

4000 YILLIK TÜRK SATRANCI YALAKKAYA*

AYŞE GÜMÜŞ¹

İsmail GÜMÜŞ²

ÖZET

Oyun; çeşitli amaçlarla oyunlaştırılmış olan hayattır. Hayatın yansıması, mücadelesi ve hatta oyun çocukların kendi aralarındaki ortak dilidir. Öyle ki Mevlana'nın da dediği gibi Oyun akıldadır; ancak çocuk oyunla akıllanır. Türk milleti tarihi boyunca kültürlerini başta zekâ ve strateji oyunları olmak üzere çeşitli çocuk oyunları ile geleceğe köçürmüştür.

Bu çalışmanın amacı, geleceğin teminatı olan çocuklara kendi köklerinden çıkan oyunlarla ve bu oyunların içindeki değerlerle atalarının kültürlerini öğretmektir. Çok çeşitli olan oyun ailesinden satrancın atası sayılan Köçürme oyunlarının derlemesini yapmak, çocuk ve gençlere öğretmek de çalışmanın temel amacıdır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi, görüşme ve gösterip yaptırma teknikleri kullanılmıştır. Çalışma Balıkesir ili Orta Mandıra, Kabakdere, ve Çukur Hüseyin mahallelerinde bu oyunu bilen oynayan kişilerden derlenmiş ve yalakkaya oyununun kuralları kayıt altına alınmıştır.

Köçürme isimli kitabın yazarı Arslan Küçükyıldız ile görüşme gerçekleştirilmiş ve Yalakkaya oyununun Anadolu'da yüzlerce çeşidi olan Köçürme oyunlarının bir çeşidi olduğu tespit edilmiştir. Oyun mangaladan farklı olarak dört, altı ve sekiz kişilik gruplarla da oynanabilmektedir. Çalışmada kullanılan ve oyuna ait olan tahta ve tablalar öğrenciler tarafından tasarlanmış ve oyun okuldaki diğer öğrencilere öğretilmiştir. Ayrıca çalışma sürecinde yalakkaya oyununa benzeyen Cin kuyusu, Evcik ve Ambar Kaçtan isimli üç çeşit köçürme oyunu daha derlenmiştir. Yalakkaya Oyunu oynanırken göç etmenin, asker ve otağ aidiyetini, geride kalan taşları çiftleyerek alma gök baba ve yer ana gibi kültür kodlarını günümüze köçürdüğü belirlenmiştir.

Kaşgarlı Mahmut'un bahsettiği Köçürme oyunlarından biri olan Yalakkaya oyununun mangalının gölgesinde kalıp unutulmak üzere iken canlandırılmış olması ve kültür kodlarını taşıması nedeniyle UNESCO somut olmayan kültürel miras listesine alınması önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Köçürme, Yalakkaya, Genç, Değerler Eğitimi

4000 Years Old Turkish Chess Yalakkaya

ABSTRACT

The game is the life that is played with various purposes. Reflection of life, struggling and even the game is the common language among the children. The play is wisdom; the children become wiser with only game, as Mevlana said. Throughout the history, Turkish nation always transferred their culture to the future with children's games, especially the games of strategy and intelligence.

The aim of this study is to teach our ancestors' culture to the children, who are assurance of our future, with the games which derived from their own origins and the values in games. For this reason, the compilation of Köçürme games which are considered as ancestor of "chess game" from a wide variety of game families and teaching our children and young people are the ultimate goals of this work. In this study, experimental and survey methods were used together. The study was worked in Kabakdere, Orta Mandıra and Çukur Hüseyin villages of Balıkesir Province. The games were compiled from the old parents who know the games and the rules of Yalakkaya game were registered.

¹Tarih Öğretmeni / Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Karesi/Balıkesir, aysumayavuz@gmail.com

²Tarih Öğretmeni / Şehit Prof. Dr. İlhan Varank Bilim ve Sanat Merkezi, Karesi/Balıkesir, ismgumus1@hotmail.com

*Bu çalışmanın bir kısmı 1-5 Eylül 2018 tarihinde Balıkesir Üniversitesi ve Türk Ocakları İşbirliği ile yapılan Uluslararası Türk Kültürü ve Medeniyeti Kongresinde sözlü olarak sunulmuştur.

It was interviewed with Arslan KÜÇÜKYILDIZ who is the writer of the book titled “Köçürme” and it was understood that Yalakkaya game is a kind of Köçürme games which have hundreds of kinds in Anatolia. Differently from Mangala, the game can be played with the groups of 4, 6 and 8 people. The game tables and boards which were used in study and belonging to this game, were designed by our students; and the game was taught to the other students in school. In addition, extra three kinds of Köçürme games named “Cin Kuyusu, Evcik and Ambar Kaçtan” ,which are similar to Yalakkaya game, were compiled during the study. It was proved that migrating in game transferred “military and otağ”, “taking there maining Stones to gether” transferred cultural codes such as “Gökbaba and Yerana” to today.

It was suggested that Yalakkaya, one of the Köçürme games which Kaşgarlı Mahmut told, must be accepted the list of intangible cultural heritage of UNESCO, because of bringing to life while it was about to be forgotten by shadow of mangala and carrying our cultural codes.

Key words: Game, Köçürme; Yalakkaya, Young, Values Education

GİRİŞ

Yetişkinlerin tanımıyla oyun, insanların beden ve kafa yeteneklerini geliştirmek amacı güden; hesap, dikkat, rastlantı ve beceriye dayanan çoğu kez oyalanmak için oynanan, tat veren bir tür yarışmadır.

Oyun, insanlara iyi vakit geçirtmek için yapılan eğlendirici etkinliklerdir. Ayrıca sanatsal değer taşır ve insanları estetik açıdan geliştirir aynı zamanda coşku ve tat veren becerili gösterilerdir. Çocuklar açısından ise oyun çocukların usgücü yaratmalarına, bedensel devinimlerine ve bunların bileşiminden oluşan tüm etkinliklere verilen addır (Seyrek, 1992, s. 3).

Erişkinler gözüyle oyun, çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır. İşi olmayan yada dinlenmek isteyen kişi oynar. Başka bir deyişle oyunu işin karşıtı olarak görürüz. Anneler ayaklarına dolanan çocukları “Hadi git oyn” diye başlarından savarlar. Oysa oyun çocukların baş uğraşı ve en önemli işidir (Özer, Gürkan, & Ramazanoğlu, 2006). O halde oyun: Çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için, sevgiden sonra gelen ikinci en önemli ruhsal besinidir.

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga’ya göre insan Homo Ludens (oyuncu insan) dır. Oyun kültürden öncedir çeşitli kültürlerden çıkma yada bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkidir. Bununla, kültürde oyun ögesi denince, uygar yaşamda çeşitli eylemlerde oyuna önemli bir yer ayrıldığı ya da oynadıklarına bakarsak ve bunu yalnızca bir tepki veya içgüdüyle yapmadıklarını, kökeninde, oyundan kültüre bir dönüşüm olduğu söylenmek istenmektedir: (And, 2012, s. 27).

Kaşgarlı Mahmut lügatında, ” boynuz boynuz (müngüz müngüz) oyunu, çenglimengli, aşık oyunu, köçürme oyun veya ondört oyunu....” oyunları ile ilgili ayrıntılı bilgi vermiştir (Özdemir, 2006, s. 62) 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 Sözlüğü’nde 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).

Eski dilleri dinleri inançları ritüelleri incelemek için çocuk oyunları çok zengin bir kaynaktır. Çocuk, taklitçi, tutucu ve güçlü belleği olduğundan iyi bir saklayıcı ve koruyucu etkidir. Eski ritüel kalıntılarını sözleriyle bile saklamaktadırlar. Evcilik oyunu, ölüm inançları, zanaat, tutsak alma, toprak ele geçirme, yağmur yağdırma gibi günümüze kalan çocuk oyunları ile eskiyi saptayabiliriz. Bugün de Anadolu’da çeşitli yörelerde çocuk oyunları üzerine inançlar bunların önemini doğrulamaktadır. Örneğin Ankara köylerinde “Çocuklar ne oyun oynarsa o sene o iş çok olurmuş. Mesela çocuklar kuyu kazarak oynarlarsa o sene bolluk olur ekin kuyuları kazılmış. Ev yaparak oynarlarsa yapı çok olurmuş.” Şeklinde inanışlara bile rastlanılmaktadır (And, 2012, s. 48).

