

GÖNÜL DAĞI SİVRİHİSAR'DAN KÖÇÜRME (KUYU/MANGALA) OYUNLARI*

Öz

İnsanoğlunun zorunlu yaptığı bir olgu olan göç, gerek savaşlar gerekse geçim sıkıntılarıyla tetiklenmiş ve göç olgusu insani değerler, kodlar içinde yerini almıştır. İnsanoğlu göç/savaş olgusunu, zorluklarla baş edebilme yetisini, değerlerini ders çıkarmak, unutturmamak istediği için çocuklarının yaşamlarına makul, masum şekilde oyunlaştırarak yerleştirmiştir. Türk milleti de tarihi boyunca kültürel değerlerini başta zekâ ve strateji oyunları olmak üzere çeşitli çocuk oyunları ile geleceğe miras olarak köçürmüştür.

Çalışmanın amacı Sivrihisar'dan derlenen unutulmaya yüz tutmuş Köçürme oyunlarını gün yüzüne çıkararak yeniden canlandırmak; hayatın eve sığıldığı pandemi sürecinde Köçürme/kuyu/mangala oyunlarını oynayarak toplumsal sosyalleşmeye katkı sağlayabilmektir. Çalışmada literatür taraması, saha derlemeleri yapılmış, karma yöntem ve teknikleri kullanılmıştır. Eskişehir'in Sivrihisar ilçesi köçürme/mangala/kuyu oyunları ailesinden Eme, 18 Taş, Kuyu oyunu ve Kuyutak isimli oyunlar derlenerek kuralları kayıt altına alınmıştır. TV programları, köşe yazıları ile oyunlar tanıtılmaya çalışılmıştır. Eskişehir ilinin iki

ULUSLARARASI TÜRK
DÜNYASI ARAŞTIRMALARI
DERGİSİ
INTERNATIONAL JOURNAL
OF TURKISH WORLD
STUDIES
CİLT 4 / SAYI 3 / TEMMUZ
2021

Sorumlu Yazar
Corresponding Author

AYŞE GÜMÜŞ
İsmail GÜMÜŞ
Azime YUDAR
Zeliha ARAS
Çağlar SAKARYA
Tarih Öğretmeni /Cemal
Müntaz Sosyal Bilimler Lisesi,
Tepebaşı/Eskişehir,
aysumavavuz@gmail.com
Tarih Öğretmeni/Emine Emir
Şahbaz Bilim ve Sanat Merkezi
Oduņpazarı/Eskişehir,
ismgumus1@hotmail.com
Lise Öğrencisi/Sivrihisar Eğitim
Vakfı Muzaffer Demir Anadolu
Lisesi, Sivrihisar/Eskişehir,
azimevudar@gmail.com
Lise Öğrencisi/Sivrihisar Eğitim
Vakfı Muzaffer Demir Anadolu
Lisesi, Sivrihi-
sar/Eskişehir,zelihaaras200@gmail.com

ail.com
Lise Öğrencisi/Sivrihisar Eğitim
Vakfı Muzaffer Demir Anadolu
Lisesi, Sivrihisar/Eskişehir,
cagaskr26@gmail.com

Gönderim Tarihi

Recieved

01.06.2021

Kabul Tarihi

Accepted

02.08.2021

Atıf

GÜMÜŞ, Ayşe vd. (2021).
"Gönül Dağı Sivrihisar'dan
Köçürme (Kuyu/Mangala)
Oyunları", *Uluslararası Türk
Dünyası Araştırmaları Dergisi*,
(4/3), 47 - 86.

ARAŞTIRMA MAKALESİ
RESEARCH ARTICLE

* Bu çalışma Tübitak 52. Liselerarası Araştırma Projeleri Yarışması kapsamında şekillendirilmiştir ve Bölge birinciliğine layık görülmüştür. Çalışmadaki oyunların sürdürülebilir olması ve yaygınlaşması için de çalışma makale olarak düzenlenmiştir.

okulundan örneklem grubu seçilerek çalışma ekibi tarafından hazırlanan oyunların videoları, öğrenciler ve aile bireylerine (uzaktan eğitim sürecinden dolayı) sosyal medya aracılığıyla izlettirilerek anket sorularının cevaplanması sağlanmıştır. Veri analizleri sonucunda Köçürme /mangala/kuyu oyunlarının tanınmadığı, Sivrihisar'daki çeşitlerinin bilinmediği, unutulduğu ancak tanıtıldıktan sonra oyunların beğenilip evde pandemi sürecinde de eğlenilerek öğrenildiği ve sosyalleşmeye katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Oyunların oynama şekillerinin kurallarının kayıt altına alınarak, videolaştırılarak sosyal medya yoluyla, pandemi gibi süreçlerde de evde aile içi sosyalleşmeye katkı yapacağı uygun görüldüğü ortaya konmuştur. Yerel köçürme oyunlarının da il kültürel envanterine dahil edilmesi ve mangala oyununu gibi okullarda, bahçelerde, orman-piknik-park alanlarında tablalarının yapılmasıyla da zekâ oyunları köşeleri kurularak sosyalleşme adına kültürel miras olan yerel köçürme oyunlarının çeşitlendirilmesi ve bunların tanıtılıp yaygınlaştırılması önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Köçürme Oyunları, Eme, 18 Taş, Kuyutak, Kuyu, Sosyalleşme

FRM MOUNT GONUL, SIVRIHISAR THE GAMES OF KOÇURME(KUYU/MANGALA)

Abstract

Immigration which is an obligatory outcome that was brought into existence by people , was triggered by either wars or financial difficulties; the phenomenon of immigration has been involved in the human values and social codes

People has placed the phenomenon of immigration/war and the ability to cope with difficulties and cultural values into their children's lives comprehensibly,without being noticed and by gamifying because people wanted not to make them forget and to take lessons from them.

Turkish people has passed their cultural values on the future generations throughout their history by means of a variety of children's games, especially intelligence and strategy games.

The aim of the present study is to revive the games of Kocurme sinking into oblivion, compiled from Sivrihisar by bringing to light; to contribute to communal socialization by playing the games of Kocurme/Kuyu/Mangala during the pandemic where life fits into home.

In the study a literature review and field work has been carried out; and various methods and techniques have been used.

The games called Eme, 18 Stones, Kuyu & Kuyutak from the family of the games, Kocurme/Mangala/Kuyu in Sivrihisar, Eskişehir have been compiled and their rules have been recorded.

The games have been tried to be introduced by ways of TV programs and the columns.

The working team made the students and their family members, who were selected from two schools in Eskişehir due to the distance education period, watch the videos of the games prepared and answer the survey questions.

As a result of data analysis, it has been determined that the games of Kocurme/Mangala/Kuyu are not recognized, the varieties in Sivrihisar are unknown, forgotten but after being introduced, the games were liked and learned by having fun at home during the pandemic process and contributed to socialization.

It has been revealed that it will contribute to socialization at home in processes such as pandemics by being recorded the rules of playing the games, videotaping via social media.

It has been proposed to include local Kocurme games in the provincial cultural inventory; to make tables in schools, gardens, forest-picnic-park areas for the games such as Mangala; to diversify local Kocurme games which are cultural heritage in the name of socialization by setting up intelligence games corners; to introduce and disseminate them.

Keyword: The games of Kocurme, Eme, 18 Stones, Kuyutak, Kuyu, Socialization.

Giriş

Geçmişten günümüze aktarılan oyunları oynamak bir araya gelmek, iletişim kurmak kendimiz ve kültürümüz hakkındaki düşüncelerimizi dile getirmek için iyi bir fırsattır. Nerede oynanırlarsa oynansınlar oyunlar dünyanın her tarafında insanların hareket etmeye, düşünmeye ve birlikte yaşamaya duydukları gereksinimin ifadesidir. Oyunlar bize yer, zaman, toplumsal cinsiyet gibi kavramları ve insanlığın ortak kültür mirasınca paylaşılan değerleri öğrenme olanağı verir (Ripol, 2011, s. 1).

Besim Atalay oyun kelimesinin “oy-” kökünden türetildiğini belirtmişse de bu görüş, dilbilimciler tarafından delil yetersizliği nedeniyle ciddiye alınmamıştır. Atalay'ın görüşlerini destekleyen Eyüboğlu da Türk Dilinin Etimolojik Sözlüğünde Türkçe “oy (çukur anlamında)” kökünden “oy-un (çukur açmak anlamında) kelimesinin türetildiğini ve daha sonra

bu kelimenin anlam genişlemesine uğrayarak “oynamak bireyle eğlenmek, aldatmak” anlamlarında kullanılmaya başlandığını belirtmiştir (Özdemir, 2006, s. 22).

Oyun sadece çocuklar için değil yetişkinler için de gereklidir. İnsanlar hayatın zorluklarıyla yorgunluklarıyla başa çıkmak dinlenmek, eğlenmek, neşelenmek bu neşeyi ailesi ve dostlarıyla paylaşmak için oyun oynamaktadır. Kültür; oyunu işe, işi oyuna dönüştürür. Bazen de oyuna belli bir düzen verip güzellik katar, spora bile dönüştürür (Baran, 1993, s. 7).

Teknoloji ve sosyal medyanın verimsiz kullanılması sürecinde insanlar okul, iş, ev, aile ve çevre için yapması gerekenleri ihmal etmekte çevresiyle gittikçe iletişimi kopmakta, içine kapanmakta, yalnızlaşmakta daha saldırgan hale gelmektedir. Bütün bu olumsuzlukların tedavisi özünden gelen Türk Töresinin ortaya çıkarılarak yeniden yaşanması hayata geçirilmesi; Türk zekâ oyunlarında Köçürme başta olmak üzere diğer çocuk oyunlarını da oynayarak çocuklarla iletişim kurulması ile mümkündür. Tarihte Köçürme ve Satrançla her yaş ve seviyede çocuklarımızın matematik zekâsı ve derin düşünebilme yeteneği geliştirilmiştir. Aile içi iletişimin en güzel yollarından biri de Köçürme oyunları oynamaktır. Dede ile torun, nine ile torun aynı oyunla iletişime geçebilmektedir. Köçürme birçok Afrika ve Avrupa ülkesinde “Mancala” adıyla oynanır ve ilköğretim sınıflarında aritmetik öğretmek için kullanılır ayrıca özellikle el hareketi güdümünde engelliler için tedavi edici bir etkiye sahiptir (Küçükyıldız, 2015, s. 23). Kültürel değerleri taşıyan oyunlarla aile içi iletişim güçlenebiliyor ise Köçürme oyunlarının, iletişim ve kültürel değerlerini de öğretmek için, pekâlâ lise grubu öğrencilerinde de kullanılabileceği öngörülmüştür.

Bu konuda sürece katkı sağlayabilmek adına, çok çeşitli olan oyun ailesinden seçilen çocukların taş ile oynadıkları oyun olan ve satrancın atası sayılan Köçürme/Mangala/Kuyu oyunlarının yaşanılan çevrede çeşitlerinin derlemesini yaparak, velilere, çocuklara ve gençlere öğretmek yöntemi seçilmiştir. Lise gençliğine kendi öz köklerinden çıkan oyunlarla ve bu

oyunların içindeki değerlerle kültürel değerlerini hatırlatmak, öğretebilmek amacı güdülüp pandemi döneminde aileleri ile birlikte değerli vakit geçirmeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Zira çocuk/genç yaşam için gerekli olan davranış, bilgi, becerileri oyun içinde kendiliğinden öğrenir. Özellikle sevgi, sabır, arkadaşlık, sadakat, sorumluluk, komşuluk gibi değerleri farkına varmadan öğreten oyunlardan biri de halkın kendine mal ettiği Köçürme/Mangala/Kuyu oyunlarıdır.

