5.	<i>Mankala Oyun Tahtası (M.S. 20. yy.)</i>	26
Şekil 6.	<i>Eski Türkler ‘‘Dokuz Kumalak’’ Oynarken</i>	27
Şekil 7.	<i>Dokuz Kumalağın’’ Farklı Bir Biçimi</i>	27
Şekil 8.	<i>Kazakistan’da Bulunan Mangala Kayası (M.Ö. 3000-1200)</i>	28
Şekil 9.	<i>Habeşistan’da Bulunan Mangala Kayası</i>	28
Şekil 10.	<i>Mangala Kayası</i>	29
Şekil 11.	<i>1737 İstanbul, Jean Baptiste Van Mour, Topkapı Sarayı'nda Mangala Oynayan Kadınlar</i>	30
Şekil 12.	<i>Mersin, Kanlı Divane'de Bulunan 1000 Yıllık Mangala Kayası</i>	32
Şekil 13.	<i>Türklerin Gelenek ve Alışkanlıkları, Jean Antoine Guer</i>	34
Şekil 14.	<i>Harem'de Mangala Oynayan Cariyeler, Francesco Guardi</i>	34
Şekil 15.	<i>Pıç Oyunu</i>	40
Şekil 16.	<i>Pıç Oyunu Oynayanlar</i>	41
Şekil 17.	<i>Oyunun Eskiz Çizimleri</i>	42
Şekil 18.	<i>Oyunun Eskiz Çizimleri</i>	42
Şekil 19.	<i>Oyunun 3d Modelleme İle İlk Formları</i>	43
Şekil 20.	<i>Oyunun 3d Modelleme İle İlk Formları</i>	44
Şekil 21.	<i>Oyunun 3d Modelleme İle İlk Formları</i>	44
Şekil 22.	<i>Oyunun 3d Modelleme İle İlk Formları</i>	45
Şekil 23.	<i>Oyunun Yapay Zekâ Promptları İle Çizimi</i>	45
Şekil 24.	<i>Oyunun Yapay Zekâ Promptları İle Çizimi</i>	46
Şekil 25.	<i>Oyunun Yapay Zekâ Promptları İle Çizimi</i>	47
Şekil 26.	<i>Pıç Tahtası Yapım Aşaması</i>	48
Şekil 27.	<i>Pıç Tahtası Yapım Aşaması</i>	49
Şekil 28.	<i>Pıç Tahtası Yapım Aşaması</i>	50
Şekil 29.	<i>Pıç Oyunu Masası</i>	54
Şekil 30.	<i>Erzurum’a Ait Kültürel Bir Mekanda Pıç Oyunu</i>	55
Şekil 31.	<i>Pıç Oyununun Kurallar Dahilinde Oynanması</i>	55

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

Zekâ ve akıl, insanların ömürleri boyunca en çok ihtiyaç duydukları yeteneklerin başında gelmektedir. Zekâ ve akıl genel olarak birbiriyle karıştırılan iki kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Devecioğlu ve Karadağ (2016) zekâyı, insanların soyut ve somut fikir ve akıl yürütme ve zihinsel işlevlerini bir amaç doğrultusunda kullanabilmesi olarak ifade etmektedir. Zekâ, bireyin çevresine uyum sağlama, problem çözme ve yeni bilgiler öğrenme yeteneği olarak tanımlanır (Gardner, 2011, s. 23). Bingham (1937) ise zekâyı bir varlığın karşılaştığı bir problemi çözme veya da probleme dayalı yeni durumları doğmaca bir şekilde cevaplama olarak tanımlamaktadır. Bacanlı (2014) da benzer bir tanım yaparak zekâyı problemleri bulma, çözme ve bu problemlerden hareketle faydalı ürünler ortaya çıkarma olarak açıklamaktadır. Zekânın sosyo-kültürel yanı üzerinde duran Sternberg (2004) ise zekâyı yaşam boyunca elde edilmek istenenleri başarma yeteneği olarak tanımlamaktadır. Görüldüğü gibi alan yazın tarandığında beyinle, akılla öğrenilenlerin daha önce öğrenilmiş olan bilgilerle yoğrulup zenginleştirilmesiyle ilgili bir konu olan zekâ kavramı ile ilgili birçok tanıma ulaşılmaktadır.

Akıl ise insanı, insan olmanın daha üst mertebelerine kavuşturan bir beceridir (Süngü & Ünal, 2018, s. 72) Akıl, bireyin düşünme, anlama ve karar verme yeteneği olarak (Descartes, 1998, s. 34). bireyin mantıklı düşünme ve problem çözme kapasitesi ve (Kant, 2003, s. 56). bireyin bilgi işleme ve değerlendirme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. (Piaget, 1972, s. 89).

Akıl bunun yanında bireyin düşünme, anlama, yargılama ve karar verme yeteneğidir. Bu yetenek, mantıklı ve tutarlı düşünme süreçlerini içerir. (Türk Dil Kurumu, 2021, s. 45).

Bu bağlamda, zekâ ve akıl öğelerinin geliştirilmesinde oyunlar büyük önem taşımaktadır. Özellikle görsel algı, problem çözme, yaratıcı düşünme, dikkat, algılama, mantık yürütme ve stratejik düşünme gibi becerilerin geliştirilmesinde oyunlar en etkili araçlardan biridir. Görsel algı, problem çözme becerisi, yaratıcı düşünme becerisini, dikkat, algılama, mantık ve akıl yürütme, stratejik düşünme gibi akıl ve zekâ öğelerinin geliştirilmesinde ise en etkili araç oyundur.

"Öz hakiki Türkçe" olduğu düşünülen oyun kelimesi Türkçede pek çok anlamda kullanılmaktadır. Tiyatro gösterisi, çocuk oyunu, spor etkinlikleri, taş veya kâğıt oyunları, hile-

düzenbazlık gibi durumlar oyunun Türkçede kullanıldığı durumlardan bazılarıdır. And (2019) Türkçede oyun sözcüğünün pek çok anlamı olduğunu ve kullanımının diğer dillere göre daha enteresan olduğu görülmektedir.

Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kâğıt, zar gibi baht oyunları, sporla ilgili eylemler, hep oyun sözcüğüyle belirtilir. Tanzimat'ta Batı tiyatrosunun Türkiye'ye girmesiyle, Namık Kemal gibi yazarlar "oyun" sözcüğünü yazılı tiyatro metni anlamında kullandılar. Bunun yanısıra kelime oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kâğıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi deyimsele ifadeler de karşımıza çıkmaktadır. Fiil olarak da, kurcalamak, tehlikeye atmak, değişiklik göstermek anlamlarını yüklenir. "Oynaya oynaya" derken sevine sevine, hoşnutlukla anlamını ortaya koyarız. Oyunbozan, oyunbozanlık etmek, oyuncak gibi kelimeleri de unutmayalım. Bu anlamların yanısıra başka dillerdeki kimi anlamlar Türkçede yoktur. Örneğin Fransızcada, Almancada, İngilizcede çalgı çalmak, oynamak fiili ile karşılanır. Nitekim Türkçeyi sonradan öğrenmiş Alman ve Fransızların Türkçede sık sık düştükleri yanlışlardan biri "keman, piyano çalmak" yerine, "keman, piyano oynamak" deyişlerinde görülür. Ne var ki aşağıda göreceğiz, oyun eskiden Türkçede müzik anlamını da taşırdı.

Sezgin ve Yüzer (2020) de And (2019) oyun kavramının birçok kullanımı olduğu üzerinde durmuş, ayrıca oyun ve oynamak kavramlarının aynı kavram alanının içinde yer almalarına rağmen iki farklı kavramı işaret ettiklerini belirtmişlerdir. Oyun genel olarak, amaçlı ya da amaçsız olarak kurallı ya da kuralsız, çocukluk çağının tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, mekanikleri olan bileşenli ya da bileşensiz gerçekleştirilen bir öğrenme aracı olarak tanımlanabilir. Yaklaşık olarak beş bin çocuk oyununu inceleyen Demir, bazı çocuk oyunlarının diğerlerine göre çocukların zekâsını geliştirmede daha etkili olduğunu, ancak hangi oyunun hangi yaş grubu ve hangi becerilerin gelişmesi için kullanılabileceğine yönelik bir sınıflama olmadığını ifade etmektedir (akt. Küçük yıldız, 2015)

Oyun, Türk kültüründe de önemli bir yer tutmaktadır. Türklerin önemli eserlerinden olan Oğuz Kağan Destanı, Dede Korkut Hikâyeleri, Dîvânü Lugâti't-Türk, Kutadgu Bilig ve Evliya Çelebi'nin Seyahatname gibi eserlerinde yer alması oyun kavramının Türk kültür tarihindeki eskiliğini göstermektedir. Türklerin Hunlardan beri yaptıkları bilinen ve ata sporu olarak adlandırılan ok- cirit- gülle atmak, at binmek, güreş tutmak, doğan eğitmek, avlanmak, kılıç kullanmak, çöğen, gökbörü, tepük, tomak, ıvık gibi oyunlar mücadele yeteneklerini artırırdı. Bu mücadele oyunların yanında Türk zekâ ve strateji oyunu olan köçürme/mangala da yer almaktadır. And ve Küçük yıldız'dan alınan bilgilere göre eski kaynaklarda yer verilen ve derlenen olmak üzere sayısız binleri bulan oyunlardan bahsedilmektedir. Örneğin Küçük yıldız,

beş bin civarı çocuk oyunundan söz etmektedir. Bu oyunlar birbirinden farklı olduğu gibi aynı oyunun farklı bölgelerde oynanan şekilleri de olabilir.

Oyunların doğmasında ve gelişiminde en önemli unsur kültür ve onun oluşturduğu toplumsal hafızadır. “Kültür, kişilerin davranışları hakkında bize bilgi veren ve bu davranışlarda yansımaları bulan soyut görüşler, değerler ve dünyaya dönük algılardan oluşur” (Haviland vd., 2008, 102). “‘Kültür’: insanın ortaya koyduğu, içinde insanın var olduğu tüm gerçeklik demektir. Öyleyse ‘kültür’ deyimiyle insan dünyasını taşıyan, yani insan varlığını gördüğümüz her şey anlaşılabilir” (Uygur, 2013, 18). Bu açıdan kültür, insanların biyolojik özellikleri dışında kalan her şeye karşılık gelmektedir. Her toplumda diğer toplumlardan ayrılan bazı inanışlar, gelenekler, davranış ve tutumlar bulunmaktadır (Akcaoğlu, 2017). Evcin (2013) kültürü, bir milletin yaşam tarzı; Arıoğlu ve Atasoy (2015) kültürü, yaşamın maddi ve manevi unsurları; Kazmaz (2001) ise kültürü bir mücadele vasıtası olarak ifade eder. Evcin (2013) ise kültürün, millî kültürün biçimlenmesi, yaşatılması ve korunması hususunda da etkin bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Kazmaz (2001) kültürü, toplumun dış etkilerden uzak bir şekilde isteklerini ve gereksinimlerini temin edebilmek için kendi yaratıcılıkları ve çevre kaynakları doğrultusunda meydana getirdiği eserler olarak tanımlamaktadır. Halk kültürünün kültürel mirasın önemli bir kısmını oluşturduğunu vurgulayan Artun (1998) halk kültürünü nesilden nesile aktararak bugüne gelen değerlerin tamamı olarak ifade etmektedir. Dolayısıyla halk kültürü, toplumsal ve kültürel birlik oluşturan ortak ve kültürel özellikleri bulunan toplulukların ürünleridir. Türk halk kültürü ürünlerine, Türk toplumunun sağduyusu, günlük hayatı, dini, geleneği, dünya görüşü, beğenisi yansır.

Ortak toplumsal ve kültürel özellikleri olan toplulukların, toplumsal ve kültürel birliklerini oluşturan halk kültürü ürünleri bulunmaktadır. Türk halk kültürü ürünleri, Türk toplumunun sağduyusunu, günlük hayatını, dinî inançlarını, geleneğini, dünya görüşünü ve beğenilerini yansıtmaktadır.

Oyun, halk kültürünün bir parçası olmakla beraber kültürden çok daha eskidir ancak oyun sadece insana özgü bir kavram değildir. Oyun hem insanlar hem hayvanlar için vazgeçilmez bir unsurdur. Bu bağlamda psikolojiden fizyolojiye kadar birçok bilim dalı oyun yapısını ve oyunu incelemekte hem hayvanlarda hem de çocuk ve yetişkinlerde oyun ve bileşenlerini gözlemleyip açıklayabilmek, yaşamlarındaki yerlerini belirleyebilmek için çalışmalar yapmakta ve bununla ilgili çeşitli kuramlar ortaya koymaktadırlar. Kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasında en önemli araçlardan biri olan oyunun, bileşenleri ve kuralları toplumun yapısını da yansıtmaktadır. Bu bağlamda temelini kültürden alan ve kültürel unsurlar taşıyan zekâ oyunlarının toplumların kendi beklentileri doğrultusunda özgüvenleri yüksek, hızlı

ve doğru karar verme becerisine sahip, çözüm odaklı, mantık ve muhakeme becerisi olan, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerisi gelişmiş bireyler olarak yetişmesinde büyük payı olduğu söylenebilir.

Kültürün bireylere kazandırdığı yetenekler ve değerler dikkate alındığında geleneksel oyunların yeniden gündeme geldiği görülmektedir. Özellikle günümüzde Mangala diye bilinen köçürme oyunları, kültürel oyunlarımız arasında önemli bir yere sahiptir. Köçürme oyunları UNESCO tarafından 2000 yılında Kırgız Cumhuriyeti, Kazakistan ve ülkemiz adına İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesine kaydedilmiştir (Küçük yıldız 2015), Türklerin dünya mirasına mangala adıyla bıraktığı oyunun Türklerde en eski adıyla Köçürme olarak geçtiğini ifade etmektedir. Bu kelime göçürme, göç ettirme, aktarma anlamlarında da kullanılmaktadır.

Kazakistan'da Dokuz Kumalak, Kırgızistan'da ise Tokuz korgool-Dokuz korgol ve beştemse olarak bilinen mangala oyunun geçmişini incelediğimizde oyunun eskiliğinin bin, üç bin yıl öncesine kadar gittiği bilinmektedir. Kul (2018) Mangala/köçürme oyununun kökeninin Sakalar, Büyük Hunlar, Göktürklerde oynanan "dokuz kumalak oyunu"ndan türediğini belirtmektedir. Köçürme/mangala oyunlarının tarihinin Neolitik Döneme kadar uzandığını vurgulayan Durnagözü (2015) ise Mezopotamya ve Güneybatı İran'da buluntu örneklerine rastlandığını ifade etmektedir. Görüldüğü üzere Mangala/köçürme oyunları dünya üzerinde oldukça yaygın olup dünyanın farklı bölgelerinde farklı ad ve varyasyonlarla oynanmaktadır.

Dünyadaki en eski oyunlardan biri olan mangala her yaş ve seviyeden insanın severek isteyerek oynayabildiği Türk milletinin sosyal, kültürel, siyasi, askerî ve inanç alanında dünya görüşünü aktaran bir zekâ oyunudur. Türklerde baba ocağını tüttürme, ocağına sahip çıkma olayını mangala oyununda hamle sırası kendisine gelen oyuncunun oynadığı kuyuya taş bırakmadan yan kuyuya hareket etmemesi kuralına yansıdığını göstermektedir. Oyunda taş kazanma rakibinin taşlarını çift yapma kuralı da Türk devlet sistemindeki ikili anlayışı sembolize etmektedir. Tarihimiz ve kültürümüzde ise mangala oyunu Orta Asya'da çobanların sürülerini güderken oynadığı bir Türk zekâ ve strateji oyunudur. Sakalardan Osmanlıya kadar bu oyun oynanmıştır. Osmanlı döneminde ise bu oyun "Minkale" olarak adlandırılmıştır. Osmanlı döneminde sosyalleşme ve kültür paylaşımı araçlarından biri olarak görülen mangala, saray avlularında, hanlarda, toplantı meclislerinde oynanır hâle gelmiştir. Osmanlı dönemine birçok minyatür, tasvir ve resimde de bu oyunun görseli izlenebilmektedir (Kul, 2018).

Şekil 1

1737 İstanbul, Topkapı Sarayı'nda mangala oynayan kadınlar



(Küçükyıldız, A. (2015). *Türk zekâ oyunları:1 köçürme mangala* (1. baskı). Delta Kültür Yayınevi.)

Köçürme oyunlarında taşlar asker/er olarak kabul görmektedir. Dolayısıyla oyun kendini savaş(strateji) oyunu olarak göstermektedir. Oyunda şansın olmaması, oyunun hamlelerini, birkaç hamle sonrasında öngörmenin bulunması rakip oyuncuya göre hamle geliştirilmesi, sayısal işlem gerektirmesi, Mangala/ Köçürme oyunun satranç gibi gelişmiş bir zekâ oyunu olduğunu göstermektedir. (Kul, 2018).

Şekil 2

Pıç Tahtası



(Gündoğdu, 2025)

Köçürme oyunlarının dünyanın farklı bölgelerinde farklı ad ve varyasyonları bulunur ve Erzurum iline özgü bir varyasyonu da bulunmaktadır. Pıç adıyla bilinen köçürme oyunu, Erzurum'un Olur ilçesine bağlı Oğuzkent köyünde kış aylarında köy halkı tarafından oynanan zevkli, eğlenceli ve aynı zamanda cezalı bir zekâ ve strateji oyunudur. Oyun, iki ila beş kişi arasında, hem erkekler hem de kadınlar tarafından oynanabilir. Oyun için aşık kemiği, peşkun ve lobiye veya mısır taneleri gereklidir. Oyunun amacı, hızlı düşünme, çabuk karar verme ve problem çözme becerilerini geliştirmektir. Oyuncular belirlenen ceza ile oyuna başlar ve sonunda en çok lobiye toplayan kişi oyunu kazanır. Bu oyun, köy halkının sosyalleşmesini ve eğlenmesini sağlarken aynı zamanda zekâ gelişimine katkıda bulunmaktadır.