Bu durumda çocuk oyunları, çocuk eğitimi ve gelişimi ile toplumsal kültür açısından önemli olduğu gibi, eğitim bilim ve ruhsal bilim açılarından da önem taşımaktadır denilebilir. Televizyonlu telefonlu ve tabletlili hayatla birlikte çocuk oyunları unutulmaya yüz tutmuştur. Bunu çarpık kentleşme yaşam alanlarını planlayanların çocukları ve kendi çocukluklarını unutmaları, ailelerin güvenlik endişesi ile çocuklarını sokağa çıkartmaktan korkmaları izlemekte. Eğitim sisteminin akademik başarı dışında hiçbir başarı tanımayan karakteri de buna eklenince çocukların evlere, dershanelere kapatılma süreci ivme kazanmaktadır. Sonunda bilgisayar ve internet teknolojisinin evlerde başköşeye kurulmasıyla, çocuklar hareketsizliğe teslim oldular. Buna bir de düzensiz beslenme eklenince yeni nesil çocuklar obezite, göz hastalıkları, omurga hastalıkları ile tanışmaya

başlamışlardır(Atalık, 2015, s. 1).Tüm bunların yanısıra bir de oyunlarla oynanarak kazanılan sevgi saygı mücadele birlik ve beraberlik gibi erdemler değerler de rafa kalkmaktadır.

Hatta bazı anne babalar kendi elleriyle misafirlige gidildiğinde bile çocukları sabitlemek adına ki- lüks ev ve eşyalar bozulmasın diye- çocukları internet başına bilinçli olarak hapsediyorlar. Üstelik de istemeden eşyaya tamah eden değer veren bir nesil olmakla karşı karşıya kalınmaktadır. Bu konuda sadece ebeveynlere değil tüm topluma ve de devletin birçok kurumuna görev düşmektedir.

Türkler, oyunlar, özellikle de çocuk oyunları konusunda çok zengin bir tecrübeye sahiptir. Türkler'in her seviyeye uygun olarak geliştirdiği birçok zeka oyunu bulunmaktadır. Buna rağmen oyun derleme ve araştırmaları konusunda yeterince ilerleme kaydedilememiştir. Bir kısmı derlenen, bir kısmı da yayımlanan geleneksel oyunlar ilgiyi araştırılmayı, tespit edilmeyi, sınıflandırılmayı, üzerinde çalışmalar yapılmayı ders kitaplarına ve okullara girmeyi, yeni düzenleme ve tasarımlarla yaşatılmayı beklemektedir(Küçükyıldız, 2015, s. 14).

Bu konuda yukarıdaki sürece de katkı sağlayabilmek adına,çok çeşitli olan oyun ailesinden seçilençocukların taş ile oynadıkları oyun olan ve satrancın atası sayılan-Köçürme oyunlarının derlemesini yaparak, çocuklara ve gençlere öğretmek yöntemi seçilmiştir.Geleceğin teminatı olan gençlere/çocuklara kendi öz köklerinden çıkan oyunlarla ve bu oyunların içindeki değerlerle kültürel değerlerini hatırlatmak, öğretmek amacı da güdülmüştür.Zira çocuk/genç yaşam için gerekli olan davranış, bilgi, becerileri oyun içinde kendiliğinden öğrenir. Değerlerini oyunlarla öğrenir. Özellikle sevgi, sabır, arkadaşlık, sadakat, sorumluluk,komşuluk gibi değerleri farkına varmadan öğreten oyunlardan biri de halkın kendine malettiğiKöçürme oyunlarıdır.

Çalışmanın temel amacı Balıkesir'de unutulmuş olan Yalakkaya /Köçürme-Mangala oyunlarının tarihi geçmişlerini araştırarak derlemek, unutilan Yalakkaya oyununu yeniden canlandırabilmek, gençlere yalakkaya ve mangala oynatmaktır.Bu çalışmada araştırmacı tarafından bilinen ve oynanan oyunları çocuklara aktarmak için okulda boş zamanlarda ve derslerde oynatmaya karar verilmiştir.

Çocuk oyunları konusunda birçok akademik kaynak olsa da bunlar kitabi kalmaktadır. Sürece başlar iken ise bu oyunu çocukluğunda oynamış olanların geçmişini ve çocukluğunu örnek alarak işe başlanmıştır. Bu oyunlardan canlanan mangalayı daha da yaygınlaştırmak hiç oynanmayan yalakkaya oyununu canlandırarak yaygınlaştırma çalışmaları daha önce Balıkesir genelinde yapılmamıştır. Unutilan Yalakkaya oyununu gün yüzüne çıkararak geçmişle günümüz arasında bir kültürel bağ kurmak da bu çalışmanın farklı bir amacı ve özgün değeridir. Bu çalışma ile, unutulmuş bir oyunun tekrar sahalara dönmüş olması, oyunu bilen ve öğrenecek olan her yaşta insanın teknolojik bağımlılıklarının bir nebze olsun azalması ve kültürlerini daha iyi tanıyarak kaliteli vakit geçirmeleri de hedeflenmektedir.

LİTERATÜR TARAMASI

Çalışma sahası olan Balıkesir ilinde mangala(yalakkaya) –köçürmeoyunlarının 1950'lerden sonra pek oynanmaz olduğuçalışma sürecinde yapılan görüşmelerden tespit edilmiştir. Zeka ve Strateji oyunu Mangala ile ilgili son yıllarda bilimsel bir çok eser hazırlanmış ancak bu çalışmaların özellikle pratiğe dökülmediği nostalji olarak kaldıklarıgörülmektedir. 2010 yılından itibaren Serdar CEYHAN ve Serkan Asaf CEYHAN(Akşam gazetesi, 2017) kardeşler ve Prof. Dr. AbdülvahapKARA'nın(Kara, 2010) çalışmaları sayesinde Mangala ve Dokuz Kumalak oyunları yaygınlaşmaya başlamıştır.Ayrıca bu konuda ilk çalışmalar olarak Abdülvahap Kara'nın ve Arslan Küçükyıldız'ınmakaleleri mevcuttur. Araştırmalar sırasında Arslan Küçükyıldız'ınKöçürme isimli kitabı okunduktan sonra, derlenen Yalakkaya oyununun Balıkesir'de var olan bir çeşit köçürme oyunu olduğu anlaşılmıştır.Köçürme/Mangala oyunları konusunda Metin And'ın Oyun ve Bugü adlı kitabında mangala olarak bahsedilen oyunun Türkiye'de başka illerde farklı isimlerle oynandığından da bahsedildiği görülmüştür. Kitapta (And, 2012)Yalakkaya adı Amasya'da oynanan bir köçürme oyunu olarak kaydedilmiş de oynanış şekli hakkında bir bilgi yoktur.Çevrede ne kadar mangala oynansa da çevredekilere öğretilmediği için gerekli yaygınlaştırma süreci kısır kalmaktadır. Oyunlar araştırmacı gençler arasında yaygınlaşırsa yaş almış ebeveynlerine, okullarına, milletin geçmiş görkemli tarihine karşı kültürel farkındalıkları, ilgileri artacak bakış açıları değişecektir.

YÖNTEM

Bu çalışma, araştırmacının2015-2016 yılında tarih öğretmeni olarak, tayin olduğu Gaziosmanpaşa Anadolu Lisesi(Altıeylül/Balıkesir)'de elindeki mangala tablasının öğrenciler tarafından merak edilmesi ile başlamıştır. Öğrencilerin merak ettikleri bu oyunu daha iyi öğrenmesi için öncelikle literatür taranmış ve nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yapılmıştır. Bahsi geçen oyun her ne kadar araştırmacı tarafından

bilinse de öğrencilerin bu konuda yaşadığı çevre gereği daha donanımlı olması ve araştırma becerilerinin gelişimi adına, bu oyunun eskiden oynandığı araştırmacı tarafından bilinen Orta Mandıra Mahallesi (Karesi/Balıkesir)'de yaşayan ve oyunu bilen yaşlılarla, görüşme tekniği kullanılarak bilgiler pekiştirilmiş ve literatürdeki kurallar ile uygulayıcılar arasında bir fark olup olmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Oyunun öğretiminde bilinirliği daha fazla olan Mangala oyununun öğretim aşamaları uygulanmıştır. Bunun için de elektronik ortamda bulunan ve Türk Zeka ve Strateji oyunu Mangala yı anlatan internet sayfasında bulunan belgeler öğrencilere incelenmiştir. (Ceyhan & Ceyhan, Mangala Oyunu, 2007) Ayrıca Kültür ve Turizm Bakanlığı desteğiyle Serkan ve Serdar CEYHAN kardeşlerin girişimiyle hazırlanmış olan mangala videosu da (Ceyhan, Mangala Oyunu, 2018) öğrencilere izlettirilmiştir. Mangala ve diğer çeşitli köçürme oyunları ile ilgili Oyun ve Bügü(And, 2012) ve Türk Çocuk Oyunları (Özdemir, 2006) kitaplarından da oyunlar hakkında bilgi temin edilmiş ve öğrencilere aktarılmıştır. Çalışmada yine geleneksel çocuk oyunlarına ait oyun kuralları derlenerek PDF formatında öğrencilerin telefonlarına yüklenmiştir. Başlangıçta 150 kişiye öğretilen oyun daha sonradan yerel yarışmalar ve seminerler yoluyla 1000 kişinin üzerinde bir kitleye öğretilerek yaygın bir şekilde oynanması sağlanmıştır.

