

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/328270786>

TÜRK'ÜN STRATEJİ VE ZEKÂ OYUNU "MANGALA"

Article in *Journal of Turkish Studies* · January 2018

DOI: 10.7827/TurkishStudies.13860

CITATIONS

12

READS

2,727

1 author:

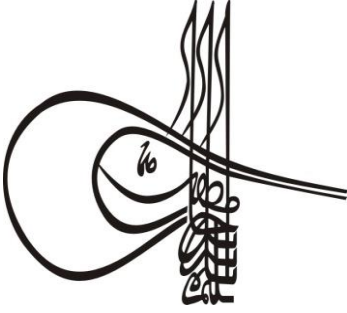


Murat Kul

Bayburt University

17 PUBLICATIONS 73 CITATIONS

SEE PROFILE



Turkish Studies

Social Sciences

Volume 13/18, Summer 2018, p. 979-990

DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13860>

ISSN: 1308-2140, ANKARA-TURKEY

Research Article / Araştırma Makalesi

Article Info/Makale Bilgisi

✍ Received/Geliş: Temmuz 2018 ✓ Accepted/Kabul: Eylül 2018

✍ Referees/Hakemler: Doç. Dr. Ünal KARLI - Dr. Öğr. Üyesi Hanifi ÜZÜM - Dr. Öğr. Üyesi Kadir YILDIZ

This article was checked by iThenticate.

TÜRK'ÜN STRATEJİ VE ZEKÂ OYUNU “MANGALA”

Murat KUL*

ÖZET

Uzun yıllar boyunca pek çok Türk halkı tarafından oynanan ata yurtlarından bir zekâ oyunu olan mangala kurnazlık, direnme, sağgörü, önceden görme ve stratejik çözümlenmenin öğreticisi olmuştur. Oyun bireye; dikkatli olma, odaklanabilme, teknik ve taktik geliştirme, stratejik düşünebilme yetisi, öngörü, sosyal beceri ve ince motor becerileri geliştirme, analiz etme, hafıza güçlendirme, özgüven, ipuçlarını imgeleme yetileri ve aynı zamanda bireye başarısızlıklar karşısında olumlu davranış sergileme, başarı ve planlı çalışma, kurallara uyma, sabırlı olma özellikleri kazandırır. Oyunun Hunlar, Sakalar, Göktürkler, Karahanlılar, Selçuklular ve Osmanlılar döneminde var olduğu özellikle padişah ve şehzadeler tarafından bir savaş, zekâ ve strateji oyunu olarak oynandığı bilinmektedir. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı altışar adet olmak üzere on iki küçük kuyu ve her iki oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazneye sahip olduğu mangala oyunu kırk sekiz taşla ve değişik kurallarla oynanabilmektedir. Türk kültürünün yansıması olan bu oyunun her hamlesi gelenek ve göreneklerden yansımalar taşımaktadır. Türklerin baba ocağını terk etmeme geleneğinden çift yapma kuralı ile Türk inanç ve devlet sistemi ikili anlayışına kadar kültürümüzden kesitleri sembolize etmektedir. Ayrıca güç oyunu denilen mangala oyun malzemelerinin kolay temin edilebilir olması sebebiyle toplumun her kesiminde zevkle oynanmıştır. Hareket etmek anlamına gelen mangala çeşitli şekillerde adlandırılmış ve kültürümüzün bir parçası olmuştur. Yapılan bu çalışmada dünyada çok iyi bilinen fakat Türkiye’de bir dönem unutulmuş olan mangala oyunu çeşitli yönleriyle ele alındı. Buradan yola çıkarak araştırmanın amacı; dünyada, Türk kültüründe, Osmanlı Devleti’nde ki yeri ve önemi, kültürümüze yansıması, oyun kurallarının tespit edilmesi, mangala oyununun tanıtılması, sürdürülmesi, yeniden hayat bulması ve bu yolla nesilden nesile aktarılması ve mangala oyunu ile ilgili literatür



oluşturulmasıdır. Araştırma derleme çalışması olup mangala ile ilgili literatür incelenmiş, kitap makale ve bulgulara yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Türk, Gelenek, Strateji, Mangala, Oyun

TURK'S INTELLIGENCE AND STRATEGY PLAY “MANGALA”