Şekil 3

Pıç Oyunu



(Gündoğdu, 2025)

Araştırmada, Türk zekâ oyunu mangala/köçürme oyunu çeşitlerinden Erzurum Oğuzkent'te oynanan ve unutulmak üzere olan Pıç adlı oyunun, derlenen bilgilerinden yola çıkılarak oyun setinin gün yüzüne çıkarılması, bu oyunun sanatsal formlarla canlandırılması, uyarlanması ve yaygınlaştırılması amaçlanmaktadır. Unutulan Pıç oyununun yeniden oynanmaya başlanması ile geçmişle günümüz arasında kültürel bir bağın kurulmasının sağlanması tez konusunun önemini göstermektedir. Bu bağlamda köçürme oyunları diye genel bir ad alan magala türlerinde üç boyutlu ortaya konulan özgün oyunla kültürün geçmişten günümüze aktarılmasına, Türk zekâ ve strateji oyun kültürünün yaşatılmasına katkıda bulunulacaktır. Bu çalışmada, akıl ve zekâ oyunlarının sanatla olan ilişkisi mangala oyunu üzerinden ele alınmaktadır. Erzurum'a özgü bir mangala çeşidinin modernize edilmesi, sanatsal ve estetik açıdan zenginlikler sunabilir. Oyunun tasarımında kullanılan görsel unsurlar, renkler, desenler ve simgeler, estetik bir deneyim yaratmanın yanı sıra kültürel mirası da yaşatabilir. Bu süreçte oyunun temel dinamiklerinin korunması, oyuncuların strateji ve problem çözme becerilerini teşvik eden unsurların nasıl geliştirileceğini anlamak açısından önemlidir. Bu bağlamda, akıl ve zekâ oyunları eğitimi alan öğretmenlerin modernize edilen bu oyunla ilgili geri bildirimleri, oyunun hem eğitsel hem de sanatsal boyutunun nasıl algılandığını değerlendirmek açısından değerli olacaktır. Öğretmenler, oyunun öğrenciler için ne kadar cazip olduğunu ve zekâ gelişimini ne ölçüde desteklediğini gözlemleyebilirler. Oyunun eğitimde kullanılması, sanatsal öğelerin ve zekâ geliştirici unsurların nasıl dengelendiğini anlamak için önemli bir veri sağlayacaktır.

Erzurum'a özgü mangala oyununun modernizasyonu, hem oyun tasarımında sanatsal unsurların nasıl kullanılabileceđi hem de eđitsel akıl ve zekâ oyunlarının nasıl geliřtirilebileceđi konusunda deđerli bir katkı sunabilir.



İKİNCİ BÖLÜM

Kavramsal Çerçeve

Oyun Kavramı

Oyun; bireylerin becerilerini geliştiren, var olan zekâlarını pekiştiren ve keyifli zaman geçirmelerini sağlayan bir eğlence aracı olarak tanımlanabilir. Bunun yanı sıra Türk Dil Kurumuna (TDK, 2019) göre, tiyatro ya da sinema sanatçılarının rollerini icra etme şekli, sanatçının karakteri anlamlandırması, duygusal ifadelerle role derinlik kazandırması ve izleyicilere bu karakteri gerçekçi bir şekilde sunma süreci olarak tanımlanabilir. Müziğin eşlik ettiği hareketlerin bütünü, ritmik bir düzen içinde yapılan danslar, koreografik performanslar ve sahne sanatlarına özgü estetik bir akışın sergilendiği gösteriler olarak ifade edilebilir. Sahnede seslendirme yapılarak sergilenen bir eser, opera, tiyatro, müzikal gibi sahne sanatlarında hem ses hem de performansın bir araya gelerek bütünleştiği bir yapıtı kapsar. Zihinsel ve fiziksel yetenekleri artırmayı amaçlayan ve hızlı olmayı gerektiren yarışmalar, bireylerin hem zekâ hem de reflekslerini geliştiren, aynı zamanda rekabetçi bir ortamda hızlı düşünme ve uygulama becerisini ön plana çıkaran etkinlikler olarak değerlendirilebilir. Şaşırtıcı becerilerin sergilendiği etkinlikler, genellikle bir kişinin sıra dışı bir yeteneğini ya da fiziksel, zihinsel ve teknik kapasitesini ön plana çıkaran, izleyicilerde hayranlık uyandıran gösterilerden oluşur. Spor kapsamında rakibi alt etme süreci ise fiziksel dayanıklılık, strateji, teknik ve rekabetin bir araya geldiği, bireylerin ya da takımların birbirine üstünlük sağlama çabası olarak tanımlanabilir. Bu tanımlamalar, farklı alanlardaki sanat, spor ve performans etkinliklerinin birer yansımasıdır.

Oyun, uzun yıllardır eğitim ve öğrenme ortamlarında aktif bir şekilde kullanılmakta olup belli bir tanıma sığdırılması zor bir kavramdır. İnsan hayatının vazgeçilmez bir parçası olan oyun, evrensel bir tanımının olmamasına rağmen genel olarak şu şekilde ifade edilebilir: Bir veya daha fazla kişinin katılım sağladığı, belirli hedefleri, sınırlamaları, getirileri ve sonuçları bulunan; kurallı ya da kuralsız şekilde oynanan; eğlenceye yönelerek problemlere çözüm getiren etkinlikler bütünüdür (Dempsey ve ark., 1996; Kiili, 2005; Shell, 2014).

Ayrıca oyun; çocuğun gerçek dünyadan kendini soyutlayarak belirli bir başlangıç ve bitiş süreci içinde keyif aldığı, fiziksel ve bilişsel gelişimine katkıda bulunduğu, duygusal olarak doyum sağladığı bir etkinliktir. Oyun, kurallara dayalı ya da kuralsız, gönüllü olarak katılım sağlanan, mevcut yetenekleri geliştiren, eğlenceli ve amaçlı ya da amaçsız bir şekilde

gerçekleşen bir süreçtir. Hayatın önemli bir parçası olan oyun, aktif öğrenmeye de olanak tanır (Özer & ark., 2006; Metiner, 2016; Şahin, 2019; TDK, 2021).

Oyun, insan yaşamında tarih boyunca merkezi bir rol oynamış, kültürler üstü bir kavram olarak varlığını sürdürmüştür. Farklı tanımlamalara göre oyun, çocuklar ve bireyler için hem bir öğrenme hem de eğlenme süreci olarak şu şekilde ifade edilmiştir:

- Çocuğun en önemli işi: Oyun, çocuğun hayatında en değer verdiği etkinliktir; oynadığı oyuncaklar ise yaşamının merkezindeki araçlar olarak görülür (Özdemir, 2006).
- Ortak dil: Oyun, çocukların evrensel dili olarak tanımlanır.
- Gelişim ve sosyalleşme aracı: Çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimini destekleyen, onları bireyselleştirirken aynı zamanda sosyalleşmelerini sağlayan bir etkinliktir.
- Doğal öğrenme ortamı: Oyun, çocuğun çevresinden edindiği bilgileri pekiştirme fırsatı bulduğu doğal bir öğrenme alanıdır.
- Özgürlük alanı: Çocuğun tüm yeteneklerini özgürce ortaya çıkarabildiği bir alandır.
- Keyifli etkinlik: Oyun, çocuğun keyif aldığı, eğlenerek katıldığı bir süreçtir.
- Uyum ve öğrenme: Çocukların buldukları ortamı tanımalarına, bu ortama uyum sağlamalarına ve yeni bilgiler öğrenmelerine yardımcı olan bir faaliyettir.
- Gelişim destekçisi: Oyun, çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişimini sağlayarak moralini yükselten; bireysel veya toplu şekilde oynanabilen bir etkinliktir.
- Amaçlı ya da amaçsız etkinlikler bütünü: Oyun, kurallı ya da kuralsız, fiziksel, zihinsel ve ruhsal gelişime katkı sağlayan, zevk olarak gerçekleştirilen bir etkinliktir (Erduran & Yılmaz, 2019).

Oyun, insanlık tarihinden bile daha eskiye dayanan bir olgu olarak görülmektedir. Tarihin her döneminde insanoğlunun yaşamının merkezinde yer alan oyun, aynı zamanda insan yaşamıyla paralel bir geçmişe sahiptir (Huizinga, 2015; Gönül, 2019; Yılmaz, 2020).

Tarih boyunca yapılan arkeolojik kazılar ve araştırmalarda, farklı dönemlere ait oyuncak figürlerin ve oyun türlerinin tasvirlerine ulaşılmıştır. Bu bulgular, oyunun insan yaşamının ayrılmaz bir parçası olduğunu somut bir şekilde göstermektedir (Halmatov, 2017).

Oyunun ve bireysel gelişim önemi.

İnsanlık tarihi kadar eski bir geçmişe sahip olan oyun, insanın gelişimiyle paralel bir evrim göstermiştir. Ancak, bu denli köklü bir geçmişe rağmen oyunun bireyler üzerindeki etkileri hakkında detaylı açıklamalara sınırlı ölçüde rastlanmaktadır. Oyun, hâlâ araştırılması

gereken önemli konular arasında yer alırken, çok yönlü bir gelişim aracı olduğu bilim çevrelerince kabul edilmektedir (Koçyiğit & ark., 2007).

Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 31. Maddesi'nde, "*Taraf devletler, çocuğun dinlenme, boş zamanlarını değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence etkinliklerinde bulunma ve kültürel ve sanatsal etkinliklere katılma hakkını tanırırlar.*" ifadesi yer almaktadır. Bu madde, oyunun çocuğun hayatındaki önemini açıkça vurgulamakta ve her çocuğun oyun oynama hakkına sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Aynı zamanda oyun, çocuğun doğal ortamında öğrenmesini gerçekleştirdiği ve öğrendiklerini uygulama fırsatı bulunduğu en temel araçlardan biri olarak değerlendirilir. Oyunun tanımı farklı bakış açılarıyla ele alınsa da, önemi konusunda bilim insanları arasında fikir birliği bulunmaktadır (BM, 1989; Ünal, 2009; Ruveyda & Özdemir, 2015).

Oyun, çocuğun çevresini anlaması, algılaması ve bilmediği şeyleri öğrenmesi için doğal bir platform sunar. Çocuk, oyuncaklarını ve çevresindeki eşyaları oyun sürecine dâhil ederek öğrenme sürecini zenginleştirir. Zamanla bu süreç, çocuğun özgürlük alanını genişleterek ebeveynlerini ve arkadaşlarını da dâhil etmesiyle daha sosyal bir boyut kazanır. Garvey'in ifadesiyle oyun, çocuğun yaşamının erken dönemlerinde en önemli öğrenme alanıdır (Hampton, 1989; Özhan, 1990; Akandere, 2013).

Bunun yanı sıra, çocukların oyun oynama biçimleri, içinde buldukları aile yapısını ve sosyal çevreyi de yansıtır. Bu durum, oyunun sadece bireysel gelişim aracı değil, aynı zamanda sosyo-kültürel bir gösterge olduğunu da ortaya koyar.

Oyun, çocukların hem bireysel hem de sosyal gelişimini destekleyen, özgürlük alanları sağlayan ve onların hayal gücünü zenginleştiren temel bir etkinlik olarak değerlendirilmektedir.

Oyun, çocuğun toplum içindeki kuralları öğrenmesi ve sosyal uyum sağlaması için temel bir araçtır. Çocuk, oyun aracılığıyla birey merkezli bir yapıdan çıkıp ortak yaşam kurallarına uyum sağlar. Bu süreç, birlikte yaşamın gerektirdiği uzlaşma yollarını öğrenmeyi kolaylaştırır. Oyun sırasında çocuk, duygularını paylaşır ve bu, ruhsal anlamda kendisini iyi hissetmesine yardımcı olur. Bu durum, büyüyüp bağımsız bir birey olduğunda topluma saygın bir birey olarak katkı sağlamasının temelini oluşturur (Erickson, 1985).

Ruhsal olarak kendisini iyi hissedilen bireylerin yetişmesi, topluma olumlu yansır ve huzurlu bir sosyal yapının oluşmasına katkıda bulunur. Çocukluk yıllarında oyun oynayarak kurallara uymayı öğrenemeyen bireyler, gelecekteki meslek yaşamlarında başarı elde etmekte zorluk yaşayabilirler. Bu durum, çocuklukta bol bol oyun oynayıp kuralları öğrenmenin bireyin gelecekteki başarısını doğrudan etkilediğini göstermektedir (Erickson, 1985).

Oyun, bireyin gelişim sürecinde önemli bir yer tutar. Freud, oyunun çocuğun karakter gelişimini artırmada ve onu tanımada kritik bir rol oynadığını ifade ederken, Piaget oyunun öğrenmenin vazgeçilmez bir parçası olduğunu vurgulamıştır. Araştırmalar, oyunun fiziksel, zihinsel ve sosyo-kültürel gelişim üzerinde vazgeçilmez bir etkisi olduğunu ve farklı oyun türlerinin bu alanlarda çeşitli katkılar sağladığını ortaya koymuştur (Gordon & Browne, 2011; Genç, 2016; Aksoy & Çiftçi, 2019; Aktaş Arnas, 2020).

Oyun, çocukların fiziksel gelişimlerini destekler, zihinsel gelişimlerine katkı sağlar, sosyal beceriler kazanmalarına olanak tanır ve toplum içinde bağımsız bireyler olmalarına altyapı oluşturur. Çocuğun tam anlamıyla gelişimini tamamlayabilmesi için oyun oynaması son derece önemlidir. Oyun, çocukların hem bireysel hem de toplumsal düzeyde daha sağlıklı ve başarılı bir yaşam sürmelerine olanak tanır (Freud; Piaget akt. Güneş, 2015).

Son yıllarda oyunun eğitim sürecine entegre edilmesi ve bu konuda yapılan akademik çalışmaların artması, oyunun çocuğun hayatındaki önemini bir kez daha vurgulamaktadır. Eğitime dâhil edilen oyunlar, öğrenmeyi daha kalıcı hâle getirerek öğretmenlerin etkili bir öğrenme yöntemi kullanmalarına olanak tanımış, aynı zamanda çocuğun hayatındaki önemli bir ihtiyacı karşılamıştır. Bunun yanı sıra, oyunun sosyallik kazandıran etkinliklerle desteklenmesi, çocuğun yaşadığı toplumun kültürünü öğrenmesine ve ifade etmesine katkı sağlamıştır. Böylece oyun, eğitime yeni yaklaşımlar kazandıran güçlü bir öğrenme aracı olarak kabul edilmiştir (Özhan, 1990; Tuğrul vd., 2014; Sautot, 2006; akt. Güneş, 2015).

Okullarda geleneksel düz anlatım yöntemlerinin yerine oyunla öğrenme yönteminin benimsenmesi, çocukların öğrenme sürecinde aktif bir rol üstlenmesini ve öğrendiklerini daha kalıcı hâle getirmelerini sağlayabilir. John Locke, oyunun eğitim içinde pozitif bir etki yaratacağını savunurken, Frobel ise eğitici oyunların öğrenme üzerindeki olumlu etkisini vurgulamıştır (Seyrek & Sun, 1985; Aral vd., 2001). Bu görüşler, tarih boyunca yapılan araştırmalar ışığında, oyunun çocuk yaşamındaki öneminin her zaman arttığını ve zamana uyarlanarak eğitimin merkezine alındığını göstermektedir.

Akıl ve Zekâ Oyunları

Alan yazın incelendiğinde, felsefe ve ilahiyat alanında genellikle akıl konulu araştırmaların, eğitim, sağlık ve psikoloji gibi alanlarda ise zekâ konulu çalışmaların ön planda olduğu görülmektedir. Ancak, akıl ve zekâ kavramlarının birbirinden ayrılmadığı ve çoğu zaman birbirinin yerine kullanıldığı da dikkat çekmektedir.

Akıl ve zekâ üzerine yapılan tanımlamalar oldukça çeşitlidir. Akıl, bireyin olgular üzerinde düşünme, anlama ve olayları kavrama yeteneği olarak tanımlanırken; zekâ, bireyin

kavrama ve algılama becerisiyle somut ya da soyut nesnelere anlama, olaylar karşısında akıl yürütme, zihinsel işlevlerini bir amaç doğrultusunda kullanarak çevresine uyum sağlama ve bu süreçte etkileşim kurma becerisi olarak açıklanmaktadır. Zekâ; beyinle, akılla öğrenilenlerin daha önce öğrenilmiş olan bilgilerle yoğrulup zenginleştirilmesiyle ilgili bir konudur. Oyunun beyindeki nöronların arttırılmasına etkisi üzerine araştırmalarda bulunan Topbaş (2013) oyunların, oyuncularda fiziksel ve ruhsal açıdan gelişme sağladığını, oyuncuların sosyalleşmesine ve kendilerini daha mutlu hissetmelerine destek olduğunu, eğlendirmenin yanı sıra eğitime özelliği taşıdığını ifade etmektedir.

Ayrıca, bireyin yaşadığı çevre ve diğer canlı organizmaların sürekli değişim göstermesi nedeniyle, bu etkileşimlerin de zamanla değiştiği gözlemlenmektedir (Senemoğlu, 2015; Türkiye Zekâ Vakfı [TZV], 2018; TDK, 2021).

Eğitsel oyunlar arasında yer alan akıl ve zekâ oyunlarının bireylerin gelişiminde önemli ve işlevsel bir rol oynadığı görülmektedir. Bilgi ve teknolojinin ön planda olduğu günümüzde, nitelikli bireyler yetiştirme hedefiyle dünya genelinde eğitim sistemlerinde yenilik çalışmaları başlatılmıştır. Bu kapsamda, ülkemiz de bu değişime uyum sağlayarak ortaokul müfredatına "Zekâ Oyunları" dersini dâhil etmiştir (Güngör & Göksu, 2013; Aslan, 2022).

Zekâ oyunları, belirli bir kültüre veya ulusa özgü olmaksızın, spesifik bir bilgiye ihtiyaç duymadan, ipuçlarını takip ederek ve akıl yürüterek çözülen problem durumlarını ifade eder. Bu oyunlar, bireylerin kendi potansiyelini keşfetmesine, sorunlara alternatif çözümler geliştirmesine ve kendilerini sürekli yenilemesine olanak tanır. Ayrıca, hayatın içinde karşılaşılan problemlere oyun yoluyla çözüm bulmayı sağlayan bir etkinlikler bütünü olarak tanımlanır (MEB, 2013; Devocioğlu & Karadağ, 2014; Marangoz, 2018).