Her ne kadar Balıkesir üniversitesi öğrencilerinden bir grup ile oyun paylaşılmış ise de Balıkesir ilinde yaşayan veya Balıkesir Üniversitesinde personel, öğrenci olarak bulunan Orta Asya kökenli insanlar- öğrenciler ile vakit yetersizliği nedeniyle köçürme oyunları konusunda görüşme yapılamamış olması bu çalışmanın eksik kalan yanı olmuştur. Balıkesir ilinde unutulmaya yüz tutmuş yalakkaya oyunu ve bunun yanında yuvalama ve hambar kaçtan denilen diğer köçürme oyunu çeşitleri ve ayrıca Balıkesir'de yaşayıp aslen başka illerden gelip yerleşen kişilerden de derlenen iki adet(cin kuyusu –evcik vb.) köçürme oyunu da bu öğrencilerle görüşülebilseydi özellikle Kazakistan ve Kırgızistan da oynanan 9 kumalak oyunu ve buna benzer oynanan köçürme oyunları ile kıyaslama ve karşılaştırma fırsatı oluşturması beklenmekteydi.

BULGULAR

Çalışma, araştırmacının 2015 tarihinde göreve başlanılan Gaziosmanpaşa Anadolu Lisesinde, öğrencilerin okul ve derslerde ilgisiz, amaçsız davranışlar sergilediklerini, derslerde gereksiz konuşarak, sürekli telefon ve tablet ile ilgilendiklerini, sakız ve yiyeceklerle derslere kadar girebilecek gibi olumsuz davranışları alışkanlık, bağımlılık haline getirmiş olduklarını gözlemlemesi ve buna bir çözüm arayışına girmesi sonucu oluşmuştur. Balıkesir'de pek bilinmeyen ve yaygın olmayan unutulmuş oyunları canlandırmak ve öğrencilerin de bağımlılıklarını engellemek okul ve kültürlerine aidiyet duygularını ilgilerini arttırabilmek adına da köçürme oyunlarını öğrenip öğretmek için daha da geniş çaplı çalışmalara başlanmıştır. Öğrencilerin çalışmacının elinde gördüğü mangala tablası oyununa ilgi göstermesi ile bu iki süreç birleştirilmiş ilk olarak okulda hiçbir öğrencinin bilmediği anlaşılan mangala oyunu öğrencilere öğretilmiştir. Hatta okulda Mangala terimi 2015 Ekim ayında ilk kullanıldığında gerek öğrenciler gerekse personel tarafından mangal yapmak veya bir resim tekniği olan mandala terimleri anlaşılmış idi.

Bu amaçla öncelikle yaygın adıyla mangala oyunlarını internet kitaplar makaleler ile tarayarak tanımlayıp tarihçeleri hakkında bilgi edinilmiş ve bu konuda seminerler verilmiş ve akabinde oyunların okuldaki uygulama örneklerini vererek veriler toplanmıştır. Çalışmalar esnasında Ezgi DENİZ isimli öğrenciden mangala oyununa benzer bir oyun oynadıklarına dair bilgi alınmıştır. Oyunun adının yalakkaya olduğu öğrenilmiştir. Zira bu oyun adı 2010 yılında Savaştepe ilçesinde bir köyde oynandığı duyulmuş ancak tüm kurallarıyla derlenememişti. Yalakkaya oyununun öğrenilmesi ve uygulanması daha çok bilinirliği olan Mangala oyunu üzerinden yapılmıştır. Bu nedenle ilk olarak bir çeşit köçürme oyunu olan Yalakkaya oyununu daha iyi anlayabilmek için Yalakkaya oyununun bulunmasına vesile olan ve okul ortamında ilk uygulanan Mangala oyunu ve bağlantılarından bahsedilmesi gereklidir.

Mangala Nedir ve Tarihi Gerçekliği Nasıldır Niçin Mangala-Yalakkaya Oynamalıyız?

Oyunların bazıları usta aşçı yetiştirirken, bazıları da matematik dâhileri yetiştirmektedir. Oyunun küçük yaşta çocuklara öğretilmesi Türk halklarının çocuk yetiştirmede akli merkeze alarak gerçekleştirdiğinin göstergesidir. Korkut Ata çocukların hem hünerli hemde erdemli olmasını ister ve bu iki kavramı eserinde vurgular. Çocuğun zekasına, erdem değerini geliştiren oyunlardan biridir mangala köçürme oyunları. Türkler'in dünyaya mangala veya mankala adıyla hediye ettiği oyunun Türklerdeki en eski adı Köçürme idi. Köçürme-göçürme, dupduru bir Türkçe addır -ki Balıkesir'de köçürme oyun çeşidi yalakkaya olarak derlenmiştir.- Tarihi edebi metinlerde köçürme adı geçmekte ve göçürme, göç ettirme, aktarma anlamında da kullanılmaktadır. Dünyanın en eski ansiklopedik sözlüklerinden biri olan Divan'ı Lügat'it Türk te bir oyun adı olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun için Kaşgarlı Mahmut: "14 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" demektedir. (Küçüküldüz, 2015, s. 14).

Anadolu'da deęişik adlarla oynanan (sadece Gaziantep'te Mangala deniliyor) Mangalaya, Prof. Thomas Hyde 17. yy doęu oyunları üzerine yazdığı kitabında Osmanlı oyun listesini verirken deęinmiştir. Bu kelimenin Arapça taşıma, aktarma, geçirme anlamlarına gelen ve Türkçeye girmiş olan nakl ve türevlerinden geldięi ileri sürülmektedir. Arkeolog FlidernsPetrie, Mısır'da M.Ö. 1400 yıllarından kalma 3 sıralı 14 delikli bir mangala tahtası ele geçirmiştir(And, 2012, s. 342).

Araştırmacı Philip Townshend'e göre bir toplumda, insanlarda en çok beęenilen ve örnek alınan niteliklerden řu yedisi Mangala oyunuyla ilgilidir:

- 1- Kurnazlık: Oyunun stratejisini planlamak ve oyun kurallarını kendi çıkarları doęrultusunda kullanabilmek.
- 2- Uyanıklık: Karşısındakinin kurnazlığına karşı savunma ve önlem.
- 3- Önceden görme: Hazırladığı oyun manevrasına karşı rakibinin tepkisini kestirebilme yeteneęi.
- 4- Esneklik: Beklenmedik durumlarda hemen tepki gösterebilme yeteneęi.
- 5- Direnme: Tüm şaşırtmalara karşın, kendi planını sonuna dek sürdürebilme yeteneęi.
- 6- Sağgörü: Oyunda rakibinden plan ve gücünü gizleyebilme yeteneęi.
- 7- Bellek: Hasının sağgörsüne karşın, onun durumunu ve gücünü ne denli saklarsa saklasın kestirebilme yeteneęi.

Mangala'nın çağdaşı olduęu dięer oyunlardan farkı, daędaki çobandan, 70 yaşında ki bilgine, İstanbul'da sarayda ki hanım sultandan 6 yaşında ki çocuęa kadar her yaştan ve kültürden insanın oynayabilmesidir(And, 2012, s. 344).

Mangala hiçbir zaman kumar olarak oynanmamıştır. Yalakkaya oyununun da derlemeler esnasında kumar olarak oynanmadığı tespit edilmiştir. Yalakkaya oyunu da yukarıda bahsedilen mangala öğreniminde kazanılan tüm özellikleri içinde barındırmakta olduęu görülmüştür.