Ülkemizde daha çok 2010 yılından itibaren iyi tanınan bir Köçürme oyunu olan Mangala oyunu ile TÜBİTAK bünyesinde de çeşitli projelerin çalışıldığı literatür çalışmaları esnasında görülmüştür. Çok bilinen Mangala oyunu ile ilgili ilk olarak 2010 yılından itibaren Serdar Asaf CEYHAN ve Serkan Asaf CEYHAN (Akşam gazetesi, 2017) kardeşlerin bu konuda ilk çalışmaları yaptığı tespit edilmiştir. Mangala oyunu UNESCO tarafından Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'ne alınmıştır (Bakanlığı, 2020).Ancak ilk olarak bir Köçürme oyunu olan 9 Kumalak oyunu hakkında Profesör Dr. Abdülvahap KARA'nın (Kara, 2010) bu konularda makale yayınladığı görülmüştür. İlk kez Köçürme Oyunları adını, tezini ortaya atan Arslan KÜÇÜKYILDIZ'ın bu konudaki "Türk Zeka Oyunları Köçürme Mangala" isimli kitabı incelendiğinde her yörenin, ilin, bölgenin Köçürme oyunu olduğu çıkarımında bulunulmuş ve Eskişehir ilinde yereldeki Köçürme oyunları Eme, 18 Taş, Kuyutak ve Kuyu oyunları saha araştırmaları sonunda tespit edilerek, derlenmiştir. Köçürme/Mangala oyunları konusunda Metin And'ın Oyun ve Bügü (And, 2012, s. 261-267) adlı kitabında Mangala olarak bahsedilen oyunun Türkiye'de başka illerde farklı isimlerle oynandığından da bahsedildiği görülmüştür. Ümit Şıracı Köçürme oyunlarının Denizli'de izlerine rastlamıştır ve 1071 öncesinde ve sonrasında değerlendirilmek üzere belgelemiştir (Şıracı, 2017).Çevrede ne kadar Mangala oynansa da çevredekilere öğretilmediği için gerekli yaygınlaştırma süreci kısır kalmaktadır. Araştırma sorusu, problem cümlesi ; "Unutulmaya yüz tutmuş Yerel Köçürme oyunları araştırmacı gençler arasında yaygınlaşırsa yaş almış ebeveynlerine, okullarına, milletin geçmiş görkemli tarihine karşı kültürel farkındalıkları, ilgileri artarak bakış açıları

değişerek sosyalleşmeye katkı sağlayabilir miyiz?” olarak belirlenmiştir.

Çalışmanın temel amacı ise Sivrihisar ilçesinde unutulmuş olan Köçürme oyun çeşitleri Eme, Kuyutak, 18 Taş ve Kuyu oyunlarının tarihi geçmişlerini araştırarak derlemek, unutulmuş bu oyunları yeniden canlandırabilmek, gençlere aileleri ile birlikte oynatıp sosyalleşme ortamlarına katkı sağlamaktır.

Yerelde ilk bulunan ve derlenen oyun danışman öğretmenin çalıştığı 2019 yılında SEVMDAL’de Yalakkaya öğretmeni sırasında öğrencilerden ve proje öğrencisi rumuz Kültür tarafından, bu oyunların merak edilmesi ile yaşadığımız bölgede de bizim kodlarımıza, kültürümüze ait Köçürme oyunu olup olmadığı sorusu gündeme getirilmiştir. Akabinde Eskişehir ilinin Sivrihisar ilçesinde yeni bir yerel Köçürme oyunu Eme, 18 Taş, Kuyu oyunları bulunmuştur. Bu oyunlar bulunduktan sonra oyunların içindeki kültürel, sosyolojik kodlarının ve değerlerin incelenmesi konusuyla 52. TÜBİTAK Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışması 2204-A’ya başvuru yapılarak bölge sergisine ve ardından bölge birinciliğine layık görülmüştür.. Daha önce özellikle uzaktan eğitim döneminde video çekimleri ile yerel köçürme oyunları konusunda yapılan böyle bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Kendi yaşam alanlarından bu oyunlar öğrenciler ve velileri tarafından çok beğenilmiştir. Yapılan çalışmalar sayesinde de ülke genelinde her yörenin kendine ait Köçürme oyunları bulunup bir çatı altında toplanmaları için bir öncül örnek oluşturmak istenilmektedir. Çalışma sayesinde lise akran gençliği değerli sosyal vakit geçirecek, sayısal düşünme becerilerini zekâ ve stratejilerini geliştirecek, teknoloji bağımlılığından uzaklaşacak kendine ait unutulmuş değerleri canlandırmanın misyonunu sorumluluğunu üzerinde taşıyacaktır. Unutulmaya yüz tutan Eme, 18 Taş, Kuyu oyunu, Kuyutak oyunlarını gün yüzüne çıkararak geçmişle günümüz arasında bir kültürel bağ kurmak bir alt amacı ve özgün değeridir.

Bu çalışma ile unutulmuş dört oyunun tekrar sahalara dönmüş olması, oyunu bilen ve öğrenecek olan her yaştan insa-

nın teknolojik, dijital bağımlılıklarının bir nebze olsun azalması ve kültürlerini daha iyi tanıyarak kaliteli vakit geçirmeleri ve Sivrihisar Köçürme oyunlarını gerek aile içi gerekse akran grupları arasında toplumsal sosyalleşmeye katkı sağlayacak şekilde somutlaştırmak, oyunlaştırmak da diğer bir alt amaç olacaktır.

Çalışma ilerleyen zamanlarda okullarımızda strateji, zekâ ve matematik gelişimini sağlamak amacıyla Köçürme oyunlarından zekâ oyunları köşesi kurulması için öncül örneği teşkil edecektir. Böylelikle okullarda da bu oyunlarla akran sosyalleşmesinin sağlanması için bir adım atılmış olacaktır.

1. Yöntem

Çalışma, tarih öğretmeni olarak çalıştığı süreç içinde 2016-2021 yıllarındadır. Süreç Sev Muzaffer Demir Anadolu Lisesi ve Cemal Mümtaz Sosyal Bilimler liselerinde iken öğretmenin elindeki mangala tablasının öğrenciler tarafından merak edilmesi ile başlamıştır. Mangala oyunu öğretilirken bazı öğrencilerin buna benzer oyunlar bildiklerini söylemeleri ile oyunu bilen ebeveynler ziyaret edilmiştir. Oyunların kurallarının derlenmesi için okullara birikişiler davet de edilerek görüşme yapılmıştır. Literatür taranmış ve nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yapılmıştır. Araştırmada nitel ve nicel araştırma tekniklerinin yer aldığı karma yöntem kullanılmıştır. Oyunların eskiden oynandığı tarafımızdan ildeki köylerden mahallelerden yaşayan ve oyunu bilen yaşlılarla, görüşme tekniği kullanılarak bilgiler pekiştirilmiş, yarı yapılandırılmış görüşme formları oluşturulmuştur. Çalışmada örneklem grubu Sev Muzaffer Demir Anadolu Lisesi ve Cemal Mümtaz Sosyal Bilimler tüm sınıf öğrencileri (Hazırlık, 9, 10, 11 ve 12) ve velileri örneklem grubu olmuştur. Derlenen 4 köçürme oyunu oynanışı tarafımızdan videolaştırılarak yüz yüze eğitim olmadığı için sosyal medya üzerinden (okul web sitesi, Instagram sayfası, Youtube TATİTA kanalı, Whatsapp grupları) örneklem gruplarına izletilmiştir. Devamında çalışmada öğrencilerin ve velilerin Köçürme oyunlarına yönelik tutumlarını ve Köçürme oyunlarının sosyalleşmeye katkısının olup olmadığını ölçmek amacıyla Google Form üzerinden anket hazırlanmıştır. Anket hazırlama sürecinde, alan uzmanlarından ve öğretmenlerden görüşler alınarak anket son haline getirilmiş ve uygulanmıştır.

Çalışmalar sırasında paydaş olarak, Sivrihisar Belediyesi'nden, kurulacak olan Gençlik Merkezi'nde Köçürme oyunları köşesi hazırlanacağına dair söz alınmıştır. Yerel ES TV (Güven, 2021) kanalında bir saatlik programda "Satrancın Atası Köçürme Oyunları" TÜbitak projesi ve Sivrihisar Köçürme oyunları ailesi anlatılmıştır. Eskişehir İl yerel gazetelerinden Yenigün gazetesinde (Güven, 'Gönül Dağı' Sivrihisar'dan 'Köçürme Oyunları', 2021) köçürme oyunlarını anlatılması için röportaj yapılmış ve köşe yazısı yazılması sağlanmıştır. TRT 1'de yayınlanan Gönül Dağı dizisinde oyunların kültürel kodları yansıtan yerel bir oyun olarak yaygınlaşmalarının sağlanması için dizinin bir sahnesinde yer alması için Zeliha Aras'ın girişimleriyle Hamide Keçin Hurma ya ulaşılmış ve kendisinden oyunların dizide yer alacağı konusunda ön söz alınmıştır. SEVMD Anadolu Lisesi'ne küçük bir Köçürme oyunları köşesi kurulmuştur. 2019 yılında Köçürme oyunları hakkında bilgisi olan bilirkişi davet edilmiş ve SEVMDAL'de Köçürme oyunları konusunda seminer verilmesi sağlanmıştır. 2019 yılında yapılan Nasreddin Hoca Bilim Şenliği'nde (Sevimbay & Koray, 2019) Eme, Yalakkaya ve Kuyutak isimli Köçürme oyunlarının atölyesi yapılarak katılımcılara sergilenmiştir. Işık Kamaraj önderliğinde Sivrihisar'da Dünya Oyun Oynama Günü etkinlikleri (Faydacı & Sevimbay, Sivrihisar Haberleri, 2018) yapılmıştır. İlerleyen zamanlarda da Sivrihisar Belediyesi'nden söz alınan Nasreddin Hoca Uluslararası Kültür ve Sanat Festivali'nde (Faydacı & Sevimbay, 2018) yöresel oyun Eme, 18 Taş, Kuyu, Kuyutak oyunlarını halka öğretim görevi alınacaktır. Danışman öğretmen ile birlikte oyunları Yeşil Çocuk ve Orman Okulları projesinde paylaşmak için sunum gerçekleştirilmiştir (Çocuk.com, 2021)

2. Bulgular

2.1. Köçürme/Mangala/Kuyu Oyunları ile Tanışma

Eskişehir ilinde SEVMDAL okulunda 2019 yılında yapılan TÜbitak Bilim Şenliği'nde Mangala ve Yalakkaya sunumu yapılırken ziyaretçiler tarafından buna benzer oyunları bildikleri verisine ulaşıldığında kültürel değer olan unutulmaya

yüz tutmuş yerel köçürme oyunlarının canlandırılması için yaygınlaştırılabilmesi için neler yapılması gerektiği düşünülmüştür. Köçürme bilen Mustafa Karatepe okula davet edilmiş ve 18 Taş olarak hatırladığı oyun ve kuralları derlenmiştir. Oyun kavramı, Eski Türk yazıtlarında, destanlarda, Dîvânu Lugâti't Türk'te ve Kitabı Dede Korkut'ta, Seyahatnameler'de yer almaktadır... Kazakistan'da ilk önce 1974 yılında Dokuz Kumalak yarışması düzenlenmiştir. O zamandan beri, şampiyonluk düzenli olarak her yıl düzenlenmektedir. 2001 yılında Kazakistan Cumhuriyeti'nde Dokuz Kumalak Federasyonu kurulmuştur. Kazakistan'da diğer adı "KoyşılarAlgebrası(Çoban Cebiri)" dır. İlk defa çobanlar tarafından oynandığı için bu adla anılmış bu hesap oyun ilk defa çobanlar tarafından oynanmıştır. Araştırmacı Sultanbekov, bu oyunun "Kırgızlar, Karakalpaklar ve Altaylarda da oynandığını söyler" (Durmaz & Durmaz, 2015, s. 30).