Zekâ oyunlarının, bireylerin sadece problem çözme becerilerini geliştirmekle kalmayıp akademik başarılarını artırmada da önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Bu nedenle, son dönemde bu oyunların önemi giderek artmaktadır.

Zekâ oyunları, eğitsel oyunların içinde yapılandırılmış bir grup etkinlik olarak yer alırken, farklı zekâ alanlarına yönelik hazırlanmış oyunları da bünyesinde barındırır. Bu oyunlar, çocukların zayıf oldukları zekâ alanlarına yönelik ihtiyaçları göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır. Ölçülebilirlik özellikleri sayesinde diğer oyunlardan ayrılan zekâ oyunları, belirli bir amaç doğrultusunda hazırlanır ve bu amaca uygun olarak değerlendirilir. Bu yönüyle diğer oyun türlerinden farklı bir yapıya sahiptir. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri'nde geliştirilen zekâ oyunlarında "meydan okuma" teması öne çıkarken, Avrupa ülkelerinde tasarlanan oyunlarda "ortak bir amaca hizmet etme" yaklaşımı görülmektedir (Ay Yalçınkaya & Yalçınkaya, 2016; Çoşkun, 2019).

Zekâ oyunları, ait oldukları kültürün değerlerini taşıırken, bu kültürel bağlamdan bağımsız olarak dünya çapında oynanabilir olma fikrine dayanır. Yapısı gereği bilişsel, duyuşsal ve sosyal becerileri kazandırmanın yanı sıra kültür aktarımını da sağlayan bir araç olarak görülmektedir.

Sadece sunuş yoluyla yapılan öğretimin verimliliği ve kalıcılığı günümüzde tartışma konusudur. Bu yöntemin, öğrencilerin sınıf ortamından uzaklaşmasına ve dersin verimliliğinin azalmasına neden olduğu, ayrıca üst düzey düşünme becerilerini geliştirmediği ifade edilmektedir. Buna karşılık, zekâ oyunlarının derslere entegre edilmesi, üstbilişsel düşünme becerilerini harekete geçirerek problemlere farklı çözüm yolları geliştirilmesini ve ders verimliliğinin artırılmasını sağlamaktadır.

Zekâ oyunları programı, basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeyene ve yakından uzağa ilkelerine dayanarak yapılandırılır (MEB, 2013). Bu sistematik yapı, çocukların hem bireysel hem de akademik gelişimlerini desteklemekte ve onların yaratıcı düşünme kapasitelerini artırmaktadır.

Millî Eğitim Bakanlığı (MEB, 2013), zekâ oyunlarını üç ana basamak altında sınıflandırmakta ve ve altı değişik başlık altında tanımlamaktadır.

Başlangıç düzeyi, oynanacak oyunun kurallarını öğrenmeyi ve bu oyunlarda kullanılacak temel becerileri geliştirmeyi kapsar. Bu düzeydeki oyunlar, oyuncuya temel seviyede bilgi kazandırmayı hedefler.

Orta düzeydeki oyunlar, temel stratejilerin uygulanmasını teşvik eder. Mantıksal muhakeme yapma, matematiksel çıkarımlarda bulunma ve bulmaca tarzı etkinliklerde doğru başlangıçlar yapabilme becerilerini geliştirmeyi amaçlar.

İleri düzeydeki oyunlar, yaratıcı düşünme becerilerini ön planda tutar. Bu oyunlar, bireylerin kendine özgü stratejiler geliştirmelerini ve analiz, sentez, değerlendirme gibi üst düzey düşünme basamaklarını harekete geçirmelerini sağlar.

Bu doğrultuda, zekâ oyunlarının farklı kategorilere ayrılması, her bir oyun türünün farklı becerileri geliştirme potansiyeline sahip olması açısından büyük önem taşımaktadır. Sözel oyunlar, dil ve iletişim becerilerini güçlendirirken kelime dağarcığını zenginleştirmekte ve öğrencilerin dil bilgisel kuralları kavramalarını kolaylaştırmaktadır. İşlem oyunları ise matematiksel ve analitik düşünme becerilerini geliştirmeye yönelik olup, sayısal işlemlerin hızlandırılması ve problem çözme yeteneğinin artırılması hedeflenmektedir. Bunun yanı sıra, strateji oyunları planlama, öngörüle bulunma ve karar verme gibi üst düzey becerileri ön plana çıkarırken; dikkat ve hafıza oyunları öğrencilerin odaklanma kapasitelerini artırarak bilgiyi

daha etkili bir şekilde işleyip saklamalarına olanak tanımaktadır. Görsel algı oyunları, görsel-uzamsal düşünme yeteneğini geliştirerek bireylerin çevresel detayları fark etme ve bu bilgiyi yorumlama becerilerini desteklemektedir. Son olarak, mantık oyunları, soyut düşünme, neden-sonuç ilişkisi kurma ve alternatif çözüm yolları üretme gibi becerilere odaklanmaktadır. Bu kategoriler, zekâ oyunlarının hem eğlenceli hem de eğitici bir araç olarak derslerde etkin bir şekilde kullanılabileceğini göstermektedir.

Zekâ oyunları, öğrencilerin çeşitli zihinsel becerilerini geliştirmek amacıyla altı temel kategoriye ayrılmaktadır: akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik-mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları ve zekâ soruları. Her bir kategori, farklı düşünme süreçlerini desteklemek ve öğrencilerin akademik ve bireysel gelişimlerini artırmak için özel olarak tasarlanmıştır. Zekâ oyunları, öğrencilerin zihinsel ve akademik gelişimlerini destekleyen etkili bir öğrenme aracı olarak eğitim süreçlerinde giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Farklı kategorilere ayrılmış bu oyunlar, öğrencilerin yalnızca eğlenmesini değil, aynı zamanda düşünme, problem çözme ve yaratıcı becerilerini geliştirmesini hedeflemektedir. Her bir oyun kategorisi, belirli bir beceri setine odaklanarak çocukların bireysel ihtiyaçlarına ve gelişim düzeylerine uygun bir öğrenme deneyimi sunar. Bu oyunlar, derslere entegre edildiğinde, hem öğrenmenin kalıcılığını artırmakta hem de öğrencilerin derse olan ilgisini ve motivasyonunu güçlendirmektedir. Özellikle üst düzey düşünme becerilerinin harekete geçirilmesi açısından, zekâ oyunlarının sistematik ve amaca yönelik bir şekilde kullanılması son derece değerlidir (Aslan, 2022).

Zekâ oyunlarının bu önemini somutlaştırmak adına, kategorilerine göre sağladığı katkıları daha yakından incelemek gereklidir. Örneğin, akıl yürütme ve işlem oyunları, matematiksel ve analitik becerilerin gelişimine odaklanırken, öğrencilerin mantıksal çıkarım yapma ve problem çözme yetilerini destekler. Sözel oyunlar, dil ve iletişim becerilerini güçlendirmek için bir fırsat sunarken, kelime dağarcığının zenginleştirilmesine katkı sağlar. Geometrik-mekanik oyunlar, özellikle görsel-uzamsal düşünme ve tasarım becerilerinin gelişimini destekleyerek öğrencilerin çevresel farkındalıklarını artırır. Ayrıca, hafıza oyunları, bilgiyi daha etkili bir şekilde işleme ve saklama becerilerini geliştirirken, strateji oyunları, planlama, öngörülebilirlik ve karar verme yetilerini ön plana çıkarır. Son olarak, zekâ soruları, öğrencilerin yaratıcı düşünme, analiz, sentez ve değerlendirme gibi üst düzey zihinsel süreçlerini harekete geçirmektedir. Tüm bu kategoriler, zekâ oyunlarının yalnızca bireysel becerileri geliştirmekle kalmayıp, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif olarak katılımını sağlayan güçlü bir eğitim aracı olduğunu kanıtlamaktadır (Marangoz, 2018).

Zekâ oyunlarının, özellikle problem çözüme becerilerini geliştirmede önemli bir yeri vardır. Günlük hayatta karşılaşılan sorunlara karşı çözüm üretebilme, kendine güvenme ve zaman yönetimi gibi beceriler, bu oyunlarla güçlenir (TTKB, 2013, s. 118). Ancak teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital ve sanal oyunların yaygınlaşması, geleneksel zekâ oyunlarının unutulmasına neden olmuştur. Bu durum, gençlerin asosyal bir yaşam tarzına yönelmesine de yol açmaktadır.

Zekâ oyunlarının, özellikle çocukların becerilerini geliştiren ve çeşitli yetilerini güçlendiren nitelikte olduğu, Townshend'dan aktarılan bilgilere göre bir toplumda en fazla beğenilen yedi özelliğin "Kurnazlık, Uyanıklık, Önceden Görme, Esneklik, Direnme, Sağgörü, Bellek" gibi yeteneklerin Mangala oyununda mevcut olduğu belirtilmiştir (And, 2019, s. 166). Ayrıca, Abdülvahap Kara'dan yapılan bir aktarıma göre, Mangala oyununun yaklaşık 4 bin yıllık bir geçmişi vardır ve bu oyun, ilk kez çobanlar tarafından oynanmış, günümüzde ise yeniden canlandırılmaya çalışılmaktadır (Köksal, 2019).

Akıl yürütme ve işlem oyunları.

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları genellikle dört işlemi ve analitik becerileri temel alır. Bireylerin soyut düşünme kapasitelerini artırırken, aynı zamanda hızlı karar alma ve çözüm üretme yetilerini de geliştirir. Örneğin, sudoku ve kendoku gibi oyunlar bireylerin sayılar arasındaki ilişkileri görmesini sağlar. Bu tür oyunlar, özellikle matematik eğitimi için güçlü bir araç olarak kullanılmaktadır (MEB, 2013; Turgut & Yılmaz, 2018).

Bu oyunlar, bireysel olarak oynanmasının yanı sıra grup etkinliklerine de dâhil edilebilir. Grup çalışmaları sırasında, öğrenciler arasında iş birliği ve takım ruhu gelişir. Ayrıca, işlem oyunlarının dijital platformlarda oynanabilir olması, bireylere eğlenceli bir öğrenme ortamı sunar ve teknoloji destekli eğitim süreçlerini destekler. Örnek oyunlar arasında kare karalamaca, mantık karesi, kakuro ve amiral battı gibi uygulamalar yer almaktadır (Smith & Jones, 2010).

Sözel oyunlar.

Sözel oyunlar, bireylerin kelime dağarcığını zenginleştiren, dil becerilerini ve iletişim yeteneklerini geliştiren oyunlar olarak tanımlanabilir. Bu oyunlar, bireyin sözel zekâsını geliştirirken, aynı zamanda hızlı düşünme ve kelime oluşturma gibi becerileri de teşvik eder. Scrabble ve kelime arama gibi oyunlar, bireylerin dil bilgisi becerilerini eğlenceli bir ortamda öğrenmesini sağlar (Gardner, 2011;).

Sözel oyunlar ayrıca takım hâlinde oynandığında sosyal etkileşimi ve grup içi iletişimi artırır. Hikâye küpleri ve resfebe gibi oyunlar ise yaratıcılığı desteklerken, bireylerin duygusal

zekâsını da geliştirmektedir. Dil öğretiminde bu tür oyunların kullanımı, öğrenme sürecini hızlandırarak kalıcı bir dil becerisi kazanılmasını sağlar (MEB, 2013).

Geometrik-mekanik oyunlar.

Geometrik-mekanik oyunlar, bireylerin görsel-uzamsal düşünme yeteneklerini geliştiren oyunlardır. Bu oyunlar, bireylerin şekiller arasındaki ilişkileri anlamasını, üç boyutlu düşünme becerilerini geliştirmesini ve mekânsal farkındalık kazanmasını sağlar. Tangram ve rubik küp gibi oyunlar, bireylerin problem çözme becerilerini desteklerken, aynı zamanda el-göz koordinasyonunu ve motor becerilerini de geliştirir (Turgut & Yılmaz, 2018).

Bu tür oyunlar, özellikle mühendislik, mimarlık ve tasarım gibi alanlarda temel becerilerin gelişimine katkıda bulunur. Örneğin, yapbozlar ve soma küpleri gibi oyunlar bireylerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir ve soyutlama yapma kapasitelerini artırır. Fiziksel materyallerle oynanabildiği gibi, dijital platformlarda da yaygın olarak kullanılmaktadır (MEB, 2013).

Hafıza oyunları.

Hafıza oyunları, bireylerin belleğini geliştirmeyi amaçlayan ve özellikle görsel, işitsel ve sözel zekâlarını aktif bir şekilde kullandıran oyunlardır. Bu oyunlar, hafıza becerilerini güçlendirirken, öğrencilerin bilgiye dayalı hatırlama, odaklanma ve dikkat sürelerini artırmalarına yardımcı olur. Hafıza oyunları, sıklıkla eşleştirme ve hatırlama gibi etkinlikleri içerir. Bu tür oyunlar, hem bireysel hem de grup hâlinde oynanabilir ve genel olarak hem kısa süreli hem de uzun süreli hafızayı geliştirir (Miller, 2012; Peterson, 2015).

Örnekler arasında nesne tanıma, yön bulma ve görsel eşleştirme gibi oyunlar yer alır. Hafıza oyunları, özellikle erken çocukluk dönemindeki öğrenme süreçlerinde etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Bu tür oyunlar, öğrencilerin dikkat becerilerini, konsantrasyon yetilerini ve bilgiyi depolama kapasitesini geliştirirken, eğlenceli bir şekilde öğrenme süreçlerini destekler (Niemi, 2014). Ayrıca, bu tür oyunlar beynin farklı alanlarının çalışmasını sağlayarak genel bilişsel gelişime de katkıda bulunur.

Strateji oyunları.

Strateji oyunları, planlama, öngörü ve dikkatli düşünme gerektiren, bireylerin stratejik zekâlarını geliştirmeyi amaçlayan oyunlardır. Bu tür oyunlar, bireylere hedeflere ulaşmak için farklı yollar denemeyi, rakiplerin hamlelerini analiz etmeyi ve en uygun stratejiyi oluşturmayı öğretir. Satranç, dama ve mangala gibi geleneksel strateji oyunları, uzun vadeli düşünme,

dikkatli karar verme ve rakipleri analiz etme becerilerini geliştirir. Bu oyunlar, bireylerin beyindeki analitik düşünme merkezlerini uyararak zihin açıklığını artırır (Norris, 2009).

Strateji oyunları, yalnızca bireysel becerileri geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda grup oyunlarında sosyal becerilerin gelişimine de katkıda bulunur. Bu tür oyunlar, takım çalışması, iş birliği ve liderlik gibi sosyal becerilerin güçlendirilmesine olanak tanır. Quoridor ve reversi gibi oyunlar, oyunculara sürekli stratejik kararlar alma fırsatı sunar. Bu oyunlar, oyuncuların zihinsel esneklik kazanmalarına yardımcı olur ve uzun vadede problem çözme yeteneklerini pekiştirir (Baker, 2016).

Zekâ soruları.

Zekâ soruları, bireylerin yaratıcı düşünme ve çözüm üretme becerilerini geliştiren etkinliklerdir. Bu tür oyunlarda, verilen ipuçları doğrultusunda belirli bir soruya çözüm bulunması gerekir. Zekâ soruları, çoğunlukla soyut düşünmeyi gerektirir ve çözüm yolu oyun başında belirli değildir. Bireyler, sorulara yaklaşırken farklı düşünme yolları kullanarak çeşitli çözüm stratejileri geliştirebilirler. Hacim ölçme soruları ve kurt-kuzu-ot gibi klasik zekâ soruları, mantıklı ve yaratıcı düşünmeyi teşvik eder (Perelman, 2014).

Bu tür oyunlar, bireylerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirirken, problem çözme yeteneklerini artırır. Ayrıca zekâ soruları, bireylerin analitik düşünme becerilerini geliştirerek günlük yaşamda karşılaşılan çeşitli problemlere yaratıcı çözümler üretmelerine yardımcı olur. Bu tür oyunlar, özellikle okul çağındaki öğrenciler için eğlenceli bir öğrenme yöntemi sunar ve eğitim süreçlerini zenginleştirir (Rivière, 2012).

Sanat ve Oyun

Sanatın oluşumunda taklit, yaratma ve oyun kuramları sık sık birbiriyle örtüşür. Sanatçının yaşadıklarını, gördüklerini ve hissettiklerini taklit etmesi, bu sürecin oyunla olan bağlantısını da ortaya koyar. Platon, sanatın doğayı taklit ettiğini, görünen dünyadaki her şeyin idealar dünyasının bir yansıması olduğunu ve sanatçının aslında bir “taklidin taklidini” ürettiğini öne sürerek bu durumu *mimesis* kavramıyla açıklamıştır (Güler, 2024)

Taklit anlamına gelen *mimesis*, aynı zamanda oyun özellikleri de barındırır. Caillois’e göre, “bir istisna dışında taklit, oyunun tüm özelliklerini taşır: özgürlük, kurallardan bağımsızlık, gerçekliğe ara verilmesi, zaman ve mekânın sınırlandırılması. Ancak kesin ve zorlayıcı kurallara sürekli bağlı kalınmaz. Bunun yerine, gerçekliğin gizlenmesi ve yerine ikinci bir gerçekliğin geçirilmesi üzerine kurallar geçerlidir. Taklit, kesintisiz bir yaratıcılık sürecidir” (Caillois, 2001, s.22-23).

Çocukların çevrelerini taklit ederek öğrenmeleri gibi, sanatçılar da doğayı taklit yoluyla eserlerini üretirler. Bu süreçte, sanatçının yaşadığı gerçeklik hayal gücüyle harmanlanır. Taklit, katı ve sınırlayıcı bir disipline bağlı değildir; aksine, sanatçı tıpkı bir çocuk gibi düşünmeyle gerçekleşen bir oyunun içinde yer alır ve bu özgür alanda yaratıcılığını sergiler.