Mevlüt Özhan'ın kitabında mangala türü řu oyunlar anlatılmadan, yalnızca adları verilmiştir: Altı Ev-ERZURUM, Bolu Yığıması- FETHİYE/MUĞLA, Çukur Beştaş /Evcik –ULA-MUGLA, Göç , Göçmecik-BİLECİK-ESKİŞEHİR, Kuy Taş –ARTVİN, Kuyu-ÇANKIRI-AYDIN, Mangala- GAZİANTEP, Meneli Taş – KONYA, Kıbık, Yalakkaya, Yerdim Yer-AMASYA(And, 2012, s. 349).

Anadolu 'da Mangala olarak bilinen oyun Kazakistan'da Dokuz Kumalak olarak bilinir. Türk kültürü, bir ırmağın kolları gibi deęişik zemin ve coęrafyada çevresine hayat vermeye devam etmektedir. Bu süreklilik bu milletin stratejide ve akıl oyunlarında oldukça ileri gittiğinin de göstergesidir. Kazakların milli oyunu olarak da bilinen DokuzKumalak oyunu ilköğretimden yükseköğretime kadar her yerde kendine yer bulmuş ve her yaştan kişiler tarafından severek oynanmaktadır. Oyun mantık ve zeka oyunudur. Oyunun amacı insan zekâsının geliştirilmesi, her zaman farklı çözüm yolları bulabilme yollarını öğretilmesidir.

Türk Mangalası, Türk toplumlarının sosyal, kültürel, inanç ve devlet sistemi ve askeri alanda dünya görüşünü yansıtan etnografik bir oyundur. Örneğin; oyuna başlayan (hamle sırası gelen) oyuncunun kendi çukuruna taş bırakma kuralı, Türk sosyal hayatındaki baba ocağına sahip çıkma geleneğinin bir göstergesidir. Taş kazanmak için rakibinin taşlarını çift yapma kuralı ise Türk inanç ve devlet sistemi tarihindeki ikili anlayışı sembolize etmektedir. Eski Türklerin göęü baba, yeri ana olarak kabul etmesinin, Türk devlet sistemindeki töles-sol ve tardus-saę ile idare yapıdaki yabgu ve şad gibi çiftleri bu duruma örnek verebiliriz. Türk mangalasında taşlar asker olarak kabul edilmektedir. Bu da oyunun savaş(strateji) oyunu olduęunu göstermektedir. Mangala'nın çağdaşı olduęu dięer oyunlardan farkı, her yaştan ve kültürden kişilerin ister arkadaş ortamında ister aile ortamı gibi her türlü sosyal alanda çevreden bulunabilecek doęal materyallerle rahatlıkla oynanabilmesidir. Arkeolojik çalışmalar sırasında bulunan üzerinde mangala çukurları olan kayalar bu durumun göstergesidir. Günümüzde ise yazın kırdan yere açılan çukurlarda, kışın evlerde çay tabaklarıyla kâğıt üzerinde de kolaylıkla oynanabilmektedir(Duramaz & Duramaz, 2015, s. 291).

Yalakkaya oyunu da mangala oyununda bahsi geçen tüm bu kültür kodlarını içinde taşımaktadır. Yerlere kuyu kazılarak oynandığı gibi kışın ev ortamında halı üzerinde tabakların içinde, hatta halı, herhangi bir zemin üzerinde çukur açmadan daire bile çizmeden taşları gruplar halinde öbekleyerek dahi oynanabilmektedir.

Oyun kavramı, Eski Türk yazıtlarında, destanlarda, Divanı Lugatit Türk'te ve Kitabı Dede Korkut'ta, Seyahatnamelerde yer almaktadır. Bizim mangala dediğimiz oyun Kazakistan'da Dünyada dokuz kumalaktır ve oyunun farklı türleri vardır. Ayrıca dokuzkumalağın Amerika'da da örnekleri vardır ki onlar "Adji- boto", veya

“Varrirovund” diye adlandırılır. Kazakistan’da ilkönce 1974 yılında dokuzkumalak yarışması düzenlenmiştir. O zamandan beri, şampiyonluk düzenli olarak her yıl düzenlenmektedir. 2001 yılında Kazakistan Cumhuriyetinde Dokuzkumalak Federasyonu kurulmuştur. Kazakistan’da diğer adı “KoyşılarAlgebrası(Çoban Cebiri) dir. 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).

Mangala’danYalakkaya’ya

Balıkesir ili kırsal kesimlerde bile unutulmuş mangala ve köçürme oyunu çeşitleri ne zaman unutulmuştur ki ancak 2010 yılından sonra gündeme gelmiş ortaya çıkmıştır. Bu konuda Kazakistan ilk yarışmalarını 1974’lü yıllarda gerçekleştirmiş ve bir Mangala federasyonu dahi kurmuştur. Televizyon ekranlarında yayınlanan bir dizide Kanuni Sultan Süleyman’ın veziri ile oynadığı sahneden sonra halk arasında bu oyunun daha ilgi ve itibar görmeye başladığı görülmüştür. Teknolojinin televizyonun yaygınlaştırmagücünü burada yadsımamak gerekmektedir.

Dünyanın hiçbir ülkesinde Türk Dünyasındaki Köçürme oyun adı ve kuralı çeşitliliğine rastlanmıyor. Dünyada 900 geleneksel Köçürme adı varkenTürkler’de 225 ad kullanılıyor(Küçüküydiz, 2015, s. 28).

Mevcut okulda Yalakkaya oyununun keşfinin anlaşılması ve bu oyunu öğretme aşamalarını örneklem olması için Mangala oyunu etkinlikleri yapılmıştır. Şimdi bu oyun ve etkinliklerden bahsedilecektir. Mangala oyunu bilgilendirme semineri için Bilim ve Sanat Merkezi öğretmenlerinden Hülya SERT ve İsmail GÜMÜŞ okula davet edilerek mangala öğretim semineri gerçekleştirilmiştir. İlk etapta seminer sunumuna 30 kişilik bir katılım sağlanmış mangala hakkında bilgilendirmek için, tanıtım slaytları ve videolarını içeren bir sunum yapılmıştır. Sunumda mangalanın ne olduğundan, tarihte hangi toplumlar tarafından oynatıldığından, Türklerin sosyal yaşantılarıyla ilişkilerinden ve kurallarından bahsedilmiştir. Sonrasında oluşturulan gruplara gösterip yaptırma metoduyla mangala oyununu formal şekilde oynayabilecekleri etkinlik saatleri düzenlenmiştir.Öğrencileri yüreklendirmek ve okulda oyunu daha da yaygınlaştırmak adına iki turnuva hazırlanmıştır.

Turnuva afişi tasarlamada bu mangala /yalakkayaiki oyunun da (mangala) en az 4000 yıllık bir Türk Zeka oyunu oldukları için yerli malı haftasında “Yerli Malı Yurdun Malı Her Türk /Öğrenci Mangala Oynamalı” sloganını kullanılmıştır. Turnuvanın yanı sıra “Kendi Mangalanı Tasarla” yarışması da gerçekleştirilmiştir.Bu çalışmalar esnasında yeni bir köçürme oyunu keşfedileceğinden bunun bir dönüm noktası olduğundan habersiz etkinlikler devam ettirilmekteydi. Mangala eğitimi, tablalarının tasarımları yarışması, mangala turnuvaları derken oluşan çalışmayalakkaya ve diğer çocuk oyunları için örnek teşkil etmiştir.



Şekil 1:Mangala Sehvası



Şekil 2:Okul Yalakkaya Köşesi



Şekil 3:Yerel Gazetelerde Yalakkaya Haberi



Şekil 4:Açık havada mangala/mangal keyfi



Şekil 5:Yalakkaya Tasarımları ve Öğrenciler



Şekil 6: Orta Mandıra/Yalakkaya Ekibi

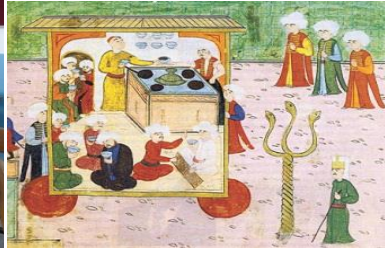
Yalakkaya oyununun varlığının anlaşılması mangala oyununu öğretirken bir öğrencinin buna benzer bir oyunu bildiğini söylemesi ile olmuştur. Akabinde Köçürme kitabının okunması sonucu bu oyunun bir köçürme oyunu çeşidi olduğu anlaşılmiş ve kitabın yazarı Arslan Küçüküydiz ile bu konuda daha geniş bilgi edinmek için

yüz yüze 06.05.2018 tarihinde röportaj gerçekleştirilmiştir. Zira 2011 yılında çalışmacı olarak mangala oyununu Bilim ve Sanat Merkezinde öğretirken öğrenci velilerinden Nail Özdemir'in Savaştepe ilçesi mahallelerinde oynadığına dair bilgi vermesi sonucu oyunun daha önce de varlığından haberdar olunmuş idi.