Köçürme oyunları yolculuğunda saha alan bilgisi verileri toplanırken kongre çalışmaları yapılırken ekibimizin İSHE 2019'da bildiri sunması esnasında bağlantılarla ismine ulaşılan Kırgız Türkü ve Türk Dünyası zekâ oyunlarına gönül vermiş yüksek lisans öğrencisi SEVMDAL okuluna davet edilerek Colpanai KIZILBEKOV'un seminer vermesi sağlanmış Mangala, 9 Korgol, Ovari oyunları SEVMDAL okuluna tanıtılmıştır. Oyunların daha da yaygınlaştırılması ve pandemi sürecinde sosyalleşmeye katkısı olması açısından devamında Eme/Kuyu/Kuyutak/18 Taş Sivrihisar Köçürme oyunları örneklem iki okuldaki öğrencilere de öğretebilmek için tarafımızdan oyunların anlatıldığı video kayıtları yapılmış ve paylaşım sağlanmıştır. Böylece bahsi geçen oyunları iki okuldaki örneklem grubuna tanıtılmış öğretilmiş olmuştur. Derlenen oyunların kuralları kayıt altına alınmış ve şu şekildedir:

2.2. Karesi /Balıkesir'den Köçürme/Mangala/Kuyu Oyun Çeşitleri

2.2.1. Yalakkaya Oyunu

Derlenen kaynak kişi: Dudu SADIÇ

Yaş: 65, Memleket: Kabakdere Mahallesi / Balıkesir

Derlenen kaynak kişi: Süleyman SEZER



Yaş: 72, Memleket: Danaveli Mahallesi, Susurluk/ Balıkesir

Malzemeler ve Oyunun Oynanışı: Oyun mahalledeki arkadaşlardan öğrenilmiş. Yalakkaya oyununda Mangaladaki gibi hamle yaparken hazineye taş atma yoktur. Oyuncu ancak çiftleyerek kazandığı kuyu ve akabindeki göçülmüş çiftlenmiş kuyuların taşlarını alıp kazanarak hazinesine götürebilir. Oyuncunun kuyusunda tek taş kaldıysa sırası geldiğinde taşı bir sağdaki kuyuya oynayabilir. Her zaman göçülürken son kuyuya atılan eldeki son taş oyunun gidişatını ve sonucunu şekillendirir. Senin taşın benim taşım yoktur, senin bölgen benim bölgem vardır. Taşlar tek renktir. Oyunda her oyuncu kendi üç kuyusundan oynayabilir ancak hem kendi hem de karşıdaki oyuncunun tarafında kuyularında son taşı çiftleme şartıyla taşları yiyebilir. Aynı zamanda her oyuncu kendi tarafındaki kuyulardaki taşları çiftleme kuralına, göçmüş olma kuralına göre yiyebilir, alabilir. Oyunda hamle yapan çiftleyen alır hazinesine götürür ve sıra ikinci kişiye geçer bu da daha adil bir oyun ortamı oluşturur. Birinci oyuncu kendi tarafına ait üç kuyudan/ yalağından herhangi birindeki altı taştan beşini alarak –ki Dudu SADIÇ’a göre o kalan bir taş ocakta asker olacak yada baba ocağında kalıp ana babaya bakarak o evin sahibi olacak olan en küçük erkek evladı temsil eden taşır; Süleyman SEZER’e göre de ocakta yalakta kalan o bir taş yumurta hol ü olarak betimlenir ki bereket olsun artsın diye bırakılır – sağa doğru her yalağa /kuyuya olmak üzere birer birer taşları dağıtarak göçer. (Ayşe GÜMÜŞ, 2019, s. 7/8) Bu oyun Çukurhüseyin mahallesinde 6 ile 8 kişi arasında bile oynanabilmekteymiş. Süleyman SEZER’in yalakkaya oyunu Dudu Sadıç’ın oyunundaki gibidir. En fazla 3 kişi ile 9 yalak açılarak oynanabilir farkı budur sadece. Son elde 2 ya da 0 taş olana kadar devam edilir. Kaybeden kişi kedi olur ve bir taşı kendi yalaklarından birine

koyarak üflemeğe başlar ki karşı onu yenen rakibin kuyusuna geçirene kadar. Taşı bu toprak kuyulardan üfleterek çıkarmaya çalışın yenilen rakibe yenen her defasında taşı karşıdaki yalağa çukura geçirene kadar kişi kafasına hafifçe bastırarak pist der ve bir çeşit şaka eziyet yapar.”

2.2.2. Hambar Kaçtan Oyunu

Derlenen kaynak kişi: Meryem DE-MİRBACAK

Yaş: Memleket: İvrindi/ Mahallesi / Balıkesir



Malzemeler ve Oyunun Oynanışı:

Oyunu mahalledeki arkadaşlarından öğrenmiştir. Oyun ikiden fazla kişiyle oynanabilir. Hambar kaçtan diye sorulur ve 250 taşa kadar oynanabilir.

2.2.3. Yuvalamaca Oyunu

Derlenen kaynak kişi: Hayriye Gürsoy

Yaşları: 35, Memleketi: Balıkesir Akarsu Köyü-Mahallesi



Malzemeler ve Oyunun Oynanışı: Arkadaşlardan öğrenilen bu oyuna yörede Dama da denilirmiş ve Kastamonu'da Emen oyunu olarak derlenen oyuna çok benzemektedir. Beşer kuyu açılır iki kişi için. Kuyulara üçer taş konulur. Oyun sağ sol iki tarafa da oynanır. Rakip aldığı taşları tüm kuyulara sırayla tek tek olarak dağıtır. Son attığı kuyudaki taşların hepsini yine alıp yine teker teker sırayla dağıtır. Atılan tüm taşlardan en sonuncusu tek taş boş kuyuya denk gelene kadar dağıtılır. Boş kuyuya o tek taş atılınca karşısında ne kadar taş varsa hepsi alınır ve hazinesine konulur. Böylece ilk el biter. İkinci elde kişiler kalan taşlarını dağıtır. Taşı azalan kişi bir yuvasını kaybetmiş olur ve o kuyuya sadece taşı çok kalan rakibi taş atabilir. Taş atabilir dağıtırken ancak oradaki taşları ütemez oyunun en sonunda tüm taşlar ilk elde çok taşı kazananın olur. Oyun böylece kişilerin yuvalarının taşlarını kaybede kaybede kaybedilmesiyle devam eder. Bu

oyun Balıkesir Kırmızılar köyünde iki kişi beşer kuyu ve beşer taşla aynı kurallarla oynanmış bir şekilde 45 yaşındaki Sevgi Aşık'da-tan da derlenmiştir.

2.3. Gönül Dağı Sivrihisar'da Köçürme Oyun Çeşitleri

2.3.1. Eme Oyunu

Derlenen kaynak kişi: Ülkiye YUDAR

Yaş: 63, Memleket: İstiklalbağı Mahallesi Sivrihisar/ Eskişehir



Malzemeler ve Oyunun Oynanışı: Mahalledeki arkadaşlardan öğrenilen oyunda karşılıklı beşer tane olmak üzere toplam 10 kuyu (yere kazılır) ve her bir kuyuda beşer tane olmak üzere toplam 50 taş ile oynanıyor. Seçilen taşlar düz, yuvarlak misket gibi olur. Başka herhangi bir malzeme kullanılmıyor.

Oyunun Kuralları:

2 Kişi ile oynanır. Karşılıklı beşer tane olmak üzere toplam 10 kuyu bulunur. Her bir kuyuda beşer taş olmak üzere toplam 50 taş bulunur. Oyuncular oyuna kendi aralarında anlaşarak başlarlar. Oyuncu kendi tarafındaki kuyulardan herhangi birini seçip oyuna başlayabilir. Rakibinin tarafından başlayamaz. Seçtiği kuyudaki tüm taşları alır ve kuyuda hiç taş bırakmaz. Taşları sol tarafa doğru her bir kuyuya birer tane dağıtarak oyuna devam eder. Oyuncunun elindeki son taş ister kendi tarafındaki ister rakibin tarafındaki boş kuyuya denk gelirse hamle sırası rakibine geçer. Son taş ister kendi tarafındaki ister rakibin tarafındaki dolu kuyuya denk gelirse o kuyudaki tüm taşları ve attığı son taşı alıp sol tarafa doğru dağıtmaya devam eder. Oyuncu kendi tarafındaki kuyularda taşları beşleyip almayı amaçlar. Rakibinin tarafında ise attığı son taş ile kuyudaki taşları beşlemiş ise emeyi alır ve hamle sırası rakibine geçer. Oyuncu rakibinin tarafındaki kuyularda taşları beşlemiş ise ama elinde taş kalmıyorsa dağıtmaya devam eder ve emeyi rakibi alır. Oyunun sonuna doğru beş taş kaldığında kim kendi tarafındaki kuyularda taşları

biriktirir ise o alır. Oyun sonunda taş sayımı yapılır ve taşlar kuyulara tekrar beşerli olarak dizilip oyuncunun taşları rakibinden ne kadar fazla ise fazla olan taş sayısı beşe bölünüp çıkan sonuç kadar rakibinin sağ tarafından olmak üzere o kadar kuyusunu alır ve artık rakibi o kuyulardan başlayamaz ve oluşan emeleri alamaz. Oyuncu ise aldığı kuyulardan başlayabilir ve oluşan emeleri alabilir. Oyun rakibin tarafındaki tüm kuyuları alınca biter. Eme oyununda beşlenen taşlara “buzağladı” denilmektedir. Eme oyununda set yoktur kuyu almak vardır. Eme oyununda senin taşın benim taşım yoktur senin bölgen benim bölgem vardır. Eme oyununun kurallarını anlatan videoyu izlemek için karekodu (QR) okutunuz ya da linke tıklayınız. <https://youtu.be/vqF3z6v6qJ4>



2.3.2. 18 Taş Oyunu

Derlenen Kaynak Kişi: Mustafa KARATEPE

Yaş: 58, Memleket: Sivrihisar/Eskişehir



Malzemeler ve Oyunun Oynanışı:

Oyunu kimden öğrendiği: Mahalledeki arkadaşlarından. Karşılıklı altışar tane olmak üzere toplam 12 kuyu; her bir kuyuda üçer tane taş olmak üzere toplam 36 taş bulunur. Seçilen taşların herhangi bir özelliği yoktur. Yere kuyu kazılarak oynanır.

Oyunun Kuralları

- 2 Kişi ile oynanır.
- Karşılıklı altışar tane olmak üzere toplam 12 kuyu bulunur.
- Her bir kuyuda üçer taş olmak üzere toplam 36 taş bulunur.
- Altı kuyusu olan rakibe üçer taş geldiği için $6 \times 3 = 18$ yaptığı için oyuna 18 Taş denilmektedir.
- Oyuncular oyuna kura çekerek başlarlar.

- Oyuncu kendi tarafındaki kuyulardan herhangi birini seçip oyuna başlayabilir. Rakibinin tarafından başlayamaz.
- Seçtiği kuyudaki tüm taşları alır ve kuyuda hiç taş bırakmaz.
- Taşları sağ tarafa doğru her bir kuyuya birer tane dağıtarak oyuna devam eder.
- Oyuncunun elindeki son taş ister kendi tarafında ister rakibin tarafındaki dolu kuyuya denk gelirse o kuyudaki tüm taşları ve attığı son taşı alıp sağ tarafa doğru dağıtmaya devam eder.
- Oyuncu elindeki son taşı boş kuyuya atmayı amaçlayıp attığı taşla birlikte boş kuyunun karşısındaki kuyudaki taşları alır ve hamle sırası rakibine geçer. Taşları alabilmek için boş kuyunun karşısındaki kuyuda taş olması gerekir.
- Oyuncu rakibinin tarafındaki tüm taşları kendi tarafına geçirdiğinde ve hamle yaptığında rakibinin tarafına taş geçirmez ise taşları alır çünkü rakibinin oynayacak taşı kalmamıştır.
- Oyunun sonunda taş sayımı yapılır. Örneğin oyuncunun rakibinden 3 taşı fazla ise skor 3-0 olur.
- 2. Tura taşı fazla olan kişi başlar.
- 2. Tur bittiğinde taş sayımı yapıp oyuncunun taşı yine fazla ise önceki fazla taş sayısına eklenir ya da rakibinin fazla taşı var ise oyuncunun bir önceki turda fazla olan taş sayısı sıfırlanmaz. Örneğin: 3-7
- Oyunculardan fazla taşı 18'e ulaşan kazanır ve oyun biter.