Delacroix, “Düşlem ve oyun bir başka dünyadır... Oyunu kuran ve geliştiren de, sanatı yaratan ve geliştiren de çocuğun simgesel düşüncesidir” der. (Timuçin, 1993, s.134). Sanatta, oyun özgür bir alan olarak simgesel yaratımla şekillenir ve gerçeklik, bu bağlamda farklı bir anlam kazanır. Bir çocuk için oyun, oynama amacının ötesinde herhangi bir iş ya da dünyanın varlığına gerek duymaz; düş ve gerçekliği aynı anda yaşar. Sanatçı da benzer şekilde, oyun oynar gibi yeni varoluş biçimlerini iki ya da üç boyutlu bir yüzeyde inşa eder. (Saygı, 2018).

Bir çocuğun oyun esnasındaki tavrıyla sanatçının sanatsal tavrı arasında bu anlamda büyük bir paralellik vardır. Timuçin’e göre, “Sanatı, belki de büyüklerin çocuk oyunu olarak tanımlamak yanlış olmaz. Ancak sanattaki oyun, çocukluk oyunundan daha belirgin bir amaca yöneliktir. Burada düşleyen ya da tasarlayan insan, gündelik yaşayan insanın önüne geçmiştir. Sanat yapmak, özünde oyun oynamaktır. Sanatçı, oyununu oynarken yalnızca estetik bir yapı kurmakla kalmaz; aynı zamanda, dünyayı – görünür ve görünmez tüm yönleriyle – anlamayı ve açıklamayı hedefler. Sanat bir insan araştırmasıysa, oyun bu araştırmanın temel yöntemidir. Özgür eylem ve düşünce, sanatta bireysel tatminin ötesine geçerek insanlığın ortak bir keşif sürecine dönüşür.” (Timuçin, 2013, s.150).

Estetiği bir bilim dalı olarak ilk tanımlayan Baumgarten, estetiği "güzel üzerine düşünme bilimi" olarak ifade eder. Daha sonraki filozoflar da estetiği, güzellik üzerine yapılan bilimsel bir araştırma olarak görmüş ve bu alanda çalışmalar yapmıştır. Kant ise güzel, iyi ve doğru kavramlarını birbirinden ayırarak “güzel”i bağımsız bir estetik kavram olarak ele almıştır. Kant’a göre yargı yetisi, saf akıl ve pratik akıl arasında bir köprü oluşturur ve hem özgürlüğün hem de güzellik algısının temelini teşkil eder. Sanat, bilgi yetileri ve imgelemin özgürce oynadığı bir süreçtir. Kant, estetik duyguyu özgür, bağımsız ve kendine özgü bir alan olarak tanımlarken, sanatı yararlılık ilişkilerinden uzaklaştırır ve onu bir oyun durumuna getirir. (Kant, 2007).

Schiller, insanı hem duyuşsal (maddeye bağlı) hem de akılsal (biçime bağlı) yönleri sahip bir varlık olarak iki içtepiyle açıklar. Duyuşsal yön “madde içtepi” ile, akılsal yön ise “biçim içtepi” ile ifade edilir. Ancak bu iki zıt içtepiyi dengeleyen üçüncü bir içtepi, “oyun içtepi”dir. Schiller’e göre, güzel bu içtepielerin uyumuyla ortaya çıkar. Schiller, “Güzellik ne yalnızca duyuşsal içtepinin ne de yalnızca biçim içtepinin bir nesnesidir; güzellik her iki içtepinin de ortak olduğu oyun içtepisinin konusudur” der (Schiller, 1990, s.73). Ona göre

güzel, yalnızca duyusal ya da yalnızca akılsal değildir; güzel, duyu ve aklın birleşimidir. Bu bakış açısıyla Schiller, Kant'ın estetik anlayışını bir adım öteye taşıyarak, oyunun güzellikle özdeş olduğunu belirtir.

Gadamer ise sanat ve oyun ilişkisini farklı bir perspektiften ele alır. Ona göre, oyunun anlamı ne yaratıcının ne de izleyicinin öznel yönelimlerinde yatar. Gadamer, oyunun bağımsız bir özü olduğunu ve estetik deneyimde bir amaç ya da çıkar ilişkisine dayanmadığını ifade eder. “Sanat deneyimi bağlamında oyundan söz ederken, oyuna katılan bir öznelliğin özgürlüğünü değil, sanat eserinin kendisinin var oluş biçimini kasteder” (Gadamer, 1989, s.102). Ayrıca Gadamer, oyunun kurallar barındırmasına rağmen bu kuralların insanı özgürleştirdiğini ve sanatta yaratıcılığın bu özgür alanda ortaya çıktığını söyler. Oyunun, bilinçaltı ve hayal gücünün etkin olduğu bir alan sunduğunu ifade eden Gadamer, oyunu “amaç ilişkilerinden bağımsız değil, özgür bir tepki” olarak tanımlar (Gadamer, 2005, s.32).

Huizinga ise oyunun herhangi bir uygarlık düzeyiyle ya da evreni anlama biçimiyle sınırlı olmadığını vurgular. Ona göre, oyun ve sanat, ikisi de özgür alanlarda gerçekleşen ve insan yaratıcılığını besleyen etkinliklerdir. Huizinga, “Oyun, hiçbir uygarlık basamağına ya da evreni kavrayış biçimine bağlı değildir; o, insanın doğasından gelen bir özgürlük alanıdır” der (Huizinga, 2006, s.19). Böylece hem Gadamer hem de Huizinga, oyunun ve sanatın özgür bir yaratım alanı olduğunu ifade eder.

Huizinga, kültür hayatının temellerinde hukuk, endüstri, ticaret, sanat, zanaat ve bilim gibi alanların kökeninde oyun unsuru bulunduğunu belirtir. Ancak oyunun varlığını sanatın tüm alanlarında eşit ölçüde kabul etmez. Ona göre, lirik sanatlarla plastik sanatlar arasında oyunsal niteliklerin varlığı açısından belirgin bir fark vardır. Huizinga, “Lirik sanatlar ile plastik sanatlar arasındaki derin fark, kabaca, oyunsal unsurun plastik sanatlarda yer almamasına karşılık, lirik sanatlarda oyunsal niteliklerin aşikâr olmasına denk düşmektedir” der. (Huizinga, 2006, s.210).

Bu zıtlık, estetik faaliyetin müzikal sanatlarda icranın içinde yer almasından kaynaklanır. Huizinga'ya göre, müzik sanatı ancak icra sırasında canlanır ve etkisini ortaya koyar. Eser, bestelenmiş ya da notaya alınmış olsa bile, gerçek anlamda hayata geçmesi, temsilin, dinletinin ya da performansın bir parçası olduğunda mümkün olur. Bu bağlamda, müzik sanatı etkilidir ve her icrasında, oyunsal bir nitelikten yeniden deneyimlenir. (Cacho-Duran, 2016).

Huizinga da Platon gibi, müzik, dans ve oyun arasında derin bir bağ kurar. Oyun, bu alanlarda hem yaratıcı bir özgürlük hem de estetik bir deneyim olarak kendini gösterir. Huizinga'nın vurguladığı bu bağ, oyunun sadece eğlence değil, aynı zamanda kültürel ve estetik bir yapı taşı olduğunu ortaya koyar.

Bir Kùltür Olgusu Olarak Oyun

Oyun, Türk Dil Kurumunun tanımına göre, yetenek ve zekâyı geliştirici, kurallara dayalı, iyi vakit geçirmeyi sađlayan bir eđence türüdür. (TDK, 2006). Ancak bu basit tanımın ötesinde, oyun kavramı insanlık tarihi kadar eski ve derin bir geçmişe sahiptir. Oyun, evrensel bir olgudur ve farklı dillerde farklı ifadelerle karşılık bulur. Örneđin, İngilizcede “game” olarak bilinirken, Japoncada “asobase-kotoba” oyun dilini ifade eder ve oyun oynamanın üst sınıflarla bađını ima eder. Yunancada ise “inda” eki çocuk oyunlarını belirtirken, oyun ve özgürlük arasındaki ilişkiye işaret eder.(Gültekin vd., 2019).

Oyun kavramı, geçmişte birçok düşünür tarafından ele alınmıştır. Heraclitus, dünyanın bir oyuncak olduğunu belirtirken, Platon “Oynar gibi yaşamalı, oyunlar oynamalı” diyerek oyunun hayatın merkezindeki yerini vurgulamıştır. Schiller ise sanatın, sanatçının oyun oynadığı bir süreçte oluştuđunu ifade etmiştir. Ancak oyunu bađımsız bir araştırma konusu olarak ele alan ilk kişi Hollandalı tarihçi Johan Huizinga’dır. Huizinga, *Homo Ludens* adlı eserinde oyunun, etnoloji ve benzeri bilimlerce yeterince ele alınmadığını ve mevcut terminolojinin yetersiz olduğunu dile getirir (Huizinga, 1995).

Huizinga, kùltürün mü oyundan yoksa oyunun mu kùltürden geldiđi sorusunu derinlemesine inceler. Bu konuda iki ana görüş vardır: İlki, Homo Sapiens’in (akıllı insan) oluşumunu, Homo Faber’in (imalat yapan insan) gelişimi ve Homo Ludens’in (oyun oynayan insan) ortaya çıkışını bir süreç olarak görür. İkincisi ise, oyunun kùltürden önce geldiđi ve kùltürün oyun üzerinden geliştini savunur. Huizinga’ya göre, insanlığın ilk büyük faaliyetleri oyunla iç içedir. İnsanın iletişim kurabilmek ve düşünsel bir alan yaratabilmek için dili icat etmesi de bu bağlamda oyunla ilişkilidir. Dilin yaratıcı zihin tarafından, oyun oynayarak ortaya çıkarıldığını ifade eder: “Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir.” (Huizinga, 1995).

Huizinga, yaşamın her anında farkında olmadan oyun oynadığımızı söyler. Mesleklerimiz, rollerimiz, bayramlarda ve kutlamalarda yaptığımız etkinlikler, hatta günlük davranışlarımız bile bir oyunun parçasıdır. Ona göre, her oyun gönüllü bir eylemdir; zorunluluk ya da emirle yapılan bir eylem oyun olarak nitelendirilemez. Oyun, özgürlük ve serbestliktir. Zamansız ve sınırsız olan oyun, insan yaşamının vazgeçilmez bir parçasıdır. (Huizinga, 1995).

Oyun, insan yaşamının erken dönemlerinden itibaren önemli bir rol oynamıştır ve bu rol zaman içinde toplumsal bađları, kùltürel yapıları ve bireysel gelişimi şekillendirmiştir. İnsanlar, oyun aracılığıyla sadece eğlenmekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal kurallar ve normlar hakkında bilgi edinir, toplumlarının kùltürel deđerlerini öğrenirler. Huizinga’nın önerdiđi gibi, oyun, kùltürün bir parçası olarak işlev görür ve kùltürün gelişimine katkıda bulunur. Oyun,

bireylerin toplumsal yaşamda nasıl etkileşim kuracaklarını, rollerini nasıl oynayacaklarını, ve hatta yaşamın zorluklarına nasıl tepki vereceklerini şekillendirir. Bununla birlikte, oyun, bireylerin toplumsal bağlarını güçlendirdiği gibi, aynı zamanda onların ruhsal, duygusal ve zihinsel gelişimlerine de katkı sağlar. Özellikle çocuk ile etkileşimde bulunarak, kendilerini ve başkalarını daha iyi anlayabilirler. Bu bağlamda oyun, yalnızca bir eğlence aracı değil, eğitimsel bir süreç olarak da büyük önem taşır. Çocuklar oyun sırasında birtakım kurallara uyarak, sosyal beceriler geliştirir, problem çözme yeteneklerini artırır ve grup dinamiklerini öğrenirler. Oyun, aynı zamanda onların duygusal zekâlarını da destekler, çünkü oyun oynarken yaşanan heyecanlar, başarılar ve hayal kırıklıkları, duygusal gelişim sürecinde önemli yer tutar. Özellikle grup oyunlarında, işbirliği yapma, liderlik ve takım çalışması gibi beceriler ön plana çıkar.

Yetişkinler içinse oyun, işlevsel anlamda sosyal ilişkileri pekiştiren, stres atmaya yardımcı olan ve zihinsel esneklik kazandıran bir etkinlik olarak değerlendirilir. Oyunlar, bireylerin günlük yaşamın monotonluğundan uzaklaşarak rahatlamalarını sağlar ve yaratıcı düşünme becerilerini teşvik eder. Toplumlar arasında farklı oyun türlerinin varlığı, kültürel çeşitliliğin bir yansımasıdır. Bu çeşitlilik, farklı coğrafyalarda, dilde ve gelenekte insanlar arasında kurulan bağlantıları ve etkileşimleri de gösterir. Örneğin, oyun türleri ve kuralları, bir bölgedeki sosyal yapıyı ve dünya görüşünü, bireylerin oyun yoluyla birbirleriyle nasıl ilişki kurduklarını ve toplumsal normlara nasıl yaklaştıklarını yansıtır.

Oyun, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde sürekli bir etkileşim hâindedir. Bu etkileşim, oyun oynayan bireylerin toplumsal normları, değerleri ve beklentileri anlamalarına ve bunlara adapte olmalarına yardımcı olur. Ayrıca, oyun sayesinde bireyler yalnızca eğlenmekle kalmaz, aynı zamanda kendilerini keşfeder, duygusal ihtiyaçlarını daha iyi anlayabilir ve toplumsal rollerini geliştirir. Huizinga'nın "Homo Ludens" kavramı, bu anlayışın temellerini atarken, oyun olgusunun sadece bireysel değil, toplumsal bir yapı olduğunu da ortaya koymaktadır. Bu bakış açısı, oyunun kültürel ve toplumsal hayattaki rolünü derinlemesine anlamamıza katkı sağlar.

Toguz Korgool/Toguz Kumalak

Anadolu'da "Mangala" olarak bilinen oyun, Kazakistan'da "Dokuz Kumalak" adıyla oynanır. Türk kültürünün bir parçası olan bu oyun, farklı coğrafyalarda değişik isimlerle varlık gösterse de, aynı temele dayanan strateji ve zekâ oyunu olarak kültürler arası bir köprü kurmaktadır. Türk halklarının kültürel zenginliği, tıpkı bir ırmağın kolları gibi farklı zeminlerde ve coğrafyalarda yayılmaya devam etmektedir. Bu süreklilik, Türk milletinin strateji ve akıl oyunlarında ne kadar ileri gittiğinin bir göstergesidir.

Dokuz Korgol oyununun dünyada yaklaşık 400 türü olduğu ve bunların 90'ından fazlasının Afrika'da oynandığı bilinmektedir. Bu oyunun İslam coğrafyasına VII. ve VIII. yüzyıllarda İpek Yolu üzerinden yayıldığı düşünülmektedir. Oyunun, Tunç Çağı'ndan bu yana Türkler arasında oynandığı ve Saka, Hun, Göktürk, Uygur, Karahanlı, Selçuklu, Osmanlı, İhşit, Tolunoğlu, Memlük kültür çevrelerinde varlığını sürdürdüğü, hatta Manas Destanı'nda adının geçtiği bazı kaynaklarda yer almaktadır (Küçükyıldız, 2011, s. 4). Şansa yer vermeyen, akıl ve stratejinin ön planda olduğu bu oyun, eski Türklerde çok iyi bilinen bir zekâ oyunudur ve Türk tarihinin en değerli miraslarından biridir.

Orta Asya'da konargöçer Türk boyları arasında hâlâ oynandığı bilinen Dokuz Korgol, kökeni itibarıyla Saka, Hun ve Göktürkler dönemine kadar dayanmaktadır (Köksal, 2019). Kırgızlarda ulusal entelektüel oyun olarak kabul edilen bu oyun, aynı zamanda askerî strateji geliştirmede de kullanılan bir zekâ oyunu olarak öne çıkmaktadır (World Nomad Games, 2019).

Dokuz Korgol oyununun prensibi şu şekildedir: Oyun, 162 taşın, her biri üzerinde 9 çukur bulunan ve "üçö" denilen taş toplama yuvası bulunan bir oyun tahtasına dizilmesiyle başlar. Oyuncu, seçtiği çukurdan taşları alır ve her çukura bir taş bırakarak saat yönünün tersine ilerler. Son taşını bıraktığında, rakibinin çukurundaki taşları çiftlerse, o taşları alıp üçöye koyar. Rakip oyuncunun çukurundaki 2 taş "3'lenirse," o çukur "tuz" olarak adlandırılır ve rakip oyuncu oradan her geçtiğinde bir taş bırakır, bu taş diğer oyuncunun olur. Oyunun sonunda üçösünde en çok taş biriktiren oyuncu kazanmış sayılır (Taşbaş & Maratkızı, 2010, s. 242).

Kazakların millî oyunu olarak bilinen "Dokuz Kumalak," ilkokuldan yükseköğretime kadar her yaş grubundan bireyler tarafından severek oynanmaktadır. Oyun, mantık ve zekâ oyunu olarak oyunculara stratejik düşünmeyi ve problem çözmeyi öğretir. Dokuz Kumalak, insan zekâsını geliştirmeyi amaçlar ve oyunculara her durumda farklı çözüm yolları bulma becerisini kazandırmayı hedefler. Bu yönüyle sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda zihinsel gelişim sağlayan önemli bir eğitim aracıdır. Türklerin dünyaya mangala veya mankala adıyla hediye ettiği oyunun en eski adı, Türkler arasında "Köçürme" olarak bilinmektedir. Köçürme, köçürme veya göçürme, Türkçede "aktarma" ya da "göç ettirme" gibi anlamlar taşır. Bu oyun, tarihsel metinlerde bu adla anılmakta olup, Balıkesir'de "köçürme"nin bir çeşidi olan "yalakkaya" da derlenmiştir. Dünyanın en eski ansiklopedik sözlüklerinden biri olan Divan-ı Lügat'it Türk'te de "Köçürme" oyununun adı yer almaktadır. Kaşgarlı Mahmut, bu oyunun "14 adı dahi verilen bir oyun" olarak tanımlandığını belirtir. Oyun, "yerde kale gibi dört çizgi çizilerek, on kapı yapılır" ve "findık ve findığa benzer şeylerle bu kapılar üzerinde oyun oynanır" şeklinde anlatılmaktadır (Küçükyıldız, 2015, s. 14). Bu açıklamalar, oyunun tarihsel kökenlerine ve oynanış şekline dair bilgiler sunmaktadır.