Yalakkaya oyununu öğretmek için kullanılan Mangala örneklemini ile ilgili açıklamalardan sonra şimdi Yalakkaya oyunu derlemesi için yapılan saha araştırması ve kuralları hakkındaki verilere dikkat çekilecektir. Unutulmuş olan bu oyun aslında yaş ortalaması 40 ve üzerinde olan öğrenci ebeveynleri tarafından yere kuyular kazarak farklı isimlerle oynanmıştır. Kabakderemahallesinden Ezgi DENİZ yalakkaya oyununu hala annesiyle farklı bir şekilde oynadığını anlatmıştır. Öğrenci velisi Gülser DENİZ Ekim 2015 tarihinde okula davet edilerek Yalakkaya isimli bu oyun öğrenilmiştir.



Şekil 7: Yalakkaya Öğrenimi



Şekil 8: Osmanlı'da Mangala



Şekil 9: Orta Mandıra Yalakkaya

Oyun öğrenilse de sürdürülebilir olması içinsık sık oynanması gerekmektedir ancak çok sık oynanmadığı için bu aşamada da kuralları unutulmuştur. Okulda başka bir öğrencinin yaşadığı Orta Mandıra mahallesinde oyunun unutulmadığı, bilindiği anlaşılınca oyunu kendi çocukluğunda da oynamış olan Şehit Gürel Alagöz Ortaokulu Müdürü Cafer USLU'nun Mayıs 2016 tarihinde daveti ile mahalleye gidilerek oyun ve kuralları en net ve doğru şekilde tekrar derlenmiştir. Oyun ortaokulun öğrencilerinden de öğrenildiği gibi mahalle kahvesine de gidilerek Cemal ÇARPAR, Cemil KOÇAK ve yaş ortalamaları 70 ve üzeri olan Dinçer İMİR, Ali SAĞLAM, Ercan SOYDAN'ın birlikte hatırladıkları kadar oyun kurallarını anlatmasıyla oyun kurallarıyla, farklı yönleriyle bir kez daha derlenmiştir. Çukurhüseyin (Altıeylül/Balıkesir) mahallesinden öğrenci Enver KARADERE tarafından ve Kabakdere (Karesi/Balıkesir) mahallesinden Dudu SADIÇ tarafından da yalakkaya oyununun 2,4,6,8 kişi tarafından bile oynanabildiği kuralı da öğrenilmiş, derlenmiştir.

Yalakkaya Oyun Kuralları

-Yalakkaya Oyunu her oyuncu için üçer kuyudan (6 kuyu) her kuyuya altı taş 36 taşla ve iki kişi ile oynanır.

-Oyunda taşların dağıtımı, göçülmesi her oyuncunun sağına doğru saat yönünün tersine şeklinde yapılır.

-Rakipler aşık atarak yada sayışmaca yaparak oyuna başlar. Sayışmacada bir el tabla üzerine konur ve 15 e kadar sayılır. Sayı kime denk gelirse o oyuna başlar ancak ikinci elde sayışmaca yapılmaz birinci eli kazananda değil sıradaki oyuncu ikinci ele devam eder. Aynı sayışmaca şekline Ambar Kaçtan oyununda da rastlanmıştır.

-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, koyabilir. 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 mangalada olduğu gibi ortalama her hamlede hazineye taş atma ve hazineye her atılan ilk ve son taşın ardından bir kez daha oynama hakkı verilmez. 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 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 taştır- (Dudu SADIÇ) sağa doğru her yalağa /kuyuya olmak üzere birer birer taşları dağıtarak göçer.

-Sıra ikinci oyuncuya geçer aynı dağıtımı yapar. Bozulmayan göçülme kuyu/yalak dışındaki kuyuya son atılan taş o kuyuyu/yalağı taşlarını çift yaparsa oyuncu bu kuyuyu ve hatta gerisinde kalan ve daha önce mutlaka göçülmüş olan ve çift yapılan tüm kuyuları alır.İkinci tur bittiğinde de yine taşlar sayılır taşları az olanın üç kuyuya eşit şekilde dağıtması ile devam edilir. Her tur bu şekilde yenilenir. Yine örneğin oyuncunun birinde en az 4 taş kalırsa bu defa üç yalaktan birer yalaklar kapatılır ve iki oyuncu da ikişer yalağına ikişer taş koyar. Oyun tekrar oynanır bir oyuncunun iki taşı veya hiç taşı kalmadığında oyun bitmiş olur.

-Oyunda ilk tur-el bitince taşlar sayılır en az taşı kalan kişi üç kuyuya taşlarını eşit paylaşacak şekilde yeniden dize eder. Örneğin bir oyuncu 16 taşı diğeri 20 taşı almışsa taşı 16 olan üç kuyuya eşit olmak şartıyla 5'er taş bırakır. Kalan 1 taş ise hazinede bırakılır. Diğer oyuncu 20 taştan 15 tanesini her kuyuya 5'er olmak üzere dağıtır ve kalan 5 taşı hazinesine koyar bekletir. Mangala 3/5 set oynanırken bu özelliği sayesinde yalakkaya oyunu 3 yada 5 setle bitmez mücadele hep devam eder ta ki son iki taş yada sıfır taş kalana kadar .Mangala oyununda ise ilk tur-el bitince taşlar sayılır en çok taşı olan turu, seti kazanmıştır skor yazılır. Yalakkaya oyununun belli bir set sayısı ile sınırlanmaması turnuva yapılmasını kısıtlar gibi görünse de ikişer kuyu ile oynanan yalakkaya oyunu şekli yada her tur –el-set bitiminde taşların sayılıp skor düşülmesi ile de turnuva yapılması sağlanabilir. Ancak oyunun işlevinin özelliklerinin tam yansıtılması açısından geniş zaman dilimlerinde skor koymadan son taşların bitmesine kadar oynanması daha doğru olacaktır.

-İki kişilik oyunda da olsa 4,6,8 kişilik oyunda da olsa amaç son taşa kadar rakibi tüketmek yada kaybettiği taşları yalakkaya ocakları rakibinden geri almaktır. Bu nedenle yalakkaya oyununun bildiğimiz standart mangala oyununa göre daha uzun ve çekişmeli, eğlenceli sürdüğü tespit edilmiştir.Yalakkaya da her tur-elde oyuncuların sıra ile başlama kuralı eşitliği esas kılınmıştır. Oysa mangala oyununda birinci elde kazanan kişi ikinci tura-ele başlama hakkı kazanır ki bu durumda ilk kazanan için hep bir avantaj mevcut olmuştur.

-Yalakkaya oyununda oyunculardan birinin kendi bölgesindeki taşları bitirdiğinde oyun bitmez. Taşı biten oyuncu bir el bekler diğer oyuncu kendinde kalan taşları dağıtır yada kendi bölgesinde çiftleyerek alıp ve hazinesine götürünce oyun bitmiş olur. Erken bitiren oyuncu rakibin taşlarını kendi hazinesine aktaramaz. Bu hamleler oyuncuların daha adil bir şekilde ve sonuna kadar mücadele etmesini sağlar.

-Oyun kolay basamak olması için ikişer yalak/kuyu dörder taşla da oynanabilir.

-Altı kişi bile olsanız her kişiye iki yalak açılır sağdan oynanır sırası gelen herkes hamlesini yapar taşlarını birer birer herkesin kuyusuna denk gelecek şekilde dağıtır göçer.Diğer kurallar iki kişilik oynanan yalakkaya ile aynıdır. -Dört,altı, kişilik oynanan oyunda ise oyuncu başı ikişer taş kaldığında da herkes birer yalağı atlayarak yani ocağını kapatarak ikişer taş koyar ve oyuna devam eder. Takım halinde oynanan bu şekli de çok eğlencelidir. Oyunda tüm taşları kaybeden kişiye “Kır”oldu yani eşek oldu denir ve oyun biter.

-Oyunda kişi rakibinin kuyusundaki bir taşı kendi bir taşını oynayarak çiftler ve alırsa onu 'çitledi-çitlek' deniliyor. İkişer alırsa ikilek dörder alırsa dörtlek deniliyor.