ABSTRACT

Mangala, an ancestral homeland played by many Turkish people for many years, has become a teacher of cunning, resistance, forgiveness, foresight and strategic solution. Game custom; the ability to think carefully, focus, technical and tactical development, strategic thinking ability to predict, develop and analyze social skills and fine motor skills, memory strengthening, imagination of self confidence tips, and at the same time showing positive behavior in the face of individual failures success and planned work, being, attributes. It is known that the game was played as a fighting game and strategy game on the side of the Huns Beards, Göktürks Karahans, Seljuks and Ottomans especially on the side of the Sultan and princes. The mangala game, in which two of them have a great treasure to collect the stones of 12 small wells and players, including 6 pots on the game board, can be played with stone and various rules. Reflecting Turkish culture, every move of this festival reflects traditions and customs. From the tradition of not leaving the father of the Turks, the couple symbolizes the cross section from the culture to the dual understanding of the Turkish belief system and the system of the Turkish belief system. Since the mangala game material called the power game is easily identifiable, it has been played with pleasure in every part of the society. The mangala, which means to move, has become part of our named culture in various forms. Mangala made in this study to a forgotten era in which the game will be a variety of fakattürkiye well known in the world starting here yönleriyleirdelen the purpose of the research; In the world, in Turk culture, the place and importance in the Ottoman State, the reflection of the culture and the mule, the determination of the playgrounds, introduction of the mangala game, the resurrection, the rebirth and the transfer of the generations by this way and the formation of the mangala game. The research is a compilation study and the literature about mangala is examined and the book, article and findings are included.

STRUCTURED ABSTRACT

It is known that humanity, which can be meet basic own needs, beings spend time in various activities to have fun in leisure time. It is only possible to get away from the overwhelming exhaustive and repetitive environment of daily life, to cope with tiredness and cheer up in this way. The existence of games is supported by the findings of the work of archaeologists based on the history of mankind. Game; is one of the important means by which the cultural textures of the period in which they were played can be passed on to the next generation without changing the rules and traditions. The Turkish nation is known for its

cultural richness as it possesses one of the world's oldest and most important cultures. The purpose of this study is to determine the place and importance of the mangala game, which has a cultural heritage of four thousand years, in the world and Turkish culture. The book written about Mangal is to contribute to the literature by compiling articles and theses last olarakda today by providing information about recent studies related to the barbecue to keep alive the game. In the research, literature review method was used.

As a result of the research; it has been determined that there is not enough resources in the literature about mangala and the following information about mangala has been reached. Mangala game is a Turkish intelligence game played with various rules and various rules throughout the centuries, known for different names on the world that is inherited from this wealth. has existed in Turkish communities for four thousand years. A war game from their ancestors homeland, cunning, resist and strategic analysis trainers with the Sakai from Hunan barbecue, until the Ottomans, the Seljuks Karahanids the Göktürks sultans and princes of personal, it is a game they play for the war strategy and mental development. The most important feature of the game is that everyone can play. There are 12 small wells, 6 of them on opposite sides of the game board, and Mangala, a large treasure that will collect the stones of each player, is played with 48 stones in total. The game carries traces of the Turks' family, war and state system. The mangala game carries on both the military life and the social life of the Turks. From the 17th century it is shown that the mangalana is more important than the other games, so it can be easily played with natural materials that can be found in any social area. Mangala, Mahmut of Kashgar II. Divan-ı Lügat, one of the oldest encyclopedic dictionaries in the world that was written in the century, emerges as a game name in Turkish. When the works of the audiences about the Ottoman entertainment concept are examined it is mentioned that the Turks played this game for a long time with pleasure. Mangala is a game that improves intelligence so the palace was also played in order to improve the skills of the prime movers in the Ottoman period. The mangala, which lost its popularity after the Ottoman period, in July 2007, while the representative of Dokuz Kumalak Federation from Kazakhstan, Maksat Shotayev went to teach the manga game to the Turkish youth congress in Ohrid, Macedonia, Dr. Abdulvahap consultation with the Land began with seeking help for revival in Turkey. Later, Arslan Küçükyıldız, who wanted to spread this game, opened the blog site before and also published the " Köçürme / Mangala " book. Introducing Mangala production again when passing through Turkey and the Turkish people Serdar Ceyhan has been effective in this game and start playing again Serkan Ceyhun. Dissemination activities within the scope of seminars and panels are arranged, the teachers have to teach I realized barbecue project, national trade promotion have been made in Turkey Youth Championship was made Mangala.Founded in 2015, the federation barbecue in Turkey and the Turkish intelligence games (TAZOF) the promotion and dissemination activities are carried out within the federation. It is thought that the mangalani should be kept alive and transferred to new generations in order to prevent the danger of being lost again. In this scope; more academic work on the subject should be made, branding should be done, promotion and marketing activities should be multiplied, education activities should be spread to

enable every individual to learn this game, teachers should be encouraged to use them, should be educated about volunteer culture embassies, conscious about similar games that will make mangala and traditional culture.

Keywords: Turkish, Tradition, Strategy, Mangala, Game

Giriş

İnsanoğlunun üretmek, yemek, içmek, uyumak gibi temel gereksinimlerin dışında kalan boş zamanlarında eğlenmek için çeşitli aktivitelere vakit ayırdığı bilinmektedir. Günlük yaşamın bunaltıcı yorucu ve tekrar eden ortamından uzaklaşmak, yorgunluklarıyla başa çıkmak, neşelenmek ancak bu yolla mümkün olmaktadır. Oyun insanlar için en temel rahatlama yollarından biridir yaşamın her yaş birey için zevkli hale gelmesini sağlar. İnsanlığı varoluşundan günümüze oyunun varlığı bilinmekte insanlık tarihi kadar eskiye dayandığı arkeologların yaptığı çalışmaların bulgularıyla desteklenmektedir(Dinçer ve Ark.2010).Oyun; kurallarını ve geleneğini değiştirmeden oynandığı dönemin kültürel dokularını sonraki nesillere aktarabilen önemli araçlardan biridir. Bu açıdan oyunlar, geçmiş ve gelecek kültürler arasında etkili bir bağ oluşturmaktadır. Toplumun sözlü kültürünün bir parçası olan oyun sadece eğlence ve boş zaman etkinliği değildir, insanlar duygularını oyunlar aracılığıyla birbirlerine aktarırlar(Gürbüz, 2016).

Oyun yolu ile kültürel değerler varlığını nesiller boyunca devam ettirebilmektedir çünkü oyunlar toplumun benimsemiş olduğu değerler hakkında bilgiler verebilmekte ve o toplumda yaşayan bireylerin yaşantısına dair ipuçları taşıyabilmektedir. Oyunları aynı zamanda kültürün bir parçası olarak nitelenebilir, oynandığı coğrafyanın kültürü ile ilgili özellikler taşır, kültürle ilgili tanımlar incelendiğinde; yaşamın her alanını kapsayan toplum üyelerinin birbirleriyle girmiş oldukları etkileşim süresince ortaya çıkardıkları her şey olarak ifade edildiği görülmektedir. Başka bir ifade ile de inanç, yaşantı şekli, örf ve adetler, düşünceler, sanat, sosyal ilişkiler şeklinde nitelendirilmektedir (Karadeniz, 2007). Bir toplumun kültürünü, o toplumun yaşattığı, paylaştığı ve geliştirdiği gelenekler yansıtmaktadır. Kültürel değerlerin yaşatılmasının sağlanmasında en etkili yöntem eğlence unsurunun kullanılmasıdır.

Oyunun araç olarak nitelendirildiği bu ortamlarda, asıl hedef, toplumu oluşturan üyeler tarafından gelenek ve göreneklerin canlandırılması, gösterim yoluyla yeni nesillere aktarılması, özde ki beraberliğin sağlanmasıdır. Toplumun kültürel mirasını oluşturan bu kavramların tarihi süreçte dayalı olarak yok olma tehlikesine karşı korunması, koruma çalışmaları içerisinde kültürün benimsenerek bu değerlerin farkında olunması ve yeni kuşaklara aktarımı ile miras değerlerinin geliştirilmesi ve sürdürülebilirliğin sağlanması gerekmektedir (Kuruç, 2018). Çünkü ancak kültür bireye kendisini temsil etmesi için bir kimlik vermektedir. Fert de elde ettiği bu kimlikle kendini tanımlamakta ve ifade edebilmektedir(Ak, 2018).Türk Milleti'nin dünyanın en eski ve önemli kültürlerinden birinin sahibi olduğu bilinen bir gerçektir. Bu gerçeği dil ve kültürel varlıklarımızın zenginliği açıkça ortaya koymaktadır. Tüm bu bilgilerden hareketler araştırmamızın temelini geçmişten günümüze kültürel bir miras olan “Mangala” oluşturmaktadır.

Mangala oyunu milletimizin hem en eski ve hem de yüksek bir kültürün mirasçısı olduğunu açıkça göstermektedir. Mangala, Türk dünyasında “dokuz kumalak, dokuz korgol” gibi farklı adlarla bilinen ve sevilerek oynanan bir Türk zekâ oyununun, dünyadaki bilinen ismidir. Yapılan araştırmalar Türklerin strateji ve zekâ oyunlarında da söz sahibi olduğu göstermektedir. Türkiye’de mangala adıyla gündeme gelmiş olan bu oyun, farklı bölgelerde yüze yakın isimle, değişik şekillerde oynanmaktadır(Küçük yıldız, 2015).

Oyun günümüze kadar asıl haliyle aktarılmamıştır. Bu duruma ise diğer Türk soyut strateji oyunlarında da olduğu gibi yazılı kaynakların olmaması ve oynanan oyunların kayıt altına alınamaması sebep olmuştur. Durum böyle olunca da kurallar ve oyun ismi yazılı kaynaklar ile değil söylentiler ile kişiden kişiye