18 Taş oyunun kurallarını anlatan videoyu izlemek için karekodu (QR) okutunuz ya da linke tıklayınız.

<https://youtu.be/Xvk0Qmhpe8g>

2.3.3. Kuyutak Oyunu

Derlenen Kaynak

Kişi: Medine ÖZEN



Yaş: 38, Memleket: Akyazı / Sakarya

Malzemeler ve Oyunun Oynanışı:

Oyunu mahalledeki arkadaşlarından öğrenmiştir. Karşılıklı en az ikişer en fazla üçer dörder kuyu kazılır. Her kuyuya kuyu sayısına göre taş konur. Örneğin ikişer kuyulara beşer tane taş; üçer dörder tane kuyulara onar tane taş konur. Seçilen taşlar düzgün, yuvarlak dere taşı olur.

Oyunun Kuralları

- Oyunu en fazla iki kişi oynayabilir.
- Karşılıklı en az iki kuyu en fazla üçer dörder kuyu açılır.
- Kuyu sayısı az olursa taş sayısı da az olur. Örneğin ikişer kuyu açılırsa içine beşer tane taş konur ama kuyu dörter tane açılırsa içine onar tane taş konur .
- Sayışma[kalan birinci olur] yada kura yapıldıktan sonra kuyudaki taşlar alınır ve kuyuda bir taş bırakılıp sağına veya soluna taşlar dağıtılarak oynanır.
- Oyuncu elindeki son taşı attıktan sonra hamle sırası rakibine geçer ve arkaya dönüp baktığında rakibinin tarafındaki kuyularda taşları çiftlemiş(2,4,6) ise çiftlediği taşları alır.
- Kendi tarafındaki kuyularda taşların sayısı 2,4,6 olursa kuyudaki taşlar alınmaz .Her zaman karşı rakibin ocaklarından alınır.
- Oyunun sonunda teke tek kaldığı zaman her oyuncunun tek bir yönü olur ve taşları kendi haznelere atarlar.
 - Oyun bittiğinde taş sayımı yapılır.
 - Oyunu taşı fazla olan kişi kazanır.
 - 2. tura fazla taşı olan başlar. Kuyutak oyununun kurallarını oynanışını anlatan videoyu izlemek için karekodu (QR) okudunuz ya da linke tıklayınız.



<https://youtu.be/RX2WDTNjbg>

2.3.4. Kuyu Oyunu

Derlenen Kaynak Kişi: Remziye KARACA

Yaş:31 Memleket: Sivrihisar



Malzemeler ve Oyunun Oynanışı

Oyunu kimden öğrendiği: Abilerinden ve büyüklerinden karşılıklı beşer tane olmak üzere toplam 10 kuyu; her bir kuyuda beşer tane taş olmak üzere (kuyulardan dördünde taş bulunmaktadır) toplam 40 taş bulunur. Seçilen taşların herhangi bir özelliği yoktur.



Oyunun Kuralları

- 2 kişi ile oynanır.
- Karşılıklı beşer tane kuyu olmak üzere toplam 10 kuyu bulunur.
- Her bir kuyuda(kuyulardan dördünde taş bulunmakta) beşer tane taş olmak üzere toplam 40 taş bulunur.
- Kuyulardan dördünde taş bulunmakta biri boş kalmaktadır.
- Boş kalan kuyu hazne/hazine oluyor.
- Oyuncular oyuna kura çekerek ya da yazı tura atarak başlarlar.
- Oyuncu kendi tarafındaki kuyulardan herhangi birini seçip oyuna başlayabilir. Rakibinin tarafından başlayamaz.
- Seçtiği kuyudaki tüm taşları alır ve kuyuda hiç taş bırakmaz. Aldığı taşları haznesi ne tarafta ise yani sağdaysa sağ tarafa doğru soldaysa sol tarafa doğru dağıtır.
- Hazneler karşılıklı olmalıdır. Biri diğer başta diğeri ise öteki başta olmamalıdır.

- Oyuncu kendi bölgesinde bulunan haznesine sadece kendisi dağıtırken taş bırakır. Rakibin haznesine taş atılmaz. Son taş hazneye denk gelirse hamle sırası rakibe geçer.
- Oyuncunun elindeki son taş ister kendi tarafındaki ister rakibin tarafındaki boş kuyuya denk gelirse hamle sırası rakibine geçer. Son taş ister kendi tarafındaki ister rakibin tarafındaki dolu kuyuya denk gelirse o kuyudaki tüm taşları ve attığı son taşı alıp dağıtmaya devam eder.
- Oyundaki amaç haznede rakibin haznesinden daha çok taş biriktirmek.
- Oyun bittiğinde taş sayımı yapılır. Taş sayısı fazla olan rakibinin tarafından bir kuyusunu kapatır. Taşlar birden fazla kuyu kapatmaya yetiyorsa kapatılabilir.



- Fazla taşları almak yoktur. Kuyu ile birlikte kapatılıp oynanmaz.

- Oyun rakibinin tüm kuyularını kapatınca biter.

- Kuyu oyununun kurallarını anlatan videoyu izlemek için karekodu (QR) okutunuz ya da linke tıklayınız. <https://youtu.be/JZ4vyYRL5v4>

Eme oyunu Eskişehir ilinde yaşayan Denizlili kaynak kişiden derlenen Evcik oyununa çok benzemektedir. Ayrıca Eme oyunu ile ilgili literatür taramasında oyunun karşılıklı üçer çukura içinde onar tane fındık ile oynanan bir şeklinin (Girmen, 2012, s. 268) makalede Eme oyunu adıyla geçtiği tespit edilmiş ancak bu oyunun kuralı bizim Eme oyunundan ziyade derlediğimiz 18 Taş oyununa benzediği tespit edilmiştir. Evcik oyunu karşılıklı 4 kuyu ve her kuyuda 6 taş ile oynanırken aynı kurallarla Eme oyunu karşılıklı beş kuyu ve her bir kuyuda 5 taş ile oynanmaktadır. Kuyutak oyunu ile ilgili literatür taramasında oyunun karşılıklı üç veya beş kuyu kazılarak içine üçer tane taş konarak oynanan bir şekli (Özyürek, 2019, s. 110) makalede Kuyutaşı oyunu adıyla geçtiği saptanmış ancak bu oyunun kuralları 18 Taş oyununa daha çok benzediği tespit edilmişti



Şekil 1: Eme oyun tablası tasarımı



Şekil 2: SEVMDAL Zeka oyunları köşesi Eme, 18 Taş, Mangala

2.4. Oyunların Sosyalleşmeye Katkısı ve Pandemi Döneminde Sosyalleşme

Sosyalleşme kavramı olarak bazı kaynaklarda “bireylerin, çocukluklarından toplumda belirli bir eğitim ve kültür sahibi insan olarak yaşamlarını sürdürmelerini sağlayıcıya, toplumsal hayata fiilen katılıncaya kadar geçirdikleri bir süreç “olarak tanımlandıktan sonra “toplumsal kültürün kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlayan, ailede başlayıp diğer birincil ve ikincil gruplar yoluyla devam eden, fertlerin içinde doğdukları toplumun adet, gelenek, din, değer, bilgi ve becerilerini kazanmalarını içeren bir süreç” açıklaması getiriliyor. Bebekler ve çocuklar, normalde çevrelerindeki canlılarla etkileşimi seven ,farklılıkları

yadırgamayan meraklı ve keşfetmeye yatkın varlıklardır. Çocuğun çevresiyle etkileşim kurabilmesi için öncelikle iletişimi başlatması veya iletişim için gelen talebe karşılık vermesi gerekir. Merak etmesi, ilgi duyması, keşfetmek istemesi gibi durumlar sayesinde iletişim girişimini istendik yönde ortaya çıkarır. Çocuğun bu özellikleri oyun için ideal birer anahtar rolündedir.

Birbirini tanımayan çocuklar oyun ortamında bir araya gelip kaynaşırlar. Çünkü oyun onların en doğal anlaşma ortamıdır, ortak dilidir. Oyun, çocukları iş birliğine sevk eder, onlara paylaşımcılığı öğretir. Oyun, çocuğun toplumsal bir varlık olarak gelişmesinde en doğal ortam olur. (Özer, Gürkan, & Ramazanoğlu, 2006, s. 56) Bu çalışmada çocuğun gelişiminde ve sosyalleşmesinde etkili olan geleneksel ve unutulmaya yüz tutmuş olan Köçürme oyunlarının aile içinden başlayarak kendisi kültürel miras olan oyunun üzerinden toplumsal kültürün kuşaktan kuşağa aktarılması da sağlanmıştır.

Son aylarda tüm dünyayı saran ve küresel salgın (pandemi) olarak nitelendirilen Yeni Tıp Koronavirüs salgını görülen ülkelerde ölümlere neden olmaktadır ve tüm insanlığı ciddi anlamda tehdit etmektedir. Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de tüm alanlarda ciddi önlemler alınmaktadır. Millî Eğitim Bakanlığı ve Yükseköğretim Kurulu tarafından yüz yüze eğitime ara verildi. Resmi makamlar ve uzmanlar, öğrenciler tarafından bu arada evde kalınması gerektiği ile ilgili ciddi uyarılarda bulunmaktadır. Ancak çocukların, gençlerin ve ebeveynlerin bu durumda evde kalmalarını sağlayacak ve bu süreci can sıkıntısı yaşamadan verimli geçirmeleri için bazı tavsiyelerde bulunulması önemli görülmektedir. Oyunlarda bu tavsiyelerin arasında yer almaktadır.

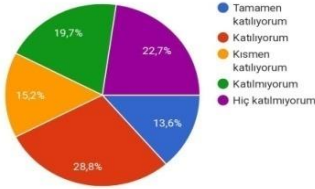
Bireylerin oyunlar ile evde kaldıkları süreçte eğlenceli vakit geçirebilecekleri, aile içi iletişime katkı sağlayacağı, aşırı ekran sürelerinden uzak durarak verimli zaman geçirebilecekleri düşünülmektedir. Bireylerin birbirini daha fazla dinleyeceği, anlayacağı, daha çok paylaşımda bulunacağı, koronavirüsten kaynaklı bazı kaygıların ve stresin yaşanmasına engel olabilece-

ği, evde kalınan süreçte hareket etme fırsatı yaratacağı düşünülmektedir. (Gümüşgül & Aydoğan, 2020)

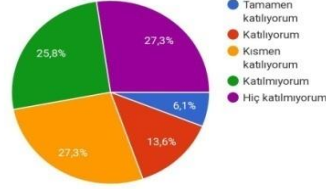
2.5.Verilerin Analizleri / Öğrenci Anket Formu

40 sorudan oluşan öğrenci anketine 66 kişi katılmıştır. Uzaktan eğitim sürecinde olunduğundan beklendiği kadar veri toplanamamış ama yine de fikir verebilecek katılıma ulaşılmıştır. Öğrenciler velilerinin izni, bilgisiyle gönüllü olarak katılmışlardır. Katılan öğrencilerin grafik 2’de görüldüğü üzere %87,9’u kız, %12,1’i erkektir. Grafik 3’de ankete katılanların sınıf düzeyi incelendiğinde %36,4’ü 9, %21,2’si 10, %30,3’ü 11 ve %12,1’i 12. sınıf düzeyindedir ve grafik 4’de katılımcıların %97’si Anadolu lisesi %3’ü sosyal bilimler lisesi öğrencisidir.