Sındırgı ilçesinde oyunun aynı kurallarla 'Ev göçürme' olarak da oynandığı tespit edilmiştir. Balıkesir'de ikamet eden aslen Karşlı Burhan DALKILIÇ 'tan başka bir çeşit köçürme oyununun beşer kuyu(beşer taşlı) ikişer kuyusu dokuzar taş olmak üzere Cin kuyusu adıyla oynandığı da derlenmiştir. Ayrıca İvrindi ilçesinde (H)Ambar Kaçtan şeklinde yine bir köçürme oyun çeşidi olduğu da tespit edilmiştir. Hambar kaçtan oyunu da iki ve daha çok kişiyle kişi başı ikişer kuyu /ambar açılarak istenilen taş kadar (14-20-200 gibi) taş sayısının kuyulara yada çizilen daireye konması ile ve son taşın kuyuyu çiftlemesi şeklinde oynanmaktadır. Bu oyundayalakkaya da olduğu gibi gerideki kuyuları alma ve çiftlenen kuyunun alınması için göçme mecburiyeti yoktur. Hambar kaçtan oyunu da Yalakkakya oyunu gibi Balıkesir iline ait bir köçürme oyunudur. Oyundan başka Balıkesir Akarsu Mahallesinden Hayriye GÜRSOY ile 12 Mayıs 2018 tarihinde yapılan görüşme de de beşer kuyu üçer taşla oynanan ve ismi Yuvalamaca –Dama olan bir çeşit köçürme oyunu daha derlenmiştir. Aynı oyun Balıkesir Kırmızılar mahallesinde iki kişi beşer kuyu ve beşer taşla aynı kurallarla oynanmış bir şekilde 45 yaşındaki Sevgi AŞIK'tan da derlenmiştir. Mangala oyunu ile başlatılan bu süreçte mangala dahil Anadolu'da bir çok unutulmuş köçürme oyunu olduğunu tespiti için çalışma önem arz etmektedir. Öz kültürlerinden çıkan bu oyunların derlenip yeniden hatırlatılmak için turnuva kurallarının oluşturulması ve yaygınlaştırılması gerekmektedir.

Yalakkaya oyunu kaç set süreceği tam belli olmadığı için il genelinde yapılacak olan turnuva sistemine çok uygun olmadığı düşünülmekteydi. Oysa Orta Mandıra köyünde üçüncü sınıf öğrencilerinden Gülcan AKDAGLI, Zeynep KORKMAZ ve Betül KOŞAR'ın iki kişi ikişer yalaktan dört yalak-kuyu ve her kuyuda ikişer taş olmak üzere oynadığı yalakkaya çeşidi turnuva yapabilmek için oldukça uygun bulunmuştur.



Şekil 10: Yalakkaya 2 Oyunu Derlemesi

Şekil 11: Yalakkaya Oyuna Başlama Sayışmacısı

Şekil 12: Yalakkaya Eğitmenleri

Çünkü oyun üç tur-setle sınırlanmıştır. Üç set sonunda kuyularda birer taş kalırsa oyun seti biter. Oyun hamleleri yapılırken karşı rakibin kuyusu çiftlenirse bu taşlar o rakibin olur. Tüm taşlar sayılır ve üç set sonunda en çok taşı olan oyunu kazanır. Yalakkaya oynayan çocuklar, öğrenciler, bilirkişiler daha okula başlamadan sayı saymayı birlikte saygı ve sevgi çerçevesinde paylaşımcı olarak vakit geçirmeyi öğrendiklerini de vurgulamışlardır.



Şekil 13-14: Orta Mandıra Sakinleri ve Proje Destek Ekibimiz

Aslında var olan mangala tabla ve sehpaları ile de yalakkaya oynamak mümkündür. Yalakkaya oyununda taşlar göçülürken hazineye taş atarak geçme hamlesi yoktur ve göçülen taşlar çiftlenip kazanıldığında hazineye götürülebilir. Yalakkaya oyununda üçer kuyu gereklidir mangalada altışar kuyu. Yalakkaya oyunu ikişer kuyu iki kişiyle oynandığı gibi yine kişi başı ikişer kuyu/yalak kazılarak dört sekiz kişiyle bile oynanabilir. Kazılarak denildi zira Orta Mandıra Mahallesi sakinleri bu oyunu hayvan otlatırken (güderken) yerlere kuyu kazarak kumalaklarla (keçi dışkısı) ile oynadıklarını belirtmişlerdir. Oyunun yerlere kazılması özelliğiyle de pratiklik, yaratıcılık, tasarruf ve doğayla içiçe olma gibi özellikleri de içinde barındırmasını sağlamıştır. Ancak çocukların özellikle kentlerde sokağa çıkamadıkları ve sokaklarda toprak olmadığı da düşünülür ise oyunun evlerde ve okullarda yani yaşanan tüm mekânlarda canlı kalması ve oynanması için yeni bir yöntemler bulunması gerektiğini beraberinde getirmiştir.

Yalakkaya Oyunu Yaygınlaştırma Etkinlikleri

Yalakkaya oyununun canlandırılması için Okul müdürü Ali DARUN'dan ve Kemal SOYDAN'dan gerekli izin ve destek alınarak Mangaladan sonra Yalakkaya oyun tablasının nasıl temin edileceği araştırmaları başlatılmıştır. Bu nedenle mangalada olduğu gibi yalakkaya tablalarının ilk aşamada yine öğrenciler tarafından tasarımları yaptırılmıştır.



Şekil 15 Mangala Tablası ve Sehpa

Şekil 16 Bank Mangala Sırası

Şekil 17 Yalakkaya Öğrenci Tasarımları

Öğrenci Kadir TOPÇU okulda ilk olarak yapılan mangala etkinliklerinde etkin rol almış ve ilk masaüstü mangalasını-tablasını, mangala sehpasını ve atık sıralardan büyük bank sırası mangalasını tasarlamıştır. Tasarımları, bu esnada keşfedilenyalakkaya oyununa dönüştürülmüştür. İlk olarak atık sıralardan iki kişilik karşılıklı oturularak oynanan bank yalakkayası, ikinci olarak yine sıra üzerine dört kişilik yalakkayası tasarlanmıştır. Bu tasarımlar sayesinde öğrenciler kolaylıkla teneffüslerde yalakkaya oynamaktadırlar. Ayrıca öğrencilereproje hazırlama ve tarih derslerinde verilen yalakkayaı öğretme performans ödev, görevleri de oyunun yaygınlaşmasınakatkı sağlamıştır.

Oyunun yöresel olması nedeniyle de diğer oyun tablalarını yerli malı olarak yaptırmak için Dursunbey ilçesindeSöğütözü Ahşap işletmesine İbrahim ÖZEN'in destekleriyle 10 adet yalakkaya siparişi verilmiştir.Zira yalakkaya oyununu keşfedilmesine yarayan mangala oyun tablaları, mangala sehpaları ve bahçe mangala masası da bu işletmeden temin edilmiş idi.

Aşağıdaki şekillerde görüldüğü gibi öğrencilerin okul için sıra üzerlerine yaptığı yalakkaya tablalarından başka tasarlatılanilk yalakkaya tablası kapaksızdır. İkinci tasarımda kolay taşınabilir ve kapaklı olsun maksadıyla geliştirilmiş ve yapılmıştır. Hatta taşları içinde taşınabilen bu tasarımBalıkesir Üniversitesi öğretim üyesi Prof. Dr. Kamile GÜLÜM(Gülüm & Torun, 2009) tarafından da çok beğenilmiş ve yaygınlaştırılması için Balıkesir Üniversitesinde 4000 Yıllık Türk SantrancıYalakkaya etkinliği yapılmıştır.

Yalakkaya oyununu yaygınlaştırmak için derslerde de materyal olarak kullanma düşüncesiyle 9. Sınıf konularından olan Oguz Boyları ve tamgaları konusu oyuna uyarlanmıştır. Yalakkayanın dört kuyu ve dörder taşla oynanan versiyonu 24 taşa denk geldiği için her bir taşın üzerine Oğuz boyunutamgaları öncelikle öğrenciler tarafından bizzat un,tuz,su karışımı ile yaptıkları doğal oyun hamuru üzerine prototip olarak işlenmiş ve kurutulmuştur. Devamında tamgalı taşlar bir reklamcıya bastırılmıştır. Böylece öğrenciler hem yalakkaya oyununu oynamış öğrenmiş hem de bu oyunu oynarken oğuz tamgalarını görerek Oğuz boylarını kavramışlardır. Özden çıkan bir oyunla yine tarihi ve kültürel değerlerde öğrenilmiş olmuştur.