Togızkumalak, antik çağlara dayanan ve derin düşünmeyi gerektiren, halk bilgeliğini temsil eden bir ulusal oyundur (Tötenayev, 1994). Dünyanın farklı bölgelerinde yaşayan halkların kendilerine ait ulusal oyunları bulunmaktadır. Bu oyunlar arasında "zihinsel düşünme" gerektiren beş ana kategori yer almaktadır: satranç, dama, weitz, tavla ve mankala gibi oyunlar. Her bir halk, bu oyunları farklı biçimlerde ve özelliklerle oynamaktadır. Örneğin, Burma, Çin ve Japonya satrancı ya da Rus halkı dama türleri gibi. Togızkumalak oyununun kökeni üzerine Rus bilim insanı A. Anikeich, Afrika halkları arasında yaygın olan "Mankala" isimli bir oyunun, Togızkumalak'a benzer olabileceğini öne sürmüştür. Bu oyunların kökenlerini anlatabilenler oldukça azdır (Bakitbek, 2015).

Togızkumalak, her zaman kumalak taşlarıyla oynanmazdı; bu, çoğunlukla bireysel oyuncular, yani çobanlar için bir zorunluluktur. Bunun dışında, halkın aydın kesimi, ahşap yuvarlak nesnelere, kemiklere ya da meyve taneleriyle de oynayabiliyordu (Bakitbek, 2015).

Oyunda kullanılan bazı terimleri açıklayalım:

Togız (Dokuz): Kazaklarda dokuz sayısı, mitolojik bir anlam taşır ve halkın sözlü geleneğinde sıkça kullanılan bir sayıdır. "Toğız joldıñ torabı (Dokuz yolun kavşağı)" gibi atasözleri ve deyimlerde yer alır. Ayrıca, "Toğız kabat torkadan, toktışaktıñ terisi artıq (Dokuz kat ipekten, toklu derisi daha değerli)" ve "Bilgeniñ bir toğız, bilmegeniñ toksan toğız (Bildığın dokuz, bilmediğin doksan dokuz)" gibi kalıplaşmış ifadeler de mevcuttur. Sultanbekov, oyunun bir hesap oyunu olduğu için adının basit olmaması gerektiğini vurgulamaktadır (Sultanbekov, 1967).

Kumalak: Togızkumalak oyununa adını veren "kumalak," Kazak Türkçesinde koyun ya da keçinin zeytin gibi siyah ve yuvarlak dışkına verilen isimdir. Bu oyun, genellikle koyun ve keçi güden çobanlar tarafından oynanırdı. Ayrıca, Kazak Türkçesinde bezelye veya bilye gibi "kumalağa" benzeyen nesnelere de "kumalak" olarak adlandırılmaktadır (Kara, 2007). Togızkumalak, entelektüel bir oyun olup, mantıklı düşünme becerisi gerektirir ve dünya kültüründeki en iyi örneklerle karşılaştırılabilir. Arkeolojik bulgulara göre, oyunun tarihi yaklaşık 4000 yıl öncesine dayanmaktadır. Kazakistan'daki Taraz şehrinde bulunan Karahan Türbesi'nde, eski çağlardan kalma bir togızkumalak tahtası hâlâ muhafaza edilmektedir.

Mangala

Mangala, belirgin karakteristik özelliklere sahip, tamamen beceriye ve zekâ gücüne dayalı, köklü bir strateji oyunudur. Bu oyun, Türk toplumlarının sosyal, kültürel ve inanç yapısını, aile ve devlet yaşamını, askerî stratejilerini yansıtan etnografik bir niteliğe sahiptir.

Mangala, doğal ortamlarda bulunabilecek basit malzemelerle oynanabilecek, dünyanın en eski oyunlarından biri olarak kabul edilir.

Türklerin ata yurtlarında bir savaş simülasyonu olarak görülen mangala; kurnazlık, sabır ve stratejik çözümlene becerilerini geliştiren bir zekâ oyunudur. Satrançla benzerlik taşıyan bu oyun, her yaş ve seviyeden insanın keyifle oynayabileceği bir yapıya sahiptir. Kökeninin yaklaşık dört bin yıl öncesine dayandığı belirtilen mangala, günümüzde "mankala" adıyla da bilinmektedir.

Arapça "hareket ettirmek" anlamına gelen "nakletme" kelimesinden türemiş olan mangala, Türkçeye bu şekilde geçmiştir. Tarihsel olarak Sakalar, Büyük Hunlar ve Göktürkler gibi Türk devletlerinde dokuz kumalak adı verilen bir türden türediği bilinmektedir. Bu yönüyle mangala, Türk tarihinin derinliklerinden günümüze ulaşan önemli bir kültürel mirastır.

Şekil 4

Taş Üzerine Kazınmış Dokuz Kumalak



(Küçükyıldız, A. 2015)

Günümüzde pek çok Türk halkı arasında oynanmakta olan Mangala oyunu, özellikle bozkır kültürünü yaşatan Kazak, Kırgız, Türkmen ve Altay gibi Türk toplulukları arasında hâlâ yaygın bir şekilde devam etmektedir. Tarihsel olarak, bu oyunun hayvan güderken çobanlar tarafından kayalara karşılıklı çukurlar kazılarak ve bu çukurlara taşların sırasıyla bırakılmasıyla oynandığı ifade edilmiştir (Küçükyıldız, 2015). Oyuna adı verilen kumalak ise Kazak Türkçesinde koyun veya keçinin yuvarlak, siyah dışkısını tanımlayan bir kelimedir, bu da Türk çobanlarının savaşçı bir yapıya sahip olduklarını ve bu oyunla savaş stratejileri geliştirdiklerini göstermektedir. Bu sayede Türklerin sadece silah kullanma becerilerini değil, aynı zamanda stratejik düşünme yeteneklerini de geliştirdiği söylenmektedir (Kul, 2018).

Şekil 5

Mankala Oyun Tahtası (M.S. 20. yy.)



(Küçükyıldız, A. 2015)

Yabancı seyyahların seyahatnamelerinde, bu oyunun Türkler tarafından uzun saatler boyunca zevkle ve tartışmasız oynandığı belirtilmiştir. Mangala'yı inceleyen uzmanlar, oyunun Türk stratejilerini yansıttığını vurgulamaktadır. Araştırmalara göre, oyundaki taşlar asker olarak görülür; en çok askeri toplayan oyuncu kazanır, bu da mangala oyununu bir savaş simülasyonu olarak anlamlandırmaktadır. Kazak Türkçesinde her bir çukur otağ ve taşların bulunduğu hazine ise orduların toplandığı karargâh olarak tanımlanmaktadır.

Mangala, sadece askerî hayata dair izler taşımakla kalmaz, aynı zamanda Türklerin sosyal yaşamına dair izler de taşır. Oyunun kendi çukuruna taş bırakma kuralı, Türk aile yapısındaki baba ocağına sahip çıkma geleneğini yansıtır. Türklerde baba ocağı önemlidir ve evin en küçük oğlu her zaman baba ocağında kalır, diğer evlatlar ise kendi evlerini kurar. Ayrıca, bazı araştırmalara göre mangala oyununun Binbir Gece Masalları'ndaki 15. gecede bahsedilen oyunla ilişkili olabileceği düşünülmektedir (And, 1979).

Şekil 6

Eski Türkler ‘‘Dokuz Kumalak’’ Oynarken



(Küçükyıldız, A. 2015)

Şekil 7

Dokuz Kumalağın’’ Farklı Bir Biçimi



(Küçükyıldız, A. 2015)

Batılı kaynaklarda ise mangaladan ilk kez 1964 yılında İngiliz oryantalist Thomas Hyde bahsetmiştir. Mangala'nın çağdaşlarından daha önemli olmasının sebebi, her yaşta ve kültürden kişilerin, doğal malzemelerle rahatça oynayabileceği, her türlü sosyal ortamda zevkle oynanabilen bir oyun olmasıdır. Arkeolojik kazılarda, mangala çukurları bulunan kayalar bu durumu kanıtlar niteliktedir (Demir & ark., 2015).

Türklerde Mangala.

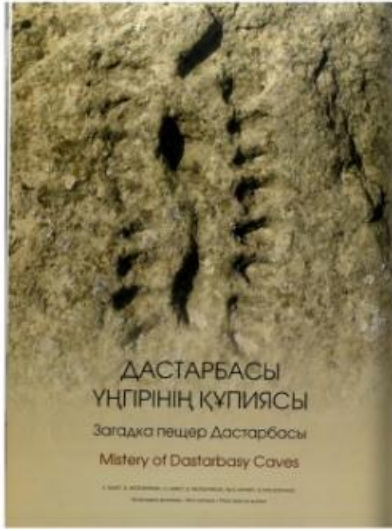
Türklerde Mangala oyununun 17. yüzyılda Türkler tarafından dünyaya öğretilmiş olduğu düşünülmektedir. Bu oyun, Türk dünyasında yüzlerce farklı ada sahiptir ve dünyada "Mankala" olarak bilinirken, Türkiye'de Mangala olarak adlandırılmaktadır. Mangala oyununa dair en eski bulgu, Kazakistan'da, Almatı şehri yakınlarındaki Dastarbası Mağarası'nda

bulunan, kaya üzerine oyulmuş 4000 yıllık bir taş parçasıdır. Bu, oyunun tarihinin ne kadar eskiye dayandığını gösteren önemli bir kanıttır.

Türklerden oyun önce Araplara, Araplardan ise dünya geneline yayılmıştır. Mangala'nın Türklerdeki bilinen en eski adı ise Köçürme'dir. Köçürme (ya da Göçürme) saf Türkçe bir terim olup, tarihî edebi metinlerde "göç ettirme" veya "aktarma" anlamında kullanılmıştır. Mangala, zaman içinde Köçürme adıyla da bilinmiş ve yüzlerce farklı ad ve kural ile oynanmıştır (Küçükyıldız, 2015).

Şekil 8

Kazakistan'da Bulunan Mangala Kayası (M.Ö. 3000-1200)



(Küçükyıldız, A. 2015)

Şekil 9

Habeşistan'da Bulunan Mangala Kayası



(Küçükyıldız, A. 2015)

Kaşgarlı Mahmud'un Divan-ı Lügat'it Türk adlı eseri, 11. yüzyılda Araplara Türkçe öğretmek amacıyla yazılmış olmasına rağmen, içerdiği örneklerle günümüzde değerli bir

folklor kaynağı olarak kabul edilmektedir. Bu eser, dünyanın en eski ansiklopedik sözlüklerinden biri olup Türklerin dilini, kültürünü ve yaşam tarzını anlamak için önemli bir başvuru kaynağıdır. Kaşgarlı Mahmud, bu eserde bir oyun örneği olarak şu şekilde açıklamada bulunur: “On dört adı dahi verilen bir oyun. Yerde kale gibi dört çizgi çizilir, sonra ona on kapı yapılır. Fındık ve fındığa benzer şeylerle bu kapılar üzerinde oyun oynanır.” (Türktaş, 1999). Bu tanım, Mangala oyununun bir çeşidi olan ve dokuz korgol adı verilen oyunu tanıtmaktadır.

Mangala oyununun bu çeşidinden, Manas Destanı'nda da bahsedilmektedir. Bugün hâlâ çeşitli Türk devletleri ve topluluklarında, özellikle Altay, Kazakistan, Kırgızistan, Türkmenistan, Özbekistan, Azerbaycan, İran, Tataristan, Kırım, Romanya, Bulgaristan, Irak, Suriye ve Mısır'da, kuralları belirli veya yerel varyasyonlar olarak oynanmaktadır (Küçükyıldız, 2015). Bu, Mangala'nın Türk dünyasında ne denli köklü bir yer tutan ve farklı kültürlerde zamanla evrilen bir oyun olduğunu gösterir.

Şekil 10

Mangala Kayası



(Küçükyıldız, A. 2015)

Osmanlıda Mangala.

Osmanlıda Mangala oyunu, toplumun eğlence anlayışında önemli bir yere sahipti. Seyyahların yazdığı metinler, mektuplar, günlükler ve siyasetnameler incelendiğinde,

Osmanlı'nın eğlencelerinin genellikle dört ana kategoride toplandığı görülmektedir: spora dayalı eğlenceler, zihne dayalı oyunlar, müzikli etkinlikler ve maharet isteyen gösteriler. Özellikle spora dayalı güreş, cirit, şapka fırlatma ve matrak gibi oyunların yanı sıra, zihne dayalı oyunlar da oldukça popülerdi. Osmanlı'da en sevilen zihin oyunu Mangala idi, ki bu oyun aynı zamanda minkale olarak da biliniyordu (Orak & Ark, 2016).

Seyyahlar, Tournefort ve Thevenot gibi, Türklerin kağıt ve şans oyunları yerine, daha çok strateji ve zekâ gerektiren oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Bu oyunlardan biri, her iki oyuncunun da çukurlar bulunduğu bir alan üzerinde, altmış deniz kabuğu kullanarak oynanan Mangala'ydı. Bu oyun, boyutlarının iki ayak boyunda ve yarım ayak genişliğinde olan uzun bir kutu içerisinde oynanırdı (Tournefort, 2013; Akt. Berdibek, 2015).

Osmanlı'dan geçen seyyahlar, Türklerin bu oyunu tartışmasız ve büyük bir zevkle oynadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca, İstanbul'da, kahve kültürünü yansıtan görsel kaynaklarda da Mangala oyununun oynandığına dair resimler bulunmaktaydı. Bu, Mangala'nın yalnızca bir eğlence değil, aynı zamanda sosyal yaşamın bir parçası olduğunu ve Osmanlı kültüründe derin bir yer tuttuğunu göstermektedir.

Şekil 11

1737 İstanbul, Jean Baptiste Van Mour, Topkapı Sarayı'nda Mangala Oynayan Kadınlar



(Küçükyıldız, A. 2015)

Mangala, plânlama, strateji geliştirme, dikkat, konsantrasyon ve sayısal mantık gibi zihinsel düşünme becerilerini geliştiren bir oyun olarak, Osmanlı döneminde özellikle şehzadelerin düşünme becerilerini geliştirmek amacıyla sarayda sıkça oynanmıştır. Bu oyun, zihinsel keskinliği artırmanın yanı sıra, strateji oluşturma ve dikkatli düşünme gerektirdiği için, dönemin eğitim ve eğlence anlayışında önemli bir yer tutuyordu (Orak & Ark, 2016).

17. yüzyılda, batılı seyyahlar ve gezginler, Osmanlı topraklarında bu oyunu öğrenip kendi ülkelerine götürerek, Mangala adını verdiği bu oyunu tüm dünyaya tanıtmışlardır. Bu süreç, Mangala'nın yalnızca Türk dünyasında değil, aynı zamanda Batı'da da tanınmasına ve yayılmasına katkı sağlamıştır (Küçük yıldız, 2015).

Günümüzde Mangala.

Mangala, Osmanlıdan günümüze kadar pek çok Türk halkı tarafından unutulmuş bir oyun olmasına rağmen, 2007 yılında yeniden ilgi görmeye başlamıştır. Kazakistan'dan gelen Dokuz Kumalak Federasyonu temsilcisi Maksat Şotayev, Makedonya'nın Ohri şehrinde düzenlenen Türk Gençlik Kurultayı'nda Türkiye'ye mangala oyununu öğretmek üzere Prof. Dr. Abdulvahap Kara ile görüşerek bu oyun için yardım istemiştir. Bu görüşme, mangalanın Türkiye'de yeniden canlanmasını sağlamıştır. Prof. Dr. Kara'nın 5 Ağustos 2007'de yayımladığı "Dört Bin Yıllık Türk Zeka ve Strateji Oyunu: Dokuz Kumalak (Dokuz Taş)" başlıklı makale, büyük yankı uyandırmıştır. Bu sürecin ardından, Arslan Küçük yıldız mangala ile ilgili geniş bir çalışma yaparak, "Köçürme/Mangala" kitabını yayımlamıştır. Bu kitapta, mangalanın kuralları ve farklılıkları hakkında detaylı bilgiler sunulmuştur.

Türkiye'de mangalanın yeniden tanıtılması ve halk arasında tekrar yaygınlaşması, Serdar Ceyhun ve Serkan Ceyhun'un etkili araştırmalarına dayanır. 1954 yılında İstanbul'da dünyanın ilk kahvehanesinin açılması üzerine yaptıkları araştırmalar sırasında, 1582'ye tarihlenen bir minyatürle mangala oyununun delil olabilecek ilk fotoğrafını keşfetmişlerdir. Bu minyatür, şu an Topkapı Sarayı'nda muhafaza edilmektedir ve mangalanın kahvehane kültürünün bir parçası olarak oynandığını göstermektedir.

Serdar ve Serkan Ceyhun'un bu keşfi, mangala yayma çalışmalarının temelini atmış ve ardından Gaziantep Kalesi'nde ve Mersin'deki Kanlıdivane'de mangala çukurları tespit edilmiştir. Bu tür çalışmalar, mangalanın geçmişiyle ilgili daha fazla bilgi edinilmesine ve oyunun yeniden halk arasında popüler hâle gelmesine büyük katkı sağlamıştır.

Mangala'nın yeniden tanıtılması ve yaşatılması amacıyla başlatılan çalışmalar, 2009 yılında mangala tahtası üretimiyle başlamış ve bu süreçte birçok etkinlik düzenlenmiştir. Okullarda kurslar ve yarışmalar, mangala kulüpleri kurulmuş, kültürel mirası koruma çalışmalarının bir parçası olarak Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından mangalanın tanıtılmasına yönelik kararlar alınmıştır. Bu çalışmalar, mangalanın yeni nesillere aktarılmasını ve Türkiye'nin tanıtımına katkı sağlamayı hedeflemiştir.

Şekil 12

Mersin, Kanlı Divane'de Bulunan 1000 Yıllık Mangala Kayası



(Küçükyıldız, A. 2015)

Bu kapsamda, seminerler ve paneller düzenlenmiş, öğretmen adaylarına yönelik “Mangala Öğretiyorum” projesi hayata geçirilmiş ve ulusal fuarlarda mangala tanıtımları yapılmıştır. Ayrıca, Türkiye Gençler Mangala Şampiyonası gibi etkinliklerle oyun daha geniş bir kitleye ulaşmıştır. Türkiye'de şu anda yaklaşık elli bin kişi mangala oynamaktadır. 2015 yılında kurulan Mangala Federasyonu ve Tüm Akıl ve Zeka Oyunları Federasyonu (TAZOF) da bu süreçte önemli bir rol oynamaktadır. Bu federasyonlar, mangalanın tanıtımını ve yaygınlaştırılmasını sürdürmektedir.