4-Köçürme oyunları ismini daha önce hiç duydunuz mu?
66 yanıt

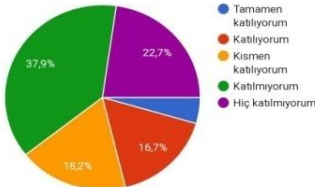


5-Köçürme oyunları hakkında bilgi sahibiyim.
66 yanıt



Grafik 4

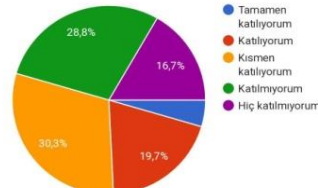
6- Köçürme oyunlarının Divan -ı Lügati't Türk Kaşgarlı Mahmut 'ta geçtiğini biliyor muydunuz?
66 yanıt



Grafik 6

Grafik 5

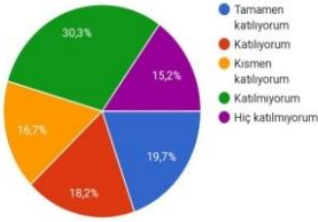
7- Köçürmenin; göçürme ,göç ettirme ,aktarma anlamlarına geldiğini ve Divan-ı Lügati't Türk'te bir oyun adı olarak karşımıza çıktığını biliyor muydunuz ?
66 yanıt



Grafik 7

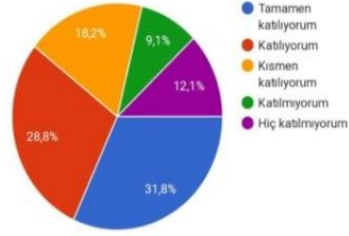
Katılımcıların Köçürme oyunları hakkında bilgi sahibi olup olmadığını ölçmek için sorular sorulmuştur. Katılımcılar grafik 5'te görüldüğü üzere %42,4 oranla “tamamen katılıyorum” ve “katılıyorum” seçeneğini işaretleyerek Köçürme oyunu ismini duyduğunu ancak grafik 6'da görüldüğü gibi %52,1 oranla “hiç katılmıyorum” ve “katılmıyorum” seçeneğini seçerek bilgi sahibi olmadığı tespit edilmiştir. Katılımcıların Köçürme oyunlarının Dîvanu Lugâti't Türk'te geçtiğini %60,6 oranla bilmediği görülmüştür. Grafik 8'de Köçürmenin anlamının ve Dîvanu Lugâti't Türk'te bir oyun olarak %45,5 oranla bilinmediği %30,3 oranla kısmen bilindiği görülmüştür.

8-Mangalanın bir Köçürme oyunu çeşiti olduğunu biliyor muydunuz ?
66 yanıt



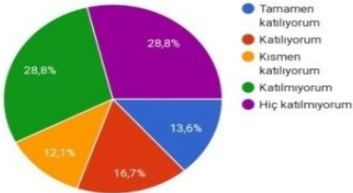
Grafik 8

9-Mangala oynamayı biliyorum.
66 yanıt



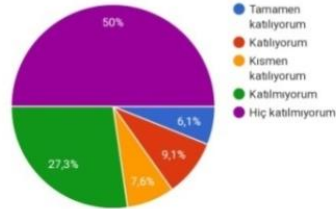
Grafik 9

10-Köçürme oyunları ailesinden Eme oyununun ismini daha önce duyduunuz mu ?
66 yanıt



Grafik 10

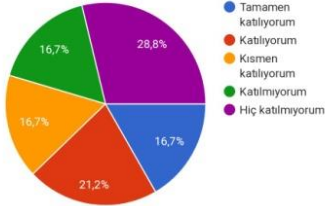
11-Köçürme oyunları ailesinden Eme oyununu daha önce hiç oynadınız mı ?
66 yanıt



Grafik 11

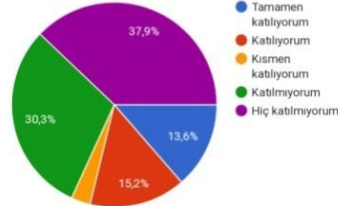
Grafik 10'da görüldüğü üzere Mangala oyununun %60,6 oran ile oynanmasının bilindiği ancak grafik 9'da görüldüğü üzere %45,5 oran ile Köçürme oyunu çeşiti olduğunun bilinmediği görülmüştür. Katılımcıların Köçürme oyunlarının çeşitleri hakkında bilgi sahibi olup olunmadığı konusunda sorular sorulmuştur. Grafik 11'de görüldüğü üzere Eme oyununun %57,6 oranla isminin daha önce duyulmadığı ve grafik 12'de görüldüğü gibi %77,3 daha önce oynanmadığı görülmüştür.

12-Köçürme oyunları ailesinden 18 Taş oyununun ismini daha önce duydunuz mu ?
66 yanıt



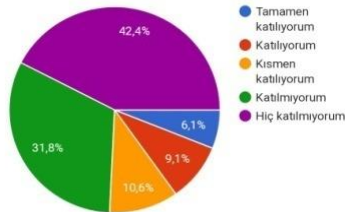
Grafik 12

13-Köçürme oyunları ailesinden 18 Taş oyununu daha önce oynadınız mı?
66 yanıt



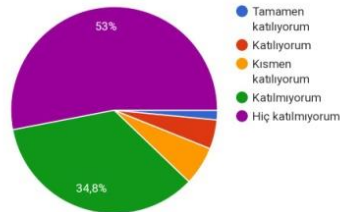
Grafik 13

14-Köçürme oyunları ailesinden 18 Kuyutak oyununun ismini daha önce duydunuz mu ?
66 yanıt



Grafik 14

15-Köçürme oyunları ailesinden 18 Kuyutak oyununu daha önce oynadınız mı ?
66 yanıt

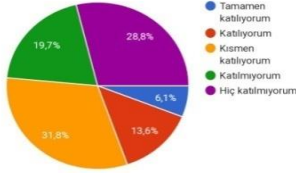


Grafik 15

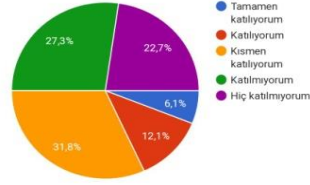
18 Taş oyununun grafik 13'te %45,5 oran ile isminin daha önce duyulmadığı ve grafik 14'te %68,2 oranla daha önce

oynanmadığı görülmüştür. Grafik 15'te Kuyutak oyununun isminin %74,4 oran ile isminin duyulmadığı grafik 16'da ise Kuyutak oyununun %87,8 oranla daha önce oynanmadığı tespit edilmiştir.

16- Yalakkaya ,Eme,18 Taş,Kuyutak,Emen, Evcik,Yuvalama,Cinkuyusu,Ev kayası gibi oyunların Anadolu' da yer alan bir çeşit Köçürme oyunu olduğunu biliyor muydunuz?
66 yanıt



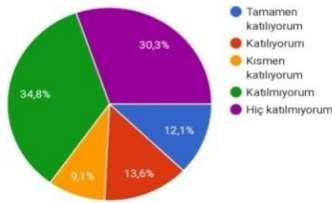
17-Zeka ve Strateji oyunlarından olan Köçürme oyunları çeşitleri (Eme,Fodik, Kuyutak, 18 Taş,Ovari) biri veya birçoğu hakkında bilgiye sahibim.
66 yanıt



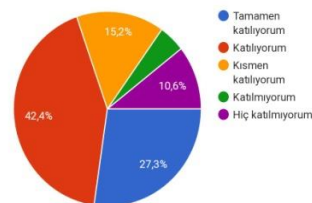
Grafik 16

Grafik 17

18-Eme oyununun Eskişehir Sivrihisar ilçesinde oynanan yerel Köçürme oyunları ailesinden biri olduğunu biliyor muydunuz?
66 yanıt



19-Kendi yaşadığınız bölgede bir Köçürme oyunu olduğunu bilseydiniz o oyunları derlemek ister miydiniz ?
66 yanıt



Grafik 18

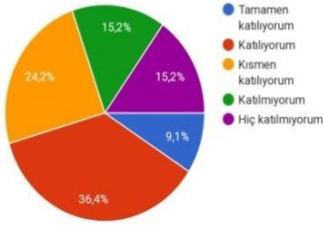
Grafik 19

Grafik 17'de Köçürme oyunlarının çeşidi olan Eme, Yalakkaya, 18 Taş, Kuyutak, Evcik... oyunlarının Anadolu'da yer alan bir oyun çeşidi olduğunun %48,5 oranla bilinmediği görül-

müştür. Grafik 18’de %53 oranla Köçürme oyunları çeşitleri hakkında bilgi sahibi olunmadığı görülmüştür. %31,8 oranla kısmen katılarak bilgi sahibi olduğu görülmüştür. Köçürme oyunlarının yerel bir oyun olduğunun bilinip bilinmediği hakkında sorular hazırlanıp bu tür oyunlara benzer yereldeki oyunların derlenip derlenmemesi sorulmuştur. Buna göre grafik 19’da Eme oyununun Sivrihisar ilçesine ait yerel bir oyun olduğunun bilinmediği %65,1 oranla görülmüştür. Yereldeki Köçürme oyunlarının derlenmesinin istenmesi katılımcıların grafik 20’de %69.7 oran ile “tamamen katılıyorum” ve “katılıyorum” seçeneğini işaretlerken buna “kısmen katılıyorum” seçeneğini de eklediğimizde sonuç %84,9 çıkmıştır.

20-Kendi yaşadığınız bölgenin Köçürme oyunları hakkında araştırma yapar mısınız?

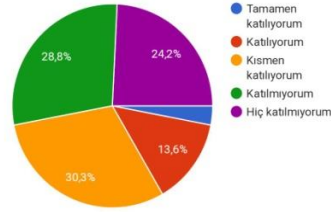
66 yanıt



Grafik 20

21-Yaşadığım şehre, ilçeye ait Köçürme oyunları hakkında bilgi sahibiyim.

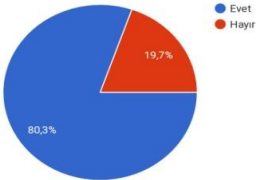
66 yanıt



Grafik 21

22-Sivrihisar Köçürme oyunlarını arkadaşlarınıza ve kardeşlerinize öğretir misiniz?

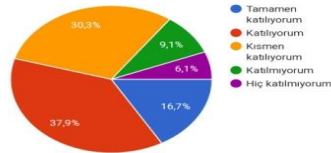
66 yanıt



Grafik 22

23-Gönül Dağı Sivrihisar’da tespit ettiğimiz Köçürme oyunları ailesinden Eme ,18 Taş ,Kuyutak ve Yalakkaya oyunlarından bir zeka oyunları köşesi yapmak ister miydiniz ?

66 yanıt

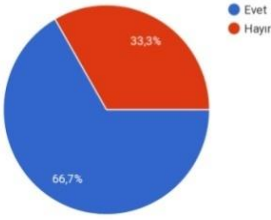


Grafik 23

Grafik 21'de görüldüğü üzere yerel bölgedeki Köçürme oyunlarının araştırılması üzerine katılımcıların %45,5 oranla “tamamen katılıyorum” ve “katılıyorum” seçeneğini işaretlerken %24,2 ile kısmen katılıyorum seçeneğini seçmiştir ancak grafik 22'de %53 ile yaşanan yere ait Köçürme oyunları hakkında bilgi sahibi olunmadığı görülmüştür. Sivrihisar Köçürme oyunları ailesinin videoları katılımcılara izletildikten sonra oyunlar ile ilgili sorular sorulmuştur. Grafik 23'te Sivrihisar Köçürme oyunlarının %80,3 oranla yaygınlaştırma isteği görülmüştür. %54,6 oran ile grafik 24'de katılımcıların Sivrihisar Köçürme oyun çeşitleri ile ilgili zekâ oyunları köşesi kurmak istediği tespit edilmiştir %30,3'ü ise kısmen katılıyorum seçeneğini seçmiştir.