Şekil 18: Yalakkaya Tablası Şekil 19: Kapaklı Yalakkaya Tablası ve Oğuz Boyları Taşları Şekil 20: Dört Kişilik Yalakkaya Tablası

Daha önce de bahsedildiği gibi Yalakkaya oyununun dört altı ve sekiz kişiyle bile grup halinde oynandığı Çukur Hüseyin Mahallesinden de derlenmiş idi. Bunu da dikkate alarak oyunun dört kişilik oynanan tablası da tasarlatılmıştır. Bu tasarımlardan hazırlıklardan sonra oyununun okul dışında tanıtımı yaygınlaştırılması için gerekli çalışmalarda bulunulmuştur. Bunlardan biri Köçürme Kitabının yazarı Sayın Arslan Küçük yıldız ile tanışma ve köçürme oyunları hakkında bilgi almak olmuştur. Türkiye'deki birçok köçürme oyununu derleyen KÜÇÜKYILDIZ, anlatılan Yalakkaya köçürme oyununu beğendiklerini ve geliştirilmesi için destekleyeceklerini belirtmişlerdir. Ayrıca araştırmacı olarak 18. Türk Tarih Kurumu Kongresinde Mangala oyununun Türkiye'de tanıtılmasına katkı bulunan Prof. Dr. Abdülvahap KARA ile de tanışılmış ve Yalakkaya oyununun tanıtımı yapılmıştır. Prof. Dr. Abdülvahap KARA'nın öncülüğünde Arslan KÜÇÜKYILDIZ'ın da katılacağı "Köçürme oyunları Çalıştay" düzenlenmesi kararı alınmış ve Türk Köçürme oyunlarının yaygınlaştırılması için gerekli bir aşama daha gerçekleşmiştir.



Yalakkaya oyununun projede formatında tanıtım çalışmaları da yapılmıştır. Orta Mandıra köy sakinlerinden öğrenilen oyun öncelikle Şehit Gürel Alagöz Ortaokulu öğrencilerine öğretilmiştir. Yalakkaya tasarımı ve oynanmasını yaygınlaştırmak için 7-8 Mayıs 2018 tarihlerinde Tokat'ta düzenlenen 4. Özgün Materyal Tanıtımları yarışmasına katılmıştır. 12 Mayıs 2018 tarihinde Balıkesir Çiğdem Batubey Ortaokulunda "Ailece Bilim ve Eğlence" ismiyle 118B754 numaralı Tübitak 4007 Bilim Şenliğinde; Gaziantep Şehit Kamil Bilim ve Sanat Merkezinde 2 Kasım 2018 tarihinde "Gazişehirde Bilim ve Sanatın Dili" ismiyle 118B782 numaralı Tübitak 4007 Bilim Şenliğinde ve 4-7 Eylül 2018 tarihlerinde ilk dönemi ortaokul öğrencilerine ve 10-14 Eylül 2018 tarihlerinde de ikinci dönemi fen bilgisi öğretmen adaylarına yönelik olarak gerçekleştirilen 118B561 numaralı "Bilimleri Birleştir Doğayı Güzelleştir" 4004 Tübitak (Balıkesir Üniversitesi) projesinde atölye çalışmaları olarak Yalakkaya oyunu yaklaşık 1000 kişiye tanıtılmıştır. Hatta atölye çalışmalarında Kabakdere Köyünden kaynak kişi olan Dudu SADIÇ bizzat rehber olarak bulunmuş ve oyunu katılımcılara birinci elden anlatmıştır, öğretmiştir. Oyunu yaygınlaştırma çalışmaları okulda, kardeş okullarda başlamışken aynı zamanda yakın aile çevresinde sosyal yaşam alanlarındaki çocuklara ve akrabalara da öğretilerek yaygınlaştırma çalışmaları hız kesmeden devam ettirilmiştir.

Çalışmada etkinliklerle ilgili çok sayıda görsel ve fotoğraf koyulmasının sebebi bu çalışmaya en küçük katkısı olan herkesin burada şahıslarına ve eşsiz katkılarına değer verildiğini gösterebilmek, yapılan çalışmanın ciddiyetine vurgu yapmak, çalışmanın dokunduğu herkesin de bu oyun ve oyunları çevrelere yaymaları için örneklem kabul etmelerini sağlamak içindir. Yapılan tüm emek ve çalışmaları unutulmuş oyunları vakit geç olmadan kayıt altına almak ve ismi geçen emeği geçen herkesin bilimsel yazılı bir eserde yer almasının, hatırasının olmasını sağlamak da diğer bir hedef olmuştur.



Şekil 24: 4007 Yalakkaya Atölyesi



Şekil 25: Özgün Materyal Yarışması



Şekil 26: Yalakkaya Tanıtım Standı

4. SONUÇ VE TARTIŞMA

Farklı literatür kaynaklarına bakıldığında gerek kültürümüzü taşımaya gerekse eğlenmeyi öğrenmeyi hedefleyerek oynanan köçürme/yalakkaya oyunlarının son elli yıldır sadece kitaplarda yer alan terminolojik bilgi gibi kaldığı görülmüştür. Yalakkaya ismi sadece Oyun ve Bugün kitabında (And, 2012) Amasya'da Yalakkaya adıyla oynandığı kaydı geçmektedir. Oyunu an itibarıyla mangala oyununa göre canlandırmak oldukça zor olacaktır. Yalakkaya oyununu acilen çocukların ve gençlerin yaşam alanlarının ve etkinliklerinin içine alınmalıdır.

Yapılan çalışmalarda elde edilen sonuçlar sıralanacak olursa:

Genel Sonuçlar:

Çok bilinen mangala oyununun bir çeşit köçürme oyunu olduğu ve Anadolu'da 225 çeşit köçürme oyunu olduğu Yalakkaya oyununun da bu oyun ailesinden biri olduğu tespit edilmiştir.

Balıkesir ili genel saha araştırma sonucuna göre Balıkesir ve çevresindeki köylerinde YALAKKAYA – EV GÖÇÜRME (Sındırgı ilçesi) şeklinde bir köçürme oyunu olduğu ancak gençlerin bilmediği ve oyunun unutulmuş üzere olduğu ortaya çıkarılmıştır.

- Yalakkaya oyununun kuralları kayıt altına alınmış ve unutulmaması için ilk adım atılmıştır.
- Gerek öğrencilerle gerekse okul dışı yapılan etkinliklerde yalakkaya oyununun varlığı anlatılmış oyun oynatılarak kural ve oynanış şekli ilginç ve keyifli bulunmuştur.
- Yalakkaya oyunu mangala oyununa göre daha farklı kültürel özelliklerinin de olduğu anlaşılmıştır.
- Yalakkaya oyunu derlemesi akabinde Balıkesir'de başka köçürme oyunlarının varlığı da tespit edilmiş ve buna benzer köçürme oyunlarının Balıkesir genelinde tekrar ve daha geniş bir saha araştırması yapılarak kayıt altına alınması gerekliliği anlaşılmıştır.
- Çalışma sırasında yapılan araştırmalarda Türkiye'de çocuk oyun ve oyuncaklarını çalışan ama müstakil yöresel çalışan birçok öğretmen, akademisyen, dernek, spor kulübünün varlığından haberdar olunmuş, ancak çalışmaların bir çatı altında toplanması gerekliliği anlaşılmıştır.

Öğrenciler açısından sonuçları:

Çevredekiler, öğrenciler okul ilk kez mangala/yalakkaya oyununu görüp öğrenmişlerdir.