Bütün bu çabalar, mangalanın yalnızca bir oyun olmanın ötesinde, Türk kültürünün önemli bir parçası olarak korunmasına ve geleceğe taşınmasına katkı sağlamaktadır (Akkuş & ark., 2016).

Dünyada Mangala.

Mangala, kökeni Türk kültürüne dayanan, strateji ve zekâ gerektiren bir oyun olarak yalnızca Türkiye'de değil, dünya genelinde de önemli bir yer edinmeye başlamıştır. Zekâ ve strateji geliştiren oyunlar, eğitim alanında giderek daha fazla kullanılmakta ve bu bağlamda mangala, eğitim materyali olarak kabul edilmektedir. Mangalanın yalnızca bir oyun olmanın ötesinde, öğrencilerin analitik düşünme, planlama, dikkat ve problem çözme becerilerini geliştirdiği anlaşılmaktadır. Özellikle eğitim alanındaki araştırmalar, mangalanın, öğrencilerin sosyal becerilerini ve işbirliği yeteneklerini artırırken, bilişsel gelişimlerine katkıda bulunduğunu ortaya koymaktadır (Gibson & Morrison, 2017). Küresel anlamda, mangalanın eğitimde kullanılmasının, çocuklar için yaratıcı düşünme becerilerini artırmada etkili bir yöntem olarak görüldüğü ifade edilmektedir. Mangala, Türk kültürünün eski ve köklü oyunlarından biri olarak, dünya çapında farklı isimlerle bilinmektedir. Kazakistan'da, bu oyun "Togizkumalak" adıyla tanınmaktadır. Togizkumalak, sadece bir oyun olmanın ötesine geçerek, tarihsel ve kültürel bir miras olarak önemli bir yer tutmaktadır. Bu oyun, tarihsel

kökenlerine bakıldığında, binlerce yıl öncesine dayanmakta olup, özellikle Orta Asya toplumları arasında yaygın bir şekilde oynanmıştır. Kazakistan'da ve çevresindeki bazı ülkelerde bu oyun, hâlâ geleneksel olarak yaşatılmakta ve hatta spor yarışmalarına dönüştürülmektedir. Mangala'nın bu versiyonu, strateji, dikkat, planlama ve problem çözme gibi becerileri geliştirmek amacıyla kullanılmaktadır. Togizkumalak, yalnızca eğlencelik bir aktivite değil, aynı zamanda bireylerin analitik düşünme becerilerini geliştiren önemli bir araç olarak eğitimde yer almaktadır (Tötenayev, 1994; Adilbekova & Aday, 2015).

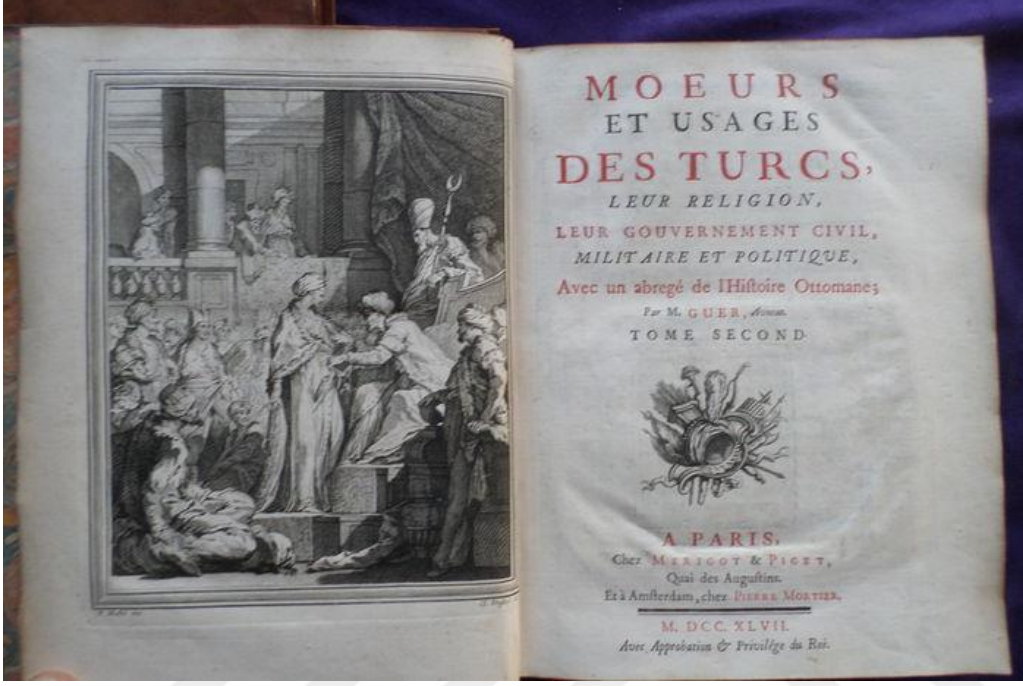
Günümüzde, Vietnam ve Moğolistan'dan Orta ve Batı Asya'ya, Orta ve Kuzey Afrika'dan, Avrupa'ya kadar mangala oyunu oynanmaktadır. Bir kısım araştırmacılara göre mangala oyunu, Arap tüccarlar vasıtasıyla Asya'ya yayıldığı belirtilmektedir (Adilbekova & Aday, 2015). Afrika kıtası, kölelik öncesi ve sömürge öncesi dönemlere kadar uzanan uzun bir oyun geçmişine sahiptir. Zorla köleleştirilmiş insanlar kültürlerini Karayipler ve Amerika'ya getirdiklerinden, mangala köle ticareti yoluyla 1640 yılları civarında Kuzey Amerika'ya kadar ulaşmıştır (Kara, 2015). Günümüzde ABD, daha büyük bir mangala oyun popülasyonuna sahiptir, ancak bu oyuncuların çoğu köleleştirilmiş Afrikalıların soyundan gelmektedir. Geleneksel mangala oyunlarının 800'den fazla ismi bilinmektedir. Ancak, bazı isimler aynı oyunu belirtirken, bazı isimler birden fazla oyun için kullanılmaktadır (Tötenayev, 1994).

Afrika boyunca, Batı Hint Adaları, Hindistan, ve Ortadoğu'da, mangala oyununun yüzlerce varyantı bulunmaktadır. Sonuç olarak, mangala oyunu İslamiyet, Hristiyanlık ve diğer dinlerin yayılması ile birlikte tüccarlar tarafından Afrika, Hindistan, Avrupa ve diğer bölgelere taşındı. Bunun yanında gezginler, ordular ve köleler tarafından da mangala oyununun diğer bölgelere yayılmasında önemli bir rolü bulunmaktadır (Shatayev & Abdujapparov, 2006). Mangala, tarihî ve kültürel bağlamda oldukça derin bir geçmişe sahip bir oyun olup, kölelik ve ticaret yollarıyla kıtalar arası bir yolculuğa çıkmıştır. Ayrıca, gezginler ve askerler bu oyunun farklı versiyonlarının yayılmasına katkı sağlamış, zamanla oyun, farklı kültürler ve coğrafyalar arasında şekil değiştirerek mevcut hâlini almıştır. Günümüzde, özellikle Afrika ve Asya'nın çeşitli bölgelerinde, mangala oyunu hâlâ popüler bir etkinlik olarak devam etmektedir. Birçok farklı isim ve varyantla tanınan bu oyun, topluluklar arasında sosyal bağları güçlendirmenin yanı sıra zekâ ve strateji becerilerini geliştiren bir araç olarak kabul edilmektedir. Mangala, tarihsel olarak da hem eğlence hem de eğitim aracı olarak kullanılmış, birçok kültür tarafından benimsenmiştir. Bununla birlikte, modern zamanlarda mangala, uluslararası düzeyde çeşitli turnuvalara ve organizasyonlara ev sahipliği yaparak, küresel bir oyun hâline gelmiştir (Tötenayev, 1994).

Batılı kaynaklarda ise mangaladan ilk kez 1694'te İngiliz oryantalist Thomas Hyde'nin bir kitabında bahsedilmiştir. Jean Antoine Guer'in Paris'te yayımlanan "Türklerin Gelenek ve Alışkanlıkları" isimli eserinde, oyundan Mangola olarak bahsedilmektedir.

Şekil 13

Türklerin Gelenek ve Alışkanlıkları, Jean Antoine Guer



(Küçükyıldız, A. 2015)

Şekil 14

Harem'de Mangala Oynayan Cariyeler, Francesco Guardi



((Küçükyıldız, A. 2015)

Dünyanın farklı yerlerinde, Mangala'nın farklı versiyonları bulunmaktadır. Örneğin, Mısır'da bu oyun "Kalah", Sri Lanka'da "Olinda Kaliya", Kırgızistan'da "Tokuzkorgool" olarak adlandırılmaktadır. Afrika'da ise "Mankala", "Gabata", "Abala" gibi isimlerle bilinen oyunlar vardır. Bu oyunların tümü, benzer kurallara sahip olup stratejik düşünme ve zekâ gerektiren unsurlar içerir. Dünyada mangalanın bu çeşitliliği, oyunun tarihsel derinliğini ve kültürel çeşitliliğini gözler önüne serer. II. Dünya Savaşı'ndan sonra ise, mangala spora dâhil edilmiş ve zamanla uluslararası alanda tanınan bir oyun hâline gelmiştir. Kazakistan, bu oyunun gelişimini ve yayılmasını desteklemek için çeşitli faaliyetler düzenlemekte olup, bu oyun artık yalnızca Orta Asya'nın ötesine geçmiş ve dünya çapında daha geniş bir kitleye hitap etmeye başlamıştır (Kara, 2015).

Mangala Oynamanın Faydaları

Mangala oynamanın bireylerin zihinsel becerilerini geliştirmeye yönelik önemli katkılar sağladığı düşünülmektedir. Mangala oyunu, kurnazlık, uyanıklık, esneklik, sağgörü, bellek gibi özelliklerin gelişmesine yardımcı olabilir. Bu özellikler, oyuncuların strateji geliştirme ve oyun içindeki kararlarını daha bilinçli bir şekilde almasına olanak tanır.

1. **Kurnazlık:** Oyunun stratejisini planlamak ve kuralları kişisel çıkarlar doğrultusunda kullanabilmektir.
2. **Uyanıklık:** Rakibin kurnazlıklarına karşı savunma yapabilme ve önlem alma yeteneğidir.
3. **Önceden Görme:** Hazırlanan manevraya karşı rakibin tepkilerini tahmin etme becerisidir.
4. **Esneklik:** Beklenmedik durumlarda ani tepki gösterebilme yeteneğidir.
5. **Direnme:** Şaşırtmalara rağmen, kendi planını sürdürebilme becerisidir.
6. **Sağgörü:** Rakibin plan ve gücünü gizleyebilme yeteneğidir.
7. **Bellek:** Rakibin planlarını gizlemesine rağmen, onun durumunu ve gücünü kestirebilme yeteneğidir.

Mangala, bireylerde analitik düşünme, zihinsel beceriler, hafıza, geleceği planlama, esneklik, hızlı karar verme gibi yeteneklerin gelişmesini sağlar. Ayrıca, dikkat ve odaklanma, stratejik düşünme, sosyal beceriler, ince motor becerileri, analiz etme, hafıza güçlendirme, özgüven kazanma gibi pek çok olumlu etki yaratır. Başarısızlıklar karşısında olumlu davranış sergileme, kurallara uyma, sabırlı olma gibi özellikler de kazandırır; yapılan çalışmalar, zekâ oyunları ile desteklenen öğrenme uygulamalarının matematik dersinde akademik başarıyı artırdığını göstermiştir. Mangala'nın, öğrencilerin sayısal, sosyal ve sözel zekâlarını artırmaya katkı sağladığı düşünülmektedir (Orak & Ark., 2016).

Mangala Nasıl Oynanır, Temel Kurallar ve Oyun Adabı

Mangala, yazılı kaynakların yetersizliği sebebiyle tarih boyunca farklı isimler ve kurallarla oynanmıştır. Ancak Mangala Federasyonu, oyunun doğru bir şekilde nesilden nesile aktarılabilmesi için belirli kurallar ortaya koyarak standardizasyon sağlamıştır (Kul, 2018).

Temel kurallar.

1. Oyun Alanı ve Malzemeler:

Mangala, 12 küçük kuyu ve 2 büyük hazine adı verilen kuyudan oluşan bir oyun zemini üzerinde oynanır. Oyun toplamda 48 taş ile iki oyuncu arasında gerçekleşir.

- Her oyuncunun 6 küçük kuyusu ve 1 hazinesi bulunur.

2. Oyunun Başlaması:

Kura sonucunda oyuna başlama hakkı kazanan oyuncu, kendi bölgesinde yer alan herhangi bir kuyudan 4 taşı alır. Bu taşları, saat yönünün tersinde (sağa doğru) her bir kuyuya bir taş bırakarak dağıtır.

3. Hamle Sırası ve Oynama Hakkı:

- Son taş hazinede: Oyuncunun elindeki son taş kendi hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkı kazanır.
- Tek taş hareketi: Oyuncu, kendi bölgesindeki tek taş bulunan bir kuyudan hamle sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir.

4. Taşların Ele Geçirilmesi:

- Elindeki son taş, rakibin bölgesindeki bir kuyuda denk geldiğinde bu kuyunun taş sayısını çift yaparsa, oyuncu o kuyudaki tüm taşları kendi hazinesine koyar.
- Elindeki son taş kendi bölgesindeki boş bir kuyuda biterse ve bu boş kuyunun karşısındaki rakip kuyuda taş varsa, hem rakip kuyusundaki taşlar hem de kendi koyduğu taş hazinesine alınır.

5. Oyunun Sonu:

- Oyunculardan birinin bölgesindeki taşlar bittiğinde oyun seti tamamlanır.
- Kendi bölgesindeki taşları ilk bitiren oyuncu, rakibin bölgesinde kalan tüm taşları da kazanır.

Oyun adabı.

Mangala oynarken oyun kurallarına sadık kalmak ve adil davranmak oyunun keyifli bir şekilde ilerlemesi için önemlidir. İşte Mangala oyununda uyulması gereken temel adabın kuralları:

1. Tekrar Oynama Hakkı:

Oyuncu, elindeki son taşı kendi hazinesine bırakırsa bir kez daha oynama hakkı kazanır.

2. Boş Kuyu Kuralı:

- Oyuncunun elindeki son taş, kendi bölgesindeki boş bir kuyuda kalırsa ve bu kuyunun karşısındaki rakip kuyuda taş bulunuyorsa:
 - Hem kendi boş kuyusundaki taş hem de rakip kuyusundaki taşlar alınarak hazinesine eklenir.
- Bu durumda, hamle sırası rakip oyuncuya geçer.

3. Taşların Bitmesi Durumu:

- Kendi bölgesindeki taşları ilk bitiren oyuncu, rakibin bölgesinde kalan tüm taşları da hazinesine ekler.
- Bu durum oyunun sona erdiğini ifade eder (www.mangala.com).

4. Dokunulan Kuyudan Hamle Yapma:

Oyuncu, dokunduğu kuyudan taş alıp hamle yapmak zorundadır. Yanlış bir kuyudan taş almak veya karar değiştirmek, oyun adabına aykırıdır.

5. Oyunun Akışını Belirleyen Taş:

Türk mangalasında oyunun akışı ve bir sonraki hamleyi her zaman elindeki son taşın nerede sonlandığı belirler. Bu nedenle oyuncular, taşları dikkatle dağıtmalıdır.

6. Anlaşmalı Beraberlik Yoktur:

Türk mangalasında anlaşmalı beraberlik kabul edilmez. Oyun sonunda yalnızca üç sonuç olabilir:

- Oyuncu A'nın galibiyeti
- Oyuncu B'nin galibiyeti
- Oyuncu A ile B arasında beraberlik

7. Kazananın Belirlenmesi:

- Oyunculardan biri, oyun sırasında veya sonunda hazinesine toplam taşların yarısından bir fazlasını, yani 25 taşı koymayı başarırsa oyunu kazanır.
- Kazanan oyuncu 1 puan, kaybeden oyuncu 0 puan alır.
- Beraberlik durumunda her iki oyuncu da 0,5 puan kazanır (www.mangala.com.tr).

Mangala oyunu, strateji ve zekâ ile birlikte adil bir rekabet ortamı sunar. Oyuncuların kurallara sadık kalarak oynaması, hem oyunun keyfini artırır hem de bu kültürel mirası yaşatmak için önemlidir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Türkiyede çeşitli türleri görünen Mangala oyununun Erzurum'da da farklı çeşitleri mevcuttur. Uzundere ilçesinde oynanan "Kır Oyunu" ve Olur ilçesinde oynanan "Pıç Oyunu" bu yörede bilinen mangala oyunlarıdır. Bu oyunlar, mangala oyununun Türkiye'nin çeşitli bölgelerinde farklı adlar ve kurallarla oynandığını göstermektedir. Her iki oyun da mangala kültürünün zenginliğini ve çeşitliliğini yansıtmaktadır.

Kır oyunu açık alanda, 9-15 yaş arası, kız-erkek çocukların birlikte oynadığı bir oyundur. En az 3 kişi ile oynanır. 3 oyuncunun da kendisine ait küçük boyutlarda 3 kuyusu vardır. Koyun ve keçinin kurumuş pislikleri (gıgılları) bilye olarak kullanılır. Her oyuncunun kendisine ait gıgılları vardır. İlk oyuncu kendi kuyusundan aldığı gıgılları, aldığı kuyudan başlayarak sırayla dağıtır, diğer kuyulara da birer tane gıgıl koyar. Diğer oyuncular da aynı şekilde kendi kuyularından başlayarak diğer oyuncuların kuyularına gıgıl koyarlar. Sıra ilk oyuncuya geldiğinde kuyulardaki gıgıl sayısı 5'in üzerinde 3'ün katı olmalıdır. Bu sayılar kime denk gelirse gıgıların hepsini o oyuncu alır ve oyun istenirse yeniden başlar.

Erzurum'un Olur ilçesine bağlı Oğuzkent köyünde oynanan "Pıç" oyunu, bölgenin kültürel mirası içinde yer alan, stratejik düşünce ve zekâ gerektiren geleneksel bir oyundur. Afrika'daki mangala türlerine benzer özellikler gösteren bu oyun, hem yetişkinler hem de çocuklar tarafından oynanır. Genellikle köylerde kullanılan tahta sofralarda (sıfra) oynanır ve oyun malzemesi olarak mısır ya da fasulye taneleri tercih edilir. Pıç oyunu, iki kişiden beş kişiye kadar oyuncu ile oynanabilir. Bu özelliğiyle bireysel ve grup dinamiklerini bir araya getiren bir yapıya sahiptir.

Bu anlatı süreçleri, oyunu yalnızca sözlü kültürün bir aracı değil, aynı zamanda sanatın doğrudan bir üretim alanı hâline getirir. Her oyun, kendi kuralları, karakterleri ve ritüelleriyle bir "kurgusal evren" oluşturur ve bu yönüyle tiyatroya, hikâye anlatıcılığına ve hatta çağdaş sanat pratiklerine yaklaşır. Oyun sırasında gelişen olaylar, oyuncuların verdiği tepkiler ve ortaya çıkan mizansen, doğaçlama bir sahneleme olarak değerlendirilebilir. Johan Huizinga'nın da vurguladığı gibi, oyun insanın yaratıcı potansiyelinin en saf hâllerinden biridir ve sanat da bu potansiyelin somutlaşmış biçimidir (Huizinga, 1955). Sanatın ve oyunun her ikisi de temsil, dönüşüm ve katılım gibi ortak temellere sahiptir; her ikisi de zaman ve mekânla kurulan yeni bağlamlar üzerinden anlam üretir. Erzurum'daki geleneksel oyunlar da bu bağlamda yalnızca halk kültürünün bir taşıyıcısı değil; aynı zamanda estetik deneyimin, yaratıcı katılımın ve

simgesel iletişimin canlı bir örneğidir. Oyunu sanatın bir biçimi olarak yeniden düşünmek, kültürel mirasın sadece korunmasını değil, aynı zamanda çağdaş sanat ve eğitim pratiklerinde yeniden üretimini de mümkün kılar.

Şekil 15

Pıç Oyunu



(Gündoğdu, 2025)

Her oyuncuya 36 fasulye ya da mısır tanesi verilir ve bunlar önlerine, on ikişer adetlik üç yığın hâlinde yerleştirilir. Bu yığımlara oyun boyunca kuyu adı verilir. Oyuna başlayacak oyuncu, aşık kemiği atılarak belirlenir. İlk oyuncu, üç kuyusundan birindeki 12 fasulyeyi alır ve dağıtma işlemine başlar. Oyuncu, aldığı fasulyelerin bir tanesini başlangıç yaptığı kuyuya bırakır, ardından kalanları soldan sağa doğru her bir kuyuya birer adet olacak şekilde sırayla dağıtır. Elindeki fasulyeler tükendiğinde, son fasulyenin bırakıldığı kuyuya bakılır. Eğer bu kuyuda bulunan fasulyelerin sayısı çift olursa, o kuyudaki tüm fasulyeler oyuncunun olur ve kendi hanesine eklenir. Eğer fasulye sayısı tek kalırsa, fasulyeler olduğu gibi bırakılır ve sıra diğer oyuncuya geçer.

Şekil 16

Pıç Oyunu Oynayanlar

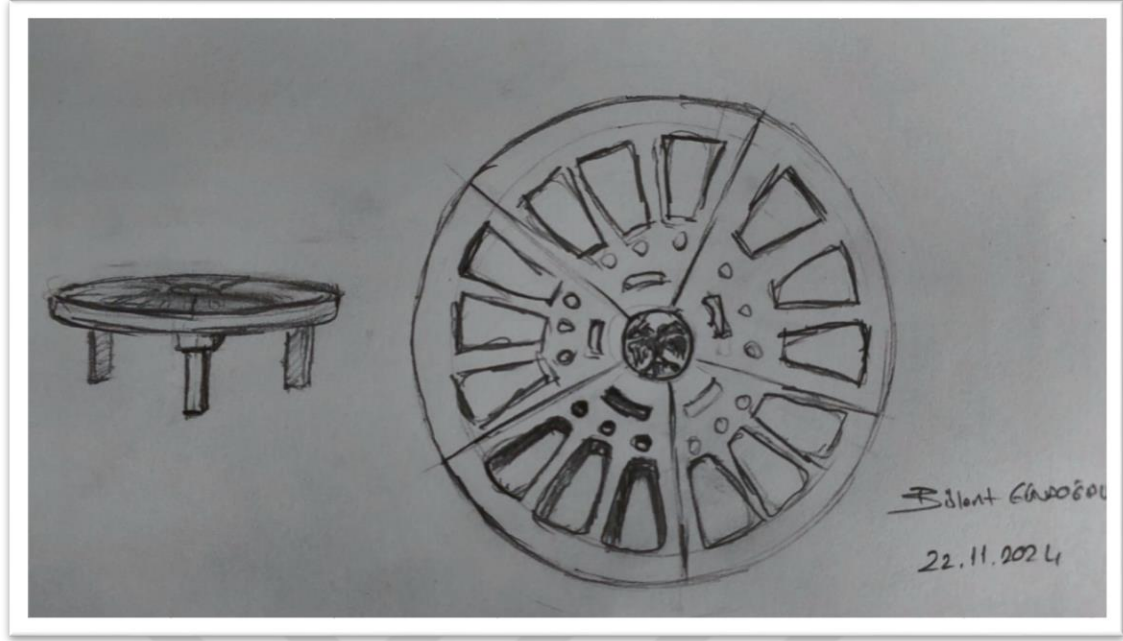


(Gündoğdu, 2025)

Oyuncular, bu şekilde fasulyeleri toplarken, stratejik hamlelerle rakiplerinin oyununu engellemeye çalışır. Oyunun önemli bir unsuru da pıç yapma hamlesidir. Bir oyuncu, elindeki son fasulye ile bir kuyuda üç fasulye oluşturursa, bu kuyuyu işaretleyerek (genellikle çevresi kalem veya kömürle çizilir) kendine ait hâle getirir. Pıç yapılan kuyudaki fasulyeler oyun boyunca o oyuncunun sayılır ve burada biriken fasulyeler rakipler tarafından alınmaz. Ancak tüm kuyularını pıç yapan bir oyuncu oyundan elenir.

Şekil 17

Oyunun Eskiz Cizimleri



(Gündoğdu, 2025)

Şekil 18

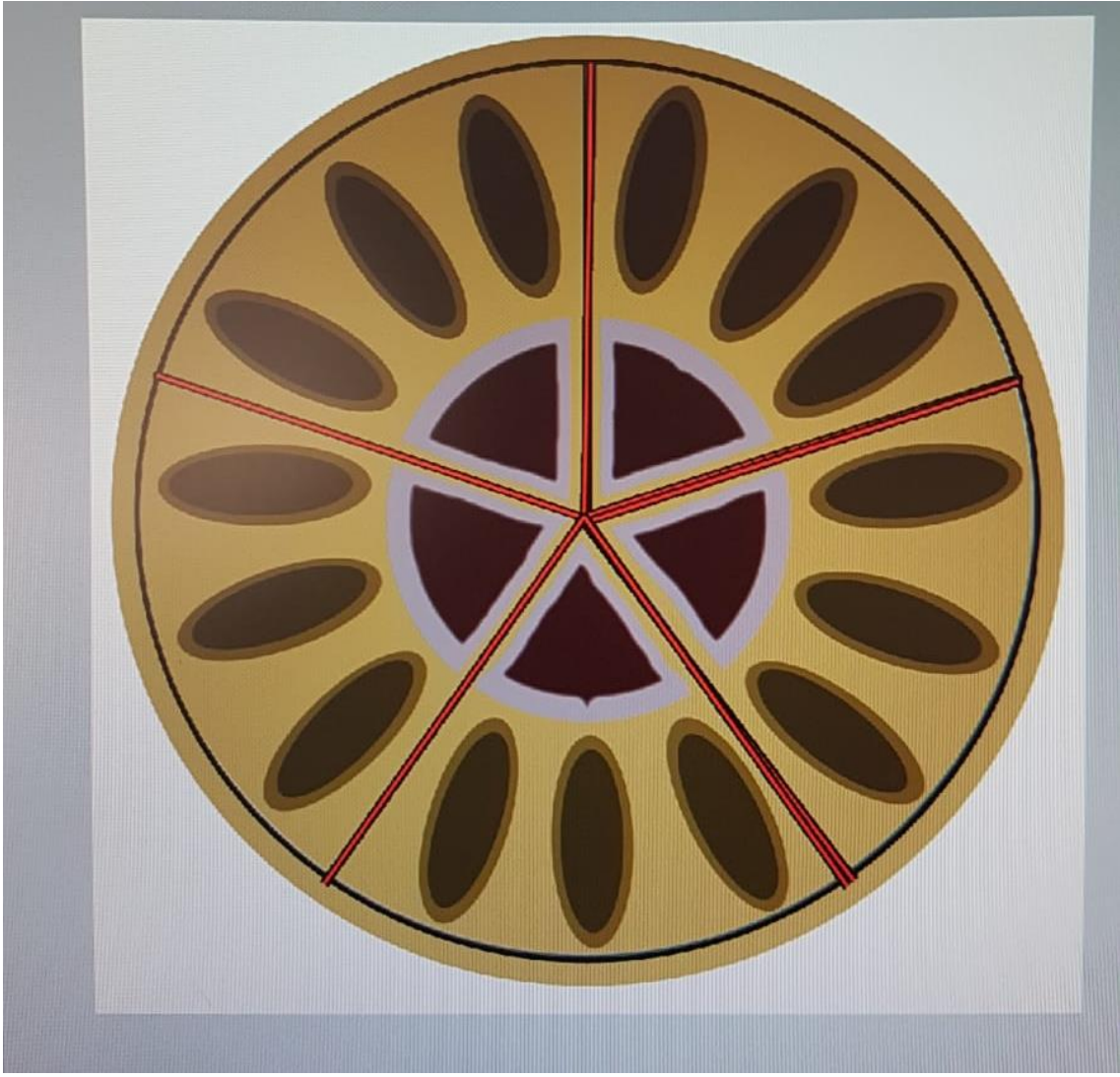
Oyunun Eskiz Cizimleri



(Gündoğdu, 2025)

Şekil 19

Oyunun 3d Modelleme İle İlk Formları



(Gündođdu, 2025)

Şekil 20

Oyunun 3d Modelleme İle İlk Formları



(Gündođdu, 2025)

Şekil 21

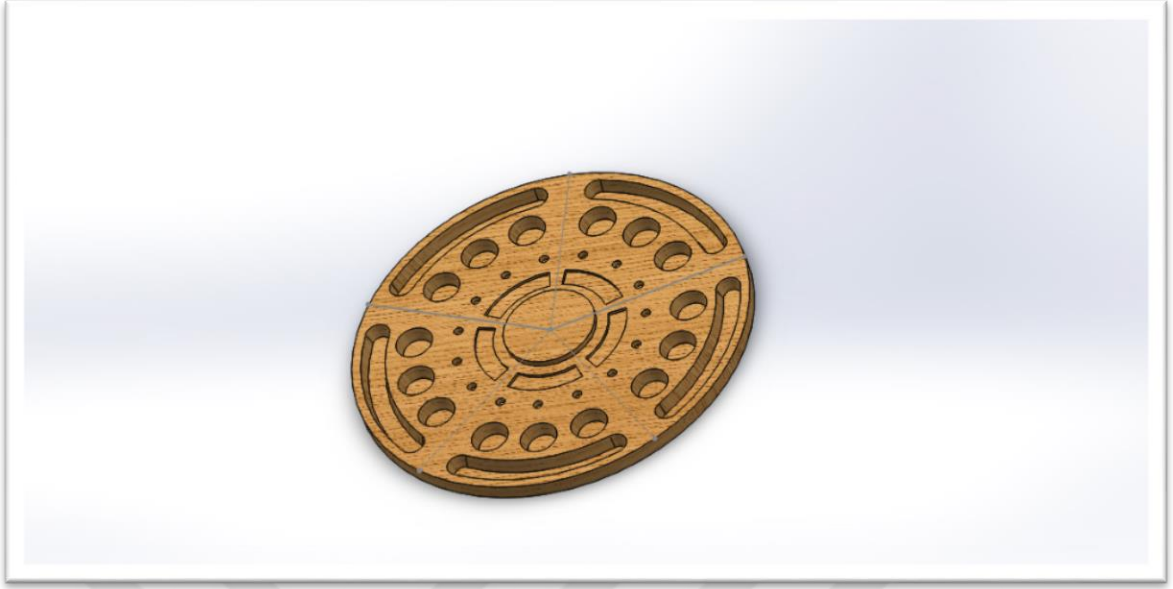
Oyunun 3d Modelleme İle İlk Formları



(Gündođdu, 2025)

Şekil 22

Oyunun 3d Modelleme İle İlk Formları



(Gündoğdu, 2025)

Şekil 23

Oyunun Yapay Zekâ Promptları İle Çizimi



(<https://www.canva.com/dream-lab>)

Şekil 24

Oyunun Yapay Zekâ Promptları İle Çizimi



(<https://www.canva.com/dream-lab>)

Pıç oyunu, oyun sırasında sürekli değişen dinamikleriyle dikkat çeker. Hamleler sırasında oyuncular hem kendileri için avantaj sağlayacak stratejiler geliştirir hem de rakiplerinin güçlü hamleler yapmasını engellemeye çalışır. Oyun, tüm oyuncuların kuyularındaki fasulyeler bitene kadar devam eder. Oyunun sonunda, her oyuncu topladığı fasulyeleri sayar ve en fazla fasulyeye sahip olan oyuncu oyunun galibi olur.

Şekil 25

Oyunun Yapay Zekâ Promptları İle Çizimi



(<https://www.canva.com/dream-lab>)

Bu oyun, yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda oyuncular arasında stratejik düşünmeyi, dikkat ve odaklanmayı, hesap yapma becerilerini ve rekabetçi ruhu geliştiren bir etkinliktir. Pıç oyunu, nesilden nesile aktarılan ve bölge kültürünün bir parçası olan önemli bir mirastır. Oynanışı kadar sosyo-kültürel bağlamda taşıdığı değerlerle de dikkat çeken bu oyun, Anadolu'nun zengin oyun kültürünün bir yansımasıdır (Sanayüç, 1974).

Pıç oyununun modernize edilmesi hedeflenmiş, tasarım süreci ve yapım aşamaları dikkatli bir şekilde planlanmıştır. Ürünün ana gövdesi için sağlamlık ve dayanıklılık açısından 30 mm kalınlığında kayın kereste, ayaklar için ise hafif ve esnek bir malzeme olan 18 mm çam kontur tabla tercih edilmiştir. Hareketli ayak mafsalları için Metrik 8x60 mm civata, pul ve somunlar, bağlantı elemanları olarak ise 4x50 mm yıldız başlı ahşap vidalar kullanılmıştır.

Yapıştırıcı olarak Polimarine deniz tutkalı seçilmiş ve bu sayede ürünün dayanıklılığı artırılmıştır.

Şekil 26

Piç Tahtası Yapım Aşaması



(Gündoğdu, 2025)

Ürünün boyut ve tasarımı kapsamında, ana gövde çapı 74 cm olarak belirlenmiş, gövde ve ayak kalınlıkları sırasıyla 30 mm ve 18 mm olarak uygulanmıştır. Üst yüzey dekorasyonu için 3 mm Flexi malzemedan hazırlanan çift başlı kartal figürü tercih edilerek, kültürel bir dokunuş sağlanmıştır.

Şekil 27

Pıç Tahtası Yapım Aşaması



(Gündoğdu, 2025)

Üretim teknikleri arasında, ahşap parçaların hassas kesimi için CNC router kullanılmış, daha küçük detaylar ve manuel düzeltmeler için daire testere makinesi tercih edilmiştir. Kesim sonrası yüzey hazırlığı, üç aşamalı bir zımparalama işlemiyle gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada sırasıyla 60'lık, 120'lik ve 220'lik zımpara kağıtları kullanılarak yüzey pürüzsüz hâle getirilmiştir. Ardından, estetik bir görünüm ve dayanıklılık sağlamak amacıyla yüzeye teak yağı uygulanmıştır. Tasarım süreci, bilgisayar destekli modelleme araçlarıyla desteklenmiş, SolidWorks yazılımı sayesinde ürünün detaylı tasarımı tamamlanmıştır. Bu modelleme, CNC router kesim işlemlerinde yüksek hassasiyet sağlamış ve prototip üretimini kolaylaştırmıştır.

Pıç oyununun modernizasyon süreci, geleneksel yapısının korunarak daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamak ve bu kültürel mirası güncel platformlara taşımak amacıyla planlanmıştır. Bu süreçte hem geleneksel oyun öğelerinin korunması hem de modern teknolojilere uyumlu hâle getirilmesi hedeflenmiştir.

Şekil 28

Piç Tahtası Yapım Aşaması



(Gündoğdu, 2025)

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Sonuç

Sanat ve oyun, insan yaşamında derin anlamlar taşıyan ve bireyin kendini ifade etme, yaratma ve anlam arayışına hizmet eden temel olgulardır. Oyun, tarih boyunca iletişim, öğrenme ve kültürel aktarımın önemli bir aracı olmuştur. Günlük hayatın her alanında, bireylerin farklı rollerini yerine getirirken oyun unsurları yer almakta, oyun insan deneyiminin ve toplumsal yapının bir yansıması hâline gelmektedir. Johan Huizinga'nın Homo Ludens kavramıyla öne sürdüğü gibi, oyun, yalnızca eğlence değil, aynı zamanda insanın yaratıcılığını ve kültürel birikimini şekillendirdiği bir alan olmuştur. Oyun, bireylere sadece özgürlük sunmakla kalmaz, aynı zamanda anlam inşa etme ve toplumsal bağları güçlendirme sürecinde önemli bir rol oynar.

Sanat ise oyunla doğrudan ilişkili bir olgudur. Sanatçının yarattığı eserler, bir çocuğun oyunundaki hayal gücü ve özgürlüğün birleşiminden doğar. Platon'un *mimesis* anlayışı, Kant'ın estetik özgürlük vurgusu ve Schiller'in oyun içtepisi kavramı, sanat ve oyunun nasıl iç içe geçtiğini ve birbirini tamamladığını açıkça ortaya koymaktadır. Sanatın yaratım sürecinde, tıpkı bir oyun gibi, hayal gücü ve özgürlük ön plana çıkar; bu süreçte estetik bir ifade alanı oluşur. Bu bağlamda sanat ve oyun, insan olmanın temel unsurları olarak hayata anlam katmaya devam etmektedir.

Akıl ve zekâ oyunları da bu bağlantıyı derinleştiren bir boyut taşır. Bu oyunlar, görsel tasarımdan yaratıcı düşünceye kadar bir dizi sanatsal öge içerir. Özellikle strateji tabanlı oyunlar, oyuncuların düşünsel yaratıcılıklarını kullanarak yeni çözümler üretmelerini gerektirir. Bu süreç, sanatçılar için de geçerli olan yaratıcı düşünme biçimlerini barındırır. Ayrıca, oyunlar bir iletişim aracıdır; oyuncular arasındaki etkileşim, fikir alışverişi ve ortak hedefe ulaşma süreci, sanatın ifade ve iletişim biçimlerine benzer bir şekilde çalışır. Bir oyun, hem eğlenceli hem de eğitici özellikleriyle insanın zekâ ve düşünme becerilerini geliştirirken, aynı zamanda toplumsal bağları güçlendirir. Oyunlar, tasarımlarındaki estetik öğelerle, kullanıcıların zihinsel becerilerini geliştirmeleri için özgür ve yaratıcı bir alan sunmaktadır.

Mangala, binlerce yıllık geçmişiyle yalnızca bir oyun değil, aynı zamanda bir kültürel mirastır. Türklerin tarihsel kökenlerini, sosyal yapılarını ve stratejik düşünme becerilerini yansıtan bu oyun, nesiller boyunca taşınan değerlerin bir temsilcisi olmuştur. Mangala,

kökenindeki savaş simülasyonu niteliğinden günümüzdeki eğlence ve zekâ geliştirme aracına evrilerek, her yaştan insana hitap eden evrensel bir oyun hâline gelmiştir. Bu özellikleriyle mangala, Türk kültürünün sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda bir öğrenme ve strateji platformu olduğunu kanıtlamaktadır. Mangala'nın bu evrimi, insan zekâsının gelişimindeki önemli bir araç olarak sanat ve oyun arasındaki derin ilişkiyi gözler önüne sermektedir.

Erzurum'a özgü bir türü olan Pıç oyunu da bu kültürel mirası destekler ve bu oyun, hem bireysel oyunların hem de grup oyunlarının stratejik derinliğini yansıtır. Pıç, geleneksel malzemelerle ve yerel kurallarla oynanarak Türk toplumlarının oyun kültüründeki çeşitliliği gözler önüne serer. Mangala ve onun farklı türleri, Türk oyun kültürünün derinliklerini anlamak ve yaşatmak için önemli bir kaynak olmaya devam etmektedir. Pıç gibi geleneksel oyunların modern tasarımlarla uyumlu hâle getirilmesi, hem geçmiş kültürün korunmasına katkıda bulunur hem de oyunları daha geniş kitlelere tanıtarak estetik ve kültürel bir bağ kurmasını sağlar.

Erzurum'un Uzundere ve Olur ilçelerinde oynanan geleneksel Mangala türleri olan Kır Oyunu ve Pıç Oyunu, sadece kültürel bir miras olarak değil, aynı zamanda sanatsal bir ifade biçimi olarak da değerlendirilmelidir. Bu oyunlar, yerel halkın doğayla kurduğu estetik ilişkiyi ve oyun aracılığıyla ifade bulan yaratıcı dünyasını yansıtır. Kır Oyunu'nun doğal bir oyun alanında, kurumuş hayvan pislikleriyle oynanması, ilk bakışta sadece kırsal bir pratiği yansıtsa da, aslında doğadan elde edilen nesnelere yapılan geçici yerleştirme sanatlarının öncülü olarak okunabilir. Lippard (1997), doğayı bir sanat alanı olarak kullanan sanatçıların, zaman ve mekânla kurdukları bağın, geçici ama derin bir anlam içerdiğini belirtir. Bu anlamda, çocukların elleriyle toprağa açtıkları kuyular ve taşları belli bir düzende yerleştirmeleri, bilinçsizce de olsa estetik bir kompozisyon yaratmaktadır.

Pıç Oyunu ise, tahta sofralar üzerinde oynanan yapısıyla yalnızca bir zekâ oyunu değil; aynı zamanda ritim, tekrar ve bedenin kullanımı açısından bir performans niteliği taşır. Oyuncuların yüz ifadeleri, hamle sırasındaki el hareketleri ve stratejik bekleyiş anları, sessiz ama yoğun bir anlatı oluşturur. Schechner (2006), performansın yalnızca sahneye özgü olmadığını, gündelik ritüellerin ve oyunların da performatif özellikler taşıdığını vurgular. Bu bağlamda, Pıç Oyunu'ndaki her hamle, bedenin ve zekânın ortak bir anlatıya dönüştüğü, doğaçlama ve kolektif bir performanstır. Oyunun ritmi, oyuncular arasında kurulan sözsüz iletişim ve karşılıklı stratejik okumalarla biçimlenir.

Oyunların bu estetik yapısı sadece görsel ya da bedensel bir ifade biçimi olarak değil, aynı zamanda sözlü kültürle iç içe geçmiş bir anlatı geleneğinin de taşıyıcısıdır. Huizinga (1955), oyunu kültürün kurucu bir unsuru olarak değerlendirir ve oyunların içkin anlamlar

taşıdığını, kimi zaman toplumsal değerleri, kimi zaman ise bireysel zekânın simgesel temsillerini barındırdığını ifade eder. Erzurum'daki bu oyunlarda da benzer bir sembolik katman bulunur. Özellikle Kır Oyunu'ndaki 3'ün katı olan gıgılların kazanım kriteri, oyun içinde matematiksel düşünceyi teşvik eden, aynı zamanda kural ve adalet kavramlarını pekiştiren bir yapı sunar. Bu yönüyle oyun, hem zihinsel gelişim aracı hem de kültürel bir kodlama sistemidir.

Öte yandan, bu geleneksel oyunlar ritim ve tempo gibi müziksel öğeleri de içinde barındırır. Gıgılların ya da fasulye tanelerinin sırayla bırakılması, oyuncuların hamlelerinin belirli bir düzende ve süreklilikte gerçekleşmesi, ritmik bir yapının ortaya çıkmasına neden olur. Blacking (1973), müziğin yalnızca sesle değil, aynı zamanda davranışın biçimlenmesiyle de ilgili olduğunu belirtir. Bu anlamda, geleneksel oyunlar sadece strateji veya eğlence değil, aynı zamanda içsel bir ritmin dışavurumudur. Oyuncular arasındaki sıra, bekleyiş ve tepki süreci, oyun alanını adeta sessiz bir müzikal sahneye dönüştürür.

Mangala'nın Erzurum'daki bu yerel türleri, sadece kültürel sürekliliği değil, aynı zamanda estetik ve sanatsal değer üretimini de gösteren önemli örneklerdir. Görsel sanat, performans, müzik ve anlatı gibi çeşitli sanat disiplinleriyle kurdukları çok katmanlı ilişkiler, bu oyunları yalnızca birer geleneksel aktivite olmaktan çıkarır; onları yaşayan birer sanat pratiğine dönüştürür. Oyunların bu yönleriyle ele alınması, kültürel mirasın yalnızca korunması değil, aynı zamanda sanat yoluyla yeniden yorumlanması açısından da büyük önem taşımaktadır.

Şekil 29

Pıç Oyunu Masası



(Gündođdu, 2025)

Bu bakımdan, Pıç oyunu için tasarım süreci, hem manuel üretim yöntemlerini hem de bilgisayar destekli tasarım araçlarını içeren, çok yönlü bir yaklaşımla gerçekleştirilmektedir. Malzeme seçiminde kayın kereste ve çam kontur tabla tercih edilmesi, ürünün dayanıklılığını ve taşınabilirliğini arttırmaktadır. Ayrıca, Flexi malzeme, dekoratif figürlerin uygulanmasında hem işlevsel hem de estetik bir çözüm sunmuştur. SolidWorks yazılımı, ürünün tasarım ve prototipleme aşamalarında hızlı ve hassas bir modelleme imkânı sağlar ve CNC router ile yapılan kesim işlemleri hatasız bir üretim sürecini mümkün kılmaktadır. Oyun boyut ve estetik olarak iyi bir görünüşe sahip olması sağlanmıştır.

Şekil 30

Erzurum'a Ait Kültürel Bir Mekanda Pıç Oyunu



(Gündoğdu, 2025)

Şekil 31

Pıç Oyununun Kurallar Dahilinde Oynanması



(Gündoğdu, 2025)

Sonuç olarak, akıl ve zekâ oyunları, tasarımları ve yaratıcı süreçleriyle hem sanatsal hem de kültürel bir değer taşımaktadır. Oyunlar, hem bireysel hem de toplumsal düzeyde estetik bir ifade biçimi sunar ve insanların zekâlarını geliştirirken aynı zamanda özgür düşünme ve yaratıcı problem çözme yetilerini destekler. Mangala ve Pıç gibi geleneksel oyunlar, yalnızca eğlenceli değil, aynı zamanda derin bir kültürel bağ kurma aracıdır ve bu tür oyunların modernleştirilerek yaşatılması, kültürel mirasın korunmasına önemli katkılar sağlamaktadır.



KAYNAKÇA

- Adilbekova, M., & Aday, R. (2015). Togizkumalak: A Central Asian Intellectual Game. *Journal of Central Asian Culture and Heritage*, 3(2), 45-58.
- Akcaoğlu, C. (2017). *Somut Olmayan Kültürel Miras ve Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Kullanımı*. (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi/Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, Ankara
- And, M. (2019). *Oyun ve bugün - Türk kültüründe oyun kavramı* (5. baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Arioğlu, İ. E. & Atasoy, A. Ö (2015). Somut Olmayan Kültürel Miras Kapsamında Geleneksel El Sanatları ve Kültür ve Turizm Bakanlığı. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* 10(16) 109-126. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.9058>
- Artun, E. (1998). Anadolu'da Halk Kültürü Ürünlerinin Oluşumuna Kültürel Değişim ve Gelişim Açısından Bakış. *Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Merkezi*. <http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/45.php>
- Bacanlı, H. (2014). Sosyal Beceri Eğitimi. Pegem Akademi.
- Baker, D. (2016). *Strategic thinking in educational games*. *International Journal of Cognitive Education*, 10(2), 112-130.
- Barbiero, L., & Dufresne, J. (2010). *The impact of problem-solving games on cognitive development*. *Journal of Educational Psychology*, 101(3), 321-329.
- Berikov, K. (2020). Historical Roots and Cultural Significance of Togizkumalak. *Journal of Eurasian History*, 25(4), 97-112
- Bingham, W. V. (1937). Aptitudes and aptitude testing. New York: Harper ve Brothers. Intelligence and Its Measurement: A Symposium (1921). *Journal of Educational Psychology*, 12(3), 123-147. doi.org/10.1037/h0076078
- Cacho-Duran, S. S. (2016). *Güncel sanatta oyun kuramı ve oyun kavramı*. Yüksek lisans tezi. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*, Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Descartes, R. (1998). *Meditations on First Philosophy*. Cambridge University Press.
- Devecioğlu, Y., & Karadağ, Z. (2016). Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zekâ Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61. <https://dergipark.org.tr/en/pub/befdergi/issue/23139/247172>
- Durnagözü, N. (2015). Antik Mankala Oyununun Stratonikeia'daki İzleri. B. Söğüt (Ed)., *Stratonikeia ve Çevresi Araştırmaları* (ss.107-125). Ege Yayınları.
- Evcin, E. (2013). Türk kültürü araştırmaları için önemli bir kaynak: halk kültürü bilgi ve belge merkezi. *Millî Folklor Dergisi* 25 (100), 225-242. <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=100&Sayfa=222>
- Gadamer, H. G. (2005). *Güzelin Güncelliği*. Çizgi Kitabevi.
- Gadamer, H.G. (1989) *Truth and Method*, Translation by Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall, New York. USA
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.

- Güler, C., (2024). Sanat ve Oyun. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (34), 261-277.
- Gültekin, T., Konçina, A., Uygan, E., Ulus, H. ve Çobanoğlu, C. (2019). "Homoludens Sergisi Örneğinde Karşılaştırmalı İnceleme: Kültürel Aktarım ve Oyun." *Ulakbilge*, 34215-222.
- Haviland, W. A., Prins H. E. L., D.Walrath Mcbride, B. (2017). *Kültürel antropoloji* (İ. D. E. Sarioğlu, Çev. Ed.). Kaknüs Yayınları. (Çalışmanın orijinali 2016`da yayımlanmıştır)
- Huizinga J. (1995). Homo Ludens – Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Huizinga, J. (2006). Homo Ludens, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı, 2. Basım.
- Kant, I. (2003). *Critique of Pure Reason*. Penguin Classics.
- Kara, T. (2015). The Evolution of Togizkumalak and Its Cultural Significance in the Modern Era. *International Journal of Cultural Studies*, 12(1), 23-37.
- Kazmaz, S. (2001). Halk kültürüne toplu bir bakış düşünceler ve değerlendirmeler. *Erdem İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi* 13(38), 295-326. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/688332>
- Kul, M. (2018). Türk'ün strateji ve zekâ oyunu "Mangala". *Turkish Studies*, 13 (18). <https://www.researchgate.net/>.
- Küçükyıldız, A. (2015). *Türk zekâ oyunları:1 köçürme mangala* (1. baskı). Delta Kültür Yayınevi.
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel psychology*, 28(4), 563-575.
- Miles, M. B., & A. M. Huberman. (1994). *Qualitative data analysis* (2nd ed.). Sage.
- Miller, G. A. (2012). *The magical number seven, plus or minus two: Some limits on our capacity for processing information*. *Psychological Review*, 63(2), 81–97.
- Niemi, H. (2014). *The role of memory in learning: From theory to practice*. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(2), 199-218.
- Norris, P. (2009). *The impact of strategic games on cognitive skills and decision-making*. *Journal of Cognitive Psychology*, 18(4), 491-508.
- Osman Sanayuç, "Oğuzkent'te Zihinsel Bir Oyun: PIÇ TFA 299 (1974).
- Perelman, M. (2014). *Creativity in solving logical puzzles: The role of intelligence games in cognitive development*. *International Journal of Intelligence*, 39(4), 294-310
- Peterson, L. R. (2015). *Memory Games: How to improve your memory and cognitive skills*. *Cognitive Science Journal*, 34(1), 45-58.
- Rivière, M. (2012). *Critical thinking and intelligence games: Cognitive benefits in children*. *Journal of Educational Development*, 24(1), 82-96.
- Robinson, L. P. (2011). *The role of strategy games in improving critical thinking*. *Thinking Skills and Creativity*, 6(2), 107-115
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of Intelligence*. Routledge.
- Saygı, M. (2018). *Günümüzde oyun-sanat-oyuncak ilişkisi ile seramik uygulamalar*. Yüksek lisans tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Schiller, (1990). İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup, (M. Özgü, Çev), Millî Eğitim Basımevi.

- Shatayev, M., & Abdujapparov, A. (2006). The Strategic Play of Togizkumalak: Cultural and Historical Perspectives. *Kazakh Journal of Traditional Games*, 9(3), 70-85.
- Sezgin, S. & Yüzer V. (2020). *Oyun ve oyunlaştırma*. Gece Kitaplığı.
- Sternberg, R. J. (2004). Historical influences, current controversies, teaching resources. Human intelligence. https://www.intelltheory.com/sternberg_interview. Shtml
- Timuçin, A. (1993). Estetik, İstanbul: BDS Yayınları.
- Tobbaş, E. (2013). *Ceviz yapılı beyin*. Panama Yayıncılık.
- Tötenayev, B. (1994). Kazak Ulusal Oyunları. *Almaty: Kazakistan Kültür Bakanlığı Yayınları*.
- Turgut, M., & Yılmaz, B. (2018). Matematiksel düşünmeyi destekleyen oyun tabanlı öğrenme uygulamaları. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 43(193), 1-15.
- Türk Dil Kurumu (2006). Güncel Türkçe Sözlük, Ankara: TDK Yayınları.
- United Nations Educational Scientific and Cultural. (UNESCO). (2020). *Somut olmayan kültürel miras Türkiye ulusal envanteri* <https://ich.unesco.org/doc/src/44320.pdf>
- Uygur, N. (2013). *Kültür kavramı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Ünal-Süngü, A. (2018). İbn Haldun'a göre akıl ve bilginin oluşumu. *İbn Haldun Çalışmaları Dergisi*, 3(2), 259-272. <https://doi.org/10.36657/ihcd.2018.48>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (9. baskı). Seçkin.
- Yurdugül, H. (2005). Ölçek geliştirme çalışmalarında kapsam geçerliği için kapsam geçerlik indekslerinin kullanılması. *XIV. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi*, 1, 771-774. <https://yunus.hacettepe.edu.tr/>

ŒEKİL KAYNAKÇASI

Gündođdu, B. (2025). *Pıç Tahtası*. KiŒisel ArŒiv.

Küçükyıldız, A. (2015). *Türk zekâ oyunları:1 köçürme mangala* (1. baskı). Delta Kültür Yayınevi.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Bülent GÜNDOĞDU
Doğum Yeri ve Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Öğretmenliği
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Bölümü Tezli Yüksek Lisans Devam Etmekte
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	<ul style="list-style-type: none">• 4004 TÜBİTAK Bilim Şenliği Atölye Liderliği• İngilizce Dil Eğitiminde Yeni Yaklaşımlar ve Dijital İnovasyon Çalıştayı 2021• Öğrencilerin Matematik Becerilerinin Geliştirilmesi Çalıştayı Ekim 2022
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	Erzurum İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi
İletişim	
E-Posta Adresi	
Tarih	19.06.2025