24-Köçürme oyunları ailesinden Eme,18 Taş ve Kuyutak hakkında bilgi sahibi edindikten sonra yapılmış tablalarını satın alırmıydınız ?

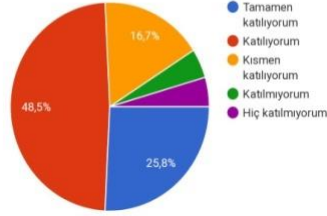
66 yanıt



Grafik 24

25-Sivrihisar Köçürme oyunlarının derlenmesini güzel buldum.

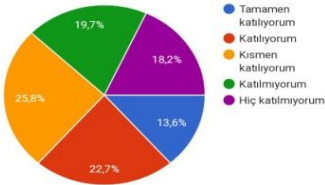
66 yanıt



Grafik 25

26-Köçürme oyunları ailesinden Sivrihisar'da derlenen Eme,18 Taş,Kuyutak oyunlarının proje sahipleri tarafınca çekilen sosyal medyadaki videolarını izledim.

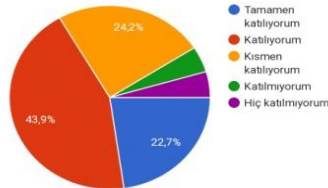
66 yanıt



Grafik 26

27-Köçürme oyunları ailesinden Sivrihisar'da derlenen Eme, 18 Taş ve Kuyutak oyunlarının proje sahiplerince çekilen sosyal medyadaki videolarını ailemede izletebilirim.

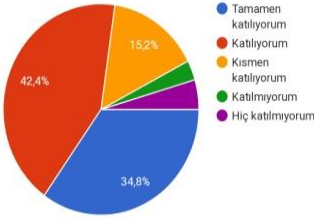
66 yanıt



Grafik 27

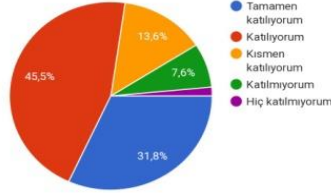
Grafik 25'te Sivrihisar Köçürme oyunları ailesi hakkında bilgi edindikten sonra %66,7 ile tablalarının satın alınması istenmektedir. Grafik 26'da da %74,3 oranla Sivrihisar Köçürme oyunları ailesinin derlenmesi güzel bulunmuştur %16,7 oranı ise "kısmen katılıyorum" seçeneğini seçmiştir. Proje sahipleri tarafından çekilen Sivrihisar Köçürme oyunlarının videoları grafik 27'de %36,3 oranla izlendiği %25,8 ile kısmen izlendiği görülmüştür. Videolar katılımcılar tarafından izlendikten sonra %66,6 oranla aile bireylerine de izletebileceği grafik 28'de görülmüştür %24,2'lik kısmı ise kısmen katılıyorum seçeneğini seçmiştir.

28-Köçürme oyunlarının içinde kültürel kodlarımızın ve değerlerimizin olduğuna inanıyorum.
66 yanıt



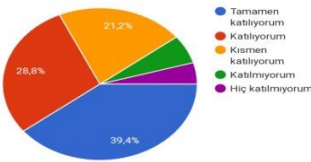
Grafik 28

29-Eme , Kuyutak,18 Taş oyunlarının zeka ve strateji geliştirdiğini düşünüyorum bu yüzden arkadaşlarıma oynanmasını tavsiye ederim.
66 yanıt



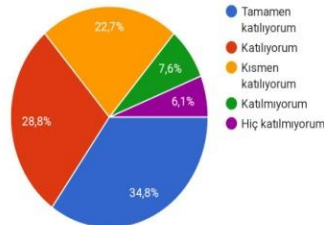
Grafik 29

30-Pandemi döneminde teknoloji ile geçen vaktimizin artmasından dolayı evde aile bireylerimiz ile birlikte gerek evdeki malzemelerden gerek Eme, 18 Taş ve Kuyutak tablalarından bu oyunları oynayabiliriz bu sayede ekran başında geçirdiğimiz sürenin azalacağını düşünüyorum.
66 yanıt



Grafik 30

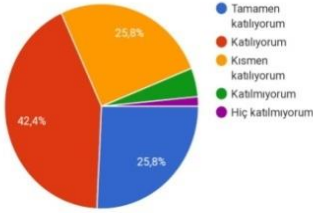
31-Sivrihisar Köçürme oyunlarının dijital ortamdaki oyunlardan daha faydalı olduğunu düşünüyorum.
66 yanıt



Grafik 31

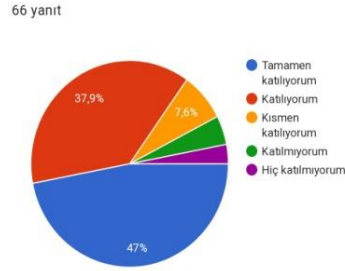
Grafik 29'da Köçürme oyunlarının içinde kültürel kodların ve değerlerin olduğu %77,2 ile görülmektedir. Sivrihisar Köçürme oyunları ailesininin zekâ, strateji geliştirdiği ve tavsiye edildiği grafik 30'da %77,3 ile görülmektedir. Katılımcılar pandemi döneminde teknoloji ile geçen sürenin artmasının aile ile birlikte oynandığında Köçürme oyunları ile azalacağını grafik 31'de %68,2 oranla düşünmektedir. Grafik 32'de de Köçürme oyunları %63,6 oran ile dijital ortamdaki oyunlardan daha faydalı bulunmuştur %22,7'si ise kısmen katılmıştır.

32-Köçürme oyunları bireyler arasında adaletli olmayı sağlar.
66 yanıt



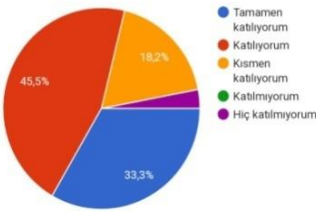
Grafik 32

33-Köçürme oyunlarının cinsiyet ayrımcılığı yapmadığını düşünüyorum.
66 yanıt



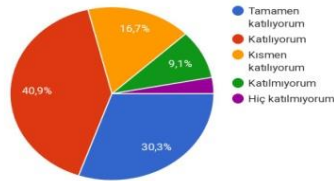
Grafik 33

34-Köçürme oyunlarının aile içi iletişimimizde birlik ve beraberliğe katkısı olduğunu düşünüyorum.
66 yanıt



Grafik 34

35-Köçürme oyunlarını büyüklerimle oynayarak onlardan daha farklı Köçürme oyunları ve unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunları hakkında bilgi alabildiğim bir ortamın oluştuğunu düşünüyorum.
66 yanıt

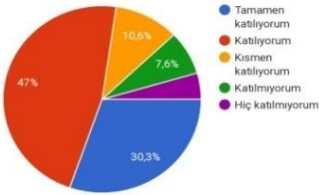


Grafik 35

Köçürme oyunlarının sosyalleşmeye katkısının olup olmadığı hakkında sorular sorulmuştur. Katılımcıların grafik 33'de %68,2'si Köçürme oyunlarının bireyler arasında adaletli davrandığını düşünmüştür %25,8'i de kısmen katılmıştır. Kö-

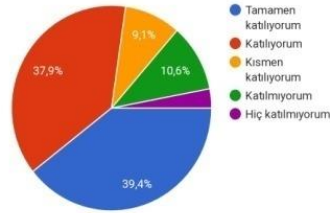
çürme oyunlarının cinsiyet ayrımcılığı yapmadığı grafik 34'de %84,9 oranla görülmüştür. Köçürme oyunlarının aile içi iletişimde birlik ve beraberliğe katkısının olduğuna %78,8 oranla grafik 35'de tespit edilmiştir, %18,2'lik kısmı kısmen katılmıştır. Katılımcılar Köçürme oyunlarını büyükleri ile birlikte oynayarak daha farklı unutulmaya yüz tutmuş oyunlar hakkında bilgi alınamadığı bir ortamın oluştuğunu %71,2 oranla grafik 36'da düşünmektedir.

36-Köçürme oyunları bireyin alışkanlıklarını olumlu yönde değiştirir.
66 yanıt



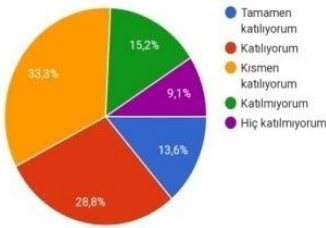
Grafik 36

37-Çocukların oyunlar üzerinden kendilerini ifade ettiklerini düşünüyorum.
66 yanıt



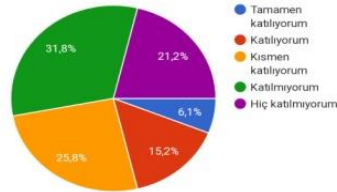
Grafik 37

38-Oyun, sonucu düşünülmeden yapılan hareketlerdir.
66 yanıt



Grafik 38

39-Pandemi döneminde derslere çalışma motivemi arttırmak adına zeka oyunlarının yanında Köçürme oyunları ailesinden Eme ,Kuyutak,18 Taş gibi oyunlar oynuyorum.
66 yanıt



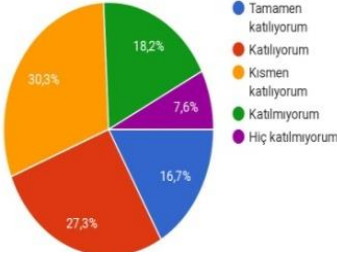
Grafik 39

Katılımcılar grafik 37'de Köçürme oyunlarının bireyin alışkanlıklarını %77,3 oran ile olumlu yönde değiştirdiğini düşünmektedir. Oyunlar hakkında genel soru olarak 2 tane soru sorulmuştur. Grafik 38'de %73,3 oranla çocukların oyunlar üzerinden kendilerini ifade ettikleri görüşüne katıldığı görülmüştür.

Katılımcılar grafik 39'da oyununun sonucu düşünülmeden yapılan hareket olduğunu %42,4'le katılmıştır, %33,3'lük kısmı ise kısmen katılıyor seçeneğini seçmiştir. Pandemi döneminde katılımcıların derslere çalışma motivesini arttırmak adına zekâ oyunlarını ve Sivrihisar Köçürme oyunları ailesi çeşitlerini %53 oranla oynamadığı %21,3 oranla oynandığı %25,8 ile kısmen katıldığı görülmüştür.

40-Oyunlar üzerinden farklı insanlarla tanışabiliyorum.

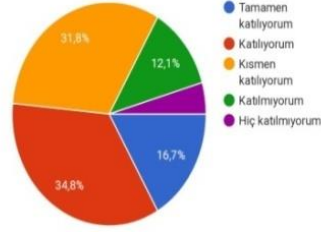
66 yanıt



Grafik 40

41- Pandemi döneminde evde ailece sosyalleştiginizi düşünüyor musunuz ?

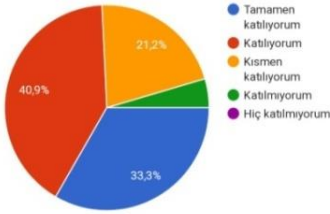
66 yanıt



Grafik 41

42-Evde oynanan oyunların bireyler arasındaki etkileşime katkısı olduğunu düşünüyorum.

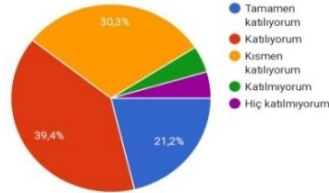
66 yanıt



Grafik 42

43-Köçürme oyunları ailesinden Eme , 18 Taş ve Kuytak oyunlarının pandemi döneminde evde ailecek oynanabileceğini düşünüyor musunuz ?

66 yanıt

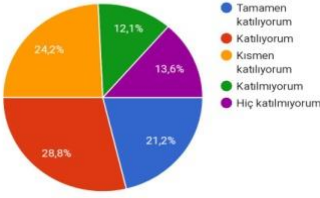


Grafik 43

Grafik 41'de katılımcılar oyunlar üzerinde %44 oranla farklı insanlar ile tanışırken %30,3 kısmen katılmıştır. Grafik 42'de pandemi döneminde katılımcıların %51,5'i ailece sosyalleştiginizi düşünürken %31,8 kısmen katılmıştır. Katılımcılar evde oynanan oyunların sosyalleşmeye katkısının grafik 43'de görül-

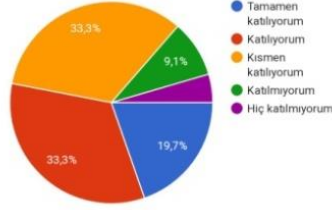
düğü üzere %74,2 oranla olduğunu düşünmektedir. Grafik 44'de Sivrihisar Köçürme oyunları ailesinin çeşitlerinin pandemi döneminde ailece oynanabileceği %60.6 ile görülmüştür ve %30,3 ile kısmen katılıyorum seçeneğini seçmiştir.

44-Pandemi döneminde aileme vakit geçirmek için oyunlar oynuyorum.
66 yanıt



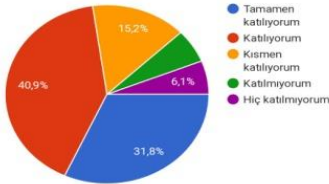
Grafik 44

45-Sivrihisar Köçürme oyunları aile içi kültürel bir iklim yarattı.
66 yanıt



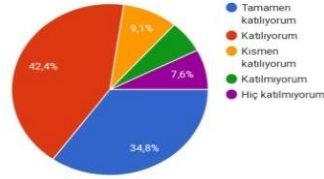
Grafik 45

46-Eme ve diğer Köçürme oyunlarının okulda oynanması esnasında akran gruplarının sosyalleşeceğini düşünüyor musunuz ?
66 yanıt



Grafik 46

47-Köçürme oyunlarının internet ortamında sanal olarak oynanmasını değil öncelikli olarak aile içinde sosyal iletişimle birlikte oynanmasını daha uygun buluyorum.
66 yanıt



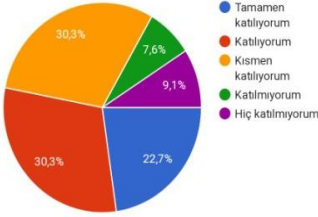
Grafik 47

Grafik 45'de katılımcıların ailesi ile birlikte vakit geçirmek için %50'sinin oyunlar oynadığı görülmüştür.%24,2'si ise kısmen katılarak oyunlar oynadığını seçmiştir. Sivrihisar Köçürme oyunlarının aile içi kültürel bir iklim yarattığı %53 oranla grafik 46'da görülmüştür.%33,3'ü kısmen katılarak aile içi kültürel bir iklim yarattığını düşünmüştür. Katılımcılar grafik 47'de Sivrihisar Köçürme oyunlarının okulda oynanıp akran grupları arasında %72,7 oranla sosyalleşmeye katkı sağlayacağını düşünmüştür. Köçürme oyunlarının internet ortamında sanal olarak

oyunmasını değil aile içinde sosyalleşerek oynanmasının uygun bulunması grafik 48'de %77,2 oranla görülmüştür.

48-Köçürme oyunları ailesinin tekrar araştırılarak tüm Türkiye genelinde Köçürme oyunları ile ilgili eserler düzenlendiğinde okur muydunuz?

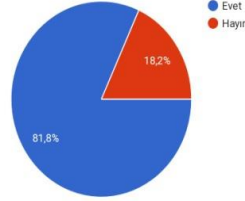
66 yanıt



Grafik 48

51-TRT1 TV kanalındaki Sivrihisar'da çekilen Gönül Dağı dizisini izliyor musunuz?

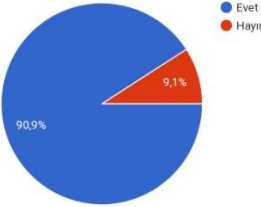
66 yanıt



Grafik 51

52-Gönül Dağı dizisinde Köçürme oyunları ailesinden Eme oyununu görmek ister miydiniz ?

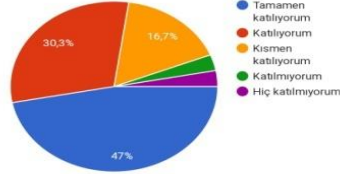
66 yanıt



Grafik 52

53-Televizyon kanallarında yer alan dizi ve programların içinde Köçürme oyunlarına da yer verilirse bunun sayesinde Köçürme oyunlarının gerek TV kanallarında gerekse sosyal medya aracılığıyla yaygınlaşacağına ve sosyalleşmek için kullanılacağına inanıyorum.

66 yanıt



Grafik 53

Köçürme oyunlarının yaygınlaştırılması hakkında sorular sorulmuştur. Grafik 49'da katılımcılar %53 oran ile Türkiye genelinde Köçürme oyunları ile ilgili eserler düzenlendiğinde okuyacaktır. %30,3'ü kısmen katılarak okuyacağını belirtmiştir. Sivrihisar'da çekilen Gönül Dağı dizisini katılımcılar grafik 50'de %81,8 oran ile izlemektedir ve grafik 51'de Gönül Dağı dizisinde %90,9 oranla Eme oyununu görmek istemektedir. Katılımcılar Köçürme oyunlarının TV kanallarında ve sosyal med-

ya aracılığıyla yaygınlaşacağına ve sosyalleşmek için kullanılacağına %77,3 oran ile düşünmüşlerdir. %16,7'lik kısım ise kısmen katılarak düşünmüştür.

Sonuç ve Tartışma

- Çok bilinen mangala oyununun bir çeşit köçürme oyunu olduğu ve Anadolu'da 225 çeşit Köçürme oyununun varlığı ve Eme, 18 Taş, Kuyutak ve Kuyu oyunlarının da bu oyun ailesinden olduğu tespit edilmiştir.
- Sivrihisar Köçürme oyunları ailesinin (Eme, 18 Taş, Kuyutak, Kuyu oyunu) kuralları kayıt altına alınmış ve unutulmaması için ilk adım atılmıştır.
- Proje sahipleri tarafından çekilen videolar öğrenci ve velilere izletildikten sonra güzel bulunup kendi yörelerinde Köçürme oyunu olup olmadığının düşünülmesi sağlanmıştır.
- Sivrihisar Köçürme oyunları ailesi beğenilip ailece oynanacak bir oyun olduğu yapılan anket çalışmasında görülmüştür.
- Oyunların sosyalleşmeye katkısının olduğu özellikle pandemi döneminde aile içi iletimi arttırmak adına oyunların faydasının olduğu görülmüştür.
- Hemen her oyunda çocuğun sosyal gelişimine faydalı unsurlar bulunabilir. Bu unsurlar oyunun planlanmasında ve uygulanmasında ortaya çıkabilir. Oyunun bu niteliği çocuklara kurallara uymayı öğretir. Çocuk, yetişkinliğe eriştiğinde de toplumun kurallarına uyar ve toplumla uyumlu hâle gelir. İçinde bulunduğu ve etkileşim yaşadığı diğer insanlarla ortak noktada bulunduğu zaman mutlu, başarılı insan, oyun yoluyla bu özellikleri kazanmayı başarabilir.
- Köçürme oyunlarının kuşak çatışmasını bir nebze olsun azaltmış ve öğrenciler özlerinde ebeveynlerinin büyüdüğü bu oyunları derleyip oynayarak, tasarlayarak yeniden yaşatmanın sahip çıkma ve hatta Somut olmayan kültürel miras içinde bulunmasının sağlanması süreçlerinin bizzat içinde yer almışlardır.
- Pandemi sürecinde evde hayat eve sığar sloganıyla gençlerimizin aileleri ile birlikte vakit geçirmesinin daha kolaylaştırılması, daha teknik hale getirilmesi için Eme

oyununun değerleri incelenmiş idi şimdi ise oynanmasının öğretilmesi, farkındalığının arttırılmaya devam ettirilmesi ve evde sosyalleşmeyi sağlaması için Gönül Dağı Sivrihisar Köçürme oyunlarının öğretilmesi için öncül örnek çalışması yapılmış olmuştur.

- Pandemiden dolayı Köçürme oyunlarını kültürel miras olarak canlandırıp velilerin de işin içine dahil edilerek oyunların daha da yaygınlaştırılması ve evde, okulda, ormanda, belirli gün ve haftalarda oynanabileceği bu sayede de sosyalleşmeye katkı sağlayacağı ortaya konmuştur.
- Öğrencilerin toplumsal çevrelerine, kültürlerine karşı ilgileri artmıştır zira bu ödev, derlemeleri ve materyalleri hazırlarken ebeveynlerinden çokça yardım almak durumunda kalmış ve bu alışveriş öğrencilerin ebeveynlerine yaşlılarına olan saygı, sevgisini de arttırmıştır

Tartışma kısmına geldiğimizde: Herodot, Lidya'nın başkenti günümüz Manisa'sında uzun bir kıtlık (18 yıl) yaşanıyor. İnsanların bu kıtlıktan sağ kurtulabilmelerinin sebebi ise oyun oynamak oluyor. 1 gün yemek yiyorlar, 2 gün oyun oynuyorlar, 1 gün yemek yiyorlar ve 2 gün oyun oynuyorlar; böylelikle oyun vasıtasıyla zihinlerini meşgul ederek açlığa karşı stratejik bir karşı geliş yaratmış oluyorlar ve oyunları oynarken de sosyalleşiyorlar bizlerde bu konuda unutulmaya yüz tutmuş Köçürme oyunlarının duyurulması ve sosyalleşmeye katkı sağlaması için bu görüş örneklem kabul edilmiştir.(Instagram'da Oyun Atlası'nda

paylaşmıştır

<https://www.instagram.com/p/CliUf4Bg2Mg/?igshid=ode074guvjl7>). Araştırmalar esnasında Mangala ismi her ne kadar UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'nde Mangala/Köçürme olarak geçmiş olsada Mangala ismi ile sadece Gaziantep'te oynamakta olduğu Metin AND'ın Oyun ve Bügü kitabında görülmektedir. Metin AND'ın kitabında Mangala türevi oyunların Eme, Yalakkaya, Kuyu gibi değişik isimleri bulunmakta ancak ayrıntılı oynanışları ile ilgili bilgi verilmemektedir. Bu ayrıntılı oynanışlarla ilgili bilgi Arslan Küçükyıldız'ın Köçürme isimli kitabında yer almaktaysa da Balıkesir'deki Yalakkaya, Eskişehir'deki Eme ,18 Taş, Kuyutak ve Kuyu oyunlarının

yer almadığı tespit edilmiştir. Bu anlamda yapılan çalışma ile bu oyunlar tarafımızdan literatüre kazandırılmış olacaktır.

Eğitsel oyunlar ile ilgili geçmişte yapılan çalışmalar incelendiğinde eğitsel oyunların akademik başarı üzerindeki etkilerinin daha çok araştırıldığı görülmektedir. Eğitsel oyunların problem çözme becerisine etkisini belirlemek için yapılan 1 tane çalışmaya ulaşılmıştır. Bugüne kadar eğitsel oyunlar ile ilgili yapılan çalışmalarda, eğitsel oyunların eleştirel düşünme becerisi, akıl yürütme becerisi gibi değişkenler üzerindeki etkisine belirlemek amacıyla yapılan çalışmalara ulaşılammıştır. Bu nedenle yeni yapılacak çalışmalarda eğitsel oyunların eleştirel düşünme becerisi, akıl yürütme becerisi gibi değişkenler üzerindeki etkisini belirlemek önerilebilir (COP & Kablan, 2018).

Adı geçen çalışmada eğitsel oyunların bilgisayarlarla verildiği ve daha çok sayısal becerileri ölçmek için deneysel çalışmalar yaptığını belirtirken oyunların daha önce problem çözme sosyalleşme üzerine yapılan çalışmalar olmadığı vurgulanmıştır. Bu anlamda yapılan proje çalışması daha önce yapılan eğitsel oyunlar çalışmalarına özellikle uygulama ve dijital ortamları da faydalı kullanma adına farklılık arz ettiği görülmektedir. Köçürme oyunları ile ilgili sadece mangala ile ilgili genel çalışmalar yapılmış (bkn. mangala.com) Arsalan Küçükyıldız tarafından makale ve kitap yazılarak literatüre kazandırılmış ancak yapılan proje çalışmamızda olduğu gibi örmeklem üzerinden yerel köçürme oyunlarını tek tek öğretme gayreti diğerlerinden çalışmayı farklı ve özgün kılmıştır. Adı geçen 4 köçürme oyunları ayrı ayrı oyun tablalarında oynanabilir. Ancak yeni çalışmalara da öncü olması her ortamda hepsinin bir arada araçla oynanabilmesi için yeni tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Tek bir tabla üzerinde 4 oyunda oynanabilecektir. Ayrıca Zeka oyunları köşesine alının mangala üzerinde 18 taş oyunu, Beştemse oyun tablası üzerinde Eme oyunu, Balıkesir'den derlenen Yalakkaya (Gümüş & Gümüş, 2019, s. 3) köçürme oyunu tablası ile de kuyutak oyunu oynanabilecektir. Geriye kalan 4 kuyulu kuyu oyunu içinde bez kumaş üzerinde tasarım yapılmıştır yeterki oyunlar her an her ortamda oynanıp yaygınlaştırılabilirler. Yaygınlaştırma ve sürdürülebilme için açılan TATİTA youtube kanalında bu çalışmalar yayınlanmış ve yayınlanmaya devam ede-

cektir. Oyunların yaygınlaşması için sosyal medya ayağı oluşturulmuş, ayrıca gönül dağı dizisinde oyunların yer alması için gerekli görüşmeler yapılmış ve söz alınmıştır.

Öneriler

Köçürme oyunları, tarihi çocuk oyunları kursları veren eğitimcilerle Halk Eğitim Merkezlerinde eğitimcilerin eğitimi ile ilgili kurs açılması sağlanabilir. Kursa gelen öğretmenler daha sonra okullarında özellikle zeka oyunları derslerinde, proje derslerinde, ders dışı (egzersiz)etkinlik derslerinde bu ve bunlar gibi oyunları hep bir elden öğretmesiyle yaygınlaştırılmasına katkı sağlayabileceklerdir. Gençlik Ve Spor Bakanlığı/ Gençlik merkezlerinde zeka, strateji oyunları, Köçürme oyunları konusunda federasyon/köçürme köşesi kurulması sağlanabilir. Bunun için öncelikle illerde Gençlik ve Spor Müdürlükleri bünyesinde her ile ait bir köçürme oyunu derlenerek sadece Köçürme oyunlarını sunacak şekilde araştırmacıların katılacağı bir kurultay, sempozyum düzenlenebilir. Gençlik Spor Bakanlığının Gençlik Çağrı Programlarına proje olarak yazılabilir. Sosyal medya, çevrimiçi çalışmalarla (Zoom ve Instagram) yayımlar yapılarak Köçürme oyunları tanıtılmaya devam edilmelidir. İllerin kendi köçürme oyunları il kültür envanterlerine dahil edilmelidir. Eme, 18 Taş ve Kuyutak ve son anda keşfedilen derlenen Kuyu oyunu okullarda da kutlanan milli bayramlarda belirli gün ve haftalarda da oynatılabilirler.

Kaynakça

- Akşam gazetesi . (2017, Ağustos 13). *Osmanlı Kahvesini Ararken Mangalayı Buldular*. İstanbul.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ayşe GÜMÜŞ. (2019). 4000 YILLIK TÜRK SATRANCI YALAKKAYA. *ULUSLARARASI TÜRK DÜNYASI ARAŞTIRMALARI DERGİSİ* , 1/15.
- Bakanlığı, T. C. (2020, Aralık 17). *UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi*. Şubat 17, 2021 tarihinde T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Web Sitesi: <https://aregem.ktb.gov.tr/TR-278788/geleneksel-zeka-ve-strateji-oyunu-mangala--gocurme-togy-.html> adresinden alındı
- Baran, M. (1993). *Çocuk Oyunları*. Ankara: Kültür Bakanlığı.
- COP, M. R., & Kablan, Z. (2018). ürkiye’de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmaların Analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 52-71.

- Çocuk.com, Y. (2021, Şubat 5). Yeşil Çocuk Oyun Festivali. İstanbul, İstanbul, Türkiye.
- Durmaz, B., & Durmaz, S. (2015). *Mangala Öğretiminin İlköğretim 4. Sınıf Öğrencilerinin Rutin Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı*. Eskişehir: Pegem akademi.
- Faydacı, K., & Sevimbay, M. (2018, Haziran 25). *Sivrihisar Haberleri*. Şubat 17, 2021 tarihinde Sivrihisar Web Sitesi: <https://www.sivrihisar.com.tr/sivrihisar-uluslararası-nasreddin-hocakultur-sanat-ve-spor-festivali.html> adresinden alındı
- Faydacı, K., & Sevimbay, M. (2018, Haziran 5). *Sivrihisar Haberleri*. Şubat 17, 2021 tarihinde Sivrihisar Web Sitesi: <https://www.sivrihisar.com.tr/cocuklar-oyunlarini-dunyanin-merkezi-sivrihisarda-oyyadi.html> adresinden alındı
- Girmen, P. (2012). Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü. *Milli Folklor*, 263-273.
- Gümüő, A., & Gümüő, İ. (2019). 4000 Yıllık Türk Satrancı Yalakkaya. *Türk Dünyası Arařtırmaları Dergisi*, 1-15.
- Gümüőgöl, O., & Aydođan, R. (2020). Yeni Tıp Koronavirüs-Covid 19 Kaynaklı Evde Geçirilen Boő Zamanların Ev İçi Rekreatif Oyunlar ile Deđerlendirilmesi. *Spor Eđitim Dergisi*, 107-114.
- Güven, H. (2021, Şubat 8). 'Gönül Dađı' Sivrihisar'dan 'Köçürme Oyunları'. Eskişehir, Eskişehir, Türkiye.
- Güven, H. (2021, Şubat 5). SATRANCIN ATASI KÖÇÜRME OYUNLARI(TÜBİTAK PENCERESİNDEN). *Ekstra Gündem*. Eskişehir, Eskişehir, Türkiye: Es TV.
- Kara, A. (2010). Nisan 21, 2019 tarihinde Prof.Dr.Abdulvahap Kara Kişisel Web Sitesi: <http://www.abdulvahapkara.com/mangala-oyunu-ilk-sampiyonasi/> adresinden alındı
- Küçük yıldız, A. (2015). *Türk Zeka Oyunları I Köçürme Mangala*. Ankara: Delta Kültür Yayınevi.
- Özdemir, D. (2006). *Türk Çocuk Oyunları I-II*. Ankara: Akçađ Yayınları.
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanođlu, M. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Dođu Anadolu Bölgesi Arařtırmaları*, 54-57.
- Özyürek, A. (2019). Yakın Geçmişte Çocukların Oynadıkları Oyun ve Oyuncaklar. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 105-119.
- Ripol, O. (2011). *Birlikte Oynayalım*. Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitapları.
- Sevimbay, S., & Koray, F. (2019, Ekim 9). *Sivrihisar Haberleri*. Şubat 7, 2021 tarihinde Sivrihisar Web Sitesi: <https://www.sivrihisar.com.tr/sivrihisar-bilim-senligi.html> adresinden alındı
- Şıracı, Ü. (2017, Ocak 04). Satrancın Atası Köçürme'nin Denizli İzleri. Denizli, Denizli, Türkiye.

EKLER



EK:1 TRT Genel Müdürü Sayın İbrahim EREN ve Gönül Dağı dizisi yapımcısı Ferhat EŞSİZ ile görüşme

<https://www.youtube.com/watch?v=ksEf9HOTokU>

<http://esyenigun.com/makale/-gonul-dagi--sivrihisar-dan--kocurme-oyunlari-/>



EK 2:Es TV Köçürme Oyunları Tanıtım Programı /Yeniğün Gazete Yazısı

EK 3:Kuyutak Oyunu Tablası EK 16:18 Taş Oyunu Tablası EK 17:4 Oyunun Tek Tabla Tasarımı





EK 4:Kadir TOPÇU Tarafından Yapılan 4 Oyunun Bir Arada Oynanabileceği Köçürme Tablası ve TATİTA Kanalı İçin Logo Tasarımı Yarışması <https://www.youtube.com/watch?v=sgEIRKa2Va8>



EK 5:Ümit ŞIRACI'nın Denizli'deki Çalışması ve DEHA 20 Gazetesi ve Mısır Piramitleri Üzerinde Mangala



EK 6: Sivrihisar Belediyesi Köçürme Oyun Çekimi ve Ziyareti

Gönül Dağı Sivrihisar'dan Köçürme (Kuyu/Mangala) Oyunları



Yarışma Adı	Yarışma Türü	Yarışma Alanı	Yarışma Tarihi	Yarışma Durumu	Yarışma Sonuçları
TÜBİTAK 52. Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışması	Ulusal	Yenişehir	2021-2022	Bitmiş	1. Sınıf: 1. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi, 2. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi, 3. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi, 4. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi, 5. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi, 6. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi, 7. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi, 8. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi, 9. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi, 10. Öğrenci: Gönül Dağı Sivrihisar Anadolu Lisesi



EK 7

EK 8:TATİTA Youtube Kanalı Tanıtım Videosu

<https://youtu.be/UnJFVAMCIg4>

EK 9:Mangala Oyunu Film Videosu

<https://www.mangala.com.tr/mangala-filmi>

EK 10 SOSYAL MEDYA AYAKLARI KANALLARI :**YOUTUBE**



TATİTA Oyun Kaşifi

https://youtube.com/channel/UC42-GfdPFcGxofAOkQM_bHA

EK11 **INSTAGRAM**



aysegumus_oyunkasifi_tatita

https://instagram.com/aysegumus_oyunkasifi_tatita?igshid=i38993sgt9mv

EK12 **BLOG**



TATİTA <https://tatitaoyunkasifi.blogspot.com/?m=1>

EK13 **WEB SİTESİ**

<https://kuyuoyunlari.wordpress.com/>

EK14[https://docs.google.com/forms/d/1cUY9RDkky](https://docs.google.com/forms/d/1cUY9RDkkyCrxvVzRwzc5RjrfEfUt0SCE1UXMZOWr7Iw/edit?usp=drive)

[CrxvVzRwzc5RjrfEfUt0SCE1UXMZOWr7Iw/edit?usp=drive](https://docs.google.com/forms/d/1cUY9RDkkyCrxvVzRwzc5RjrfEfUt0SCE1UXMZOWr7Iw/edit?usp=drive) **web** GÖNÜL DAĞI SİVRİHİSAR'DAN KÖÇÜRME OYUNLARI (Öğrenci Anket Formu)

https://docs.google.com/forms/d/1Fde_0WTRqpUWY9UHjvCGmMD1LaZ4ciMijRZI2qzqLI0/editGÖNÜL DAĞI SİVRİHİSAR'DAN KÖÇÜRME OYUNLARI (Veli Anket Formu)



EK 15: Colpanai9Korgol öğretimi ve Nasreddin Hoca Şenliği 18 Taş Oyunu