- Araştırmalar ve bulgularısayesinde öğrencilerin- çocukların değerlerini oyunlarla ve yarışarak öğrenmeyi daha çok sevdikleri hayata ve kültürü böyle oyunlaştırarak daha iyi anladıkları anlaşılmıştır
- Çalışmalardan sonra artık teneffüs,öğle arası ve boş zamanlarını telefonla geçiren öğrencilerbu vakitlerde biraz olsun yalakkaya oynamaya başlamışlardır.Yalakkaya sehpalarının özellikle kendileri tarafından yapılması ve okul koridorlarında daima sabit durması da bu etkiyi arttırmıştır.
- Araştırmalar için yapılan İl Kültür Turizm Müdürlüğü, Milli Eğitim Müdürlüğü, Üniversiteziyareti ,röportajlar, mahalli derleme gezileri ve görüşmelerinde,tasarım çalışmalarında öğrencilerle birlikte olmak ve tüm çalışmaları uygula aşamasına geçirmek keyifli olmuştur.
- Yalakkaya oyunuokullarda da kutlanan milli bayramlarda belirli gün ve haftalarda da oynatılmıştır. Oyunlar sayesinde öğrenciler neşeli mutlu bir tarih dersi işlemenin tadına varmıştır. Kendi yaptığı materyallerle ödevler hazırlayarak yüksek not almışlar ve keyifli sürdürülebilir yaygınlaştırılabilir etkinlikler materyaller elde etmişlerdir. Çevrelerine kültürlerine karşı ilgileri artmıştır zira bu ödev, derlemeleri ve materyalleri hazırlar iken ebeveynlerinden çokça yardım almak durumunda kalmış ve bu alışveriş öğrencilerin ebeveynlerine yaşlılarına olan saygı sevgisini de arttırmıştır. Kuşak çatışmasını bir nebze olsun azaltmış ve öğrenciler özlerinde ebeveynlerinin büyüdüğü bu oyunları derleyip oynayarak, tasarlayarak yeniden yaşatmanın sahip çıkma süreçlerinin bizzatçıinde yer almışlardır.

ÖNERİLER

Unutulmuş çocuk oyunlarıTürkiye’de Sosyal Bilimler Liseleri, Bilim ve Sanat Merkezleri ve Üniversite Eğitim Fakülteleri müfredatlarına seçmeli ders olarak alınmalıdır.

Okullarda yapılan Ders Dışı çalışma programına Mangala/Köçürme Oyunları da eklenmelidir.

Köçürme oyunları, tarihi çocuk oyunları kursları veren eğitimcilerle Halk Eğitim Merkezlerimizle iletişim kurularak kurs açılması sağlanabilir. Kursa gelen öğretmenler daha sonra okullarında özellikle zeka oyunları derslerinde, proje derslerinde, ders dışı etkinlik derslerinde bu ve bunlar gibi oyunları hep bir elden öğretmesiyle yaygınlaştırılması sağlanabilir.

Gençlik Ve Spor Bakanlığının bünyesinde aşık ve zeka, strateji oyunları,köçürme oyunlarıkonusunda federasyonlar kurulması sağlanabilir. Bunun için öncelikle Gençlik ve Spor Müdürlükleri bünyesinde her ile ait bir köçürme oyunu derlenerek sadece köçürme oyunlarını sunacak şekilde araştırmacıların katılacağı bir kurultay, sempozyum düzenlenebilir.Zira yalakkaya oyunu meneli taş olarak Konya’dan; Denizli-Acıpayam’dan Evcik ve Kastamonu’dan Amen/Emen; Kars’tan Cin Kuyusu olarak da derlenmiştir. Ancak kuralları yalakkaya oyunundan farklılıklar gösterir.Buna benzer tüm köçürme oyunlarının derlenmesi ve gerekli girişimlerin yapılması sonucu bu çalışmaları Türkiye’nin ev sahipliğini yapacağı Kırgızistan da yapılan “Göçebe Oyunları “ gibi bir formata,örnekleme büründürmek oyunların yaşatılması ve canlandırılması için çok iyi olacaktır.

Ayrıca yaygınlaştırma ve sürdürülebilme adına dergilere ve gazetelereköçürme oyunları ve her ilin köçürme oyunu ile ilgili haberler ve makaleler hazırlanabilir.

Şenliklere ve yarışmalara mangala/yalakkaya tarihi çocuk oyunları ile katılım sağlanıp ve turnuvaları yapılabilir

23 Nisan Çocuk Bayramı ve 19 Mayıs Gençlik ve Spor bayramlarında okullarda mutlaka geleneksel ve tarihi oyunlar, yalakkaya-mangala oynatılıp,oyuncak tasarımı yarışmaları yapılabilir.

Paydaş olarak belediyeler ile görüşülerek büyük park ve piknik alanlarında çocuklar için yalakkaya-mangala sehpaları yapılıp konulması sağlanabilir.

Tüm akademisyenlerin çocuk oyunları çalışmalarından faydalanarak Tarihi bir çocuk oyunları atlası hazırlanabilir.

Yalakkaya oyununun Unesco ‘Somut Olmayan Kültürel Miras’ listesine alınması sağlanabilir.

Öyle ki oyunlar milletlerin kültürlerini değerlerini geleceğe taşırlar...

KAYNAKÇA

- Akşam gazetesi . (2017, Ağustos 13). *Osmanlı Kahvesini Ararken Mangalayı Buldular*. istanbul.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Atalık, M. (2015). *Geleneksel Çocuk Oyun Kuralları*. Ankara: Geçoder.
- Ceyhan, S. A. (Yöneten). (2018). *Mangala Oyunu* [Sinema Filmi].
- Ceyhan, S. A., & Ceyhan, S. A. (2007). *Mangala Oyunu*. Kasım 14, 2018 tarihinde Mangala.com: [https://mangala.com.tr/adresinden alındı adresinden alındı](https://mangala.com.tr/adresinden%20alındı%20adresinden%20alındı)
- Durmaz, B., & Durmaz, S. (2015). *Mangala Öğretiminin İlköğretim 4. Sınıf Öğrencilerinin Rutin Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı*. Eskişehir: Pegem akademi.
- Gülüm, K., & Torun, F. (2009). *Oyun ve Etkinliklerle Coğrafya Öğretimi*. Ankara : Anı yayıncılık.
- Kara, A. (2010). Nisan 21, 2019 tarihinde Prof.Dr.Abdulvahap Kara Kişisel Web Sitesi: <http://www.abdulahapkara.com/mangala-oyunu-ilk-sampiyonasi/> adresinden alındı
- Küçükyıldız, A. (2015). *Türk Zeka Oyunları I Köçürme Mangala*. Ankara: Delta Kültür Yayınevi.
- Özdemir, D. (2006). *Türk Çocuk Oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 54/57.
- Seyrek, H. (1992). *Çocuk Oyunları*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.

EKLER



Şekil: 28 Burhan Dalkılıç ve Cin Kuyusu Oyunu Şekil 29 Çukur Hüseyin Mahallesi Enver KURUDERE Yalakkaya tasarımı



Şekil 30: Eskişehir, Parkta Yalakkaya Oynayan Mutlu Çocuklar Şekil 31: Yalakkaya Proje Ekip Öğrencileri



ESKİDEN
Çember çevrilir, Su musluktan içilir, Ağaçlara tırmanılırdı.
Bebekler bezden, Silahlar tahtadan,
Resimler kömür karasından yapılırdı.
Kızlara ninelerinin, erkeklere dedelerinin isimleri konulur,
Saatli maarif okunurdu.
Komşuda pişen Bize... Bizde pişen komşuya düşerdi.
Geceler ayaz, Sokaklar karanlık, Yıldızlar parlak olurdu.
Turşu, salça, mantı Evde yapılır, Karpuz kuyuda soğutulurdu.
Erik ağacının çiçeği, Pencere camımıza yaslanır,
Güz yaprakları bahçemize düşerdi.
Kardan adam yapılır, Evlerde soba yakılır,
Kış gecelerinde masal anlatılırdı.
Merdiven çıkılır, Aidat ödenmez, Yönetici seçilmezdi.
Evler badanalı, Sokaklar lambasız, Mahalleler bekçili olurdu.
Ajans radyodan dinlenir, Çizgi roman okunur,
Defterlere kenar süsü yapılırdı.
Hayat, Arkası yarın gibiydi, Kesintisizdi.
Her gün yaşanacak bir şey vardı.
Herkes kendi düşünüyü kurar, Kendi hayatını oynardı.

ŞİMDİ
Şimdi, Herkes Yoğun, Yorgun Ve Tek başına...

Şekil 32: Behiye ÇOLAK/ Emine ALTUNCU Kastamonu-Tosya Köçürme (Emen) Oyunu Kaynak Kişiler



Balıkesir Üniversitesi Yalakkaya Masası



Şekil 34: Balıkesir Üniversitesi Yalakkaya Etkinliği

Şekil 33:



Şekil 35: Gaziosmanpaşa Anadolu Lisesi Yalakkaya/Mangala Köşesi



Şekil 36: Yalakkaya Bilgilendirme Köşesi



Şekil 37: Eğitim Öğretimde Yenilikçilik Ödülleri Yalakkaya Ekibi



Şekil 38:Kağıt Üzerinde Yalakkaya Oyunu



Yalakkaya Öğrenci Tasarımları



Şekil 40: Yalakkaya Eğitmeni Dudu SADIÇ

Şekil 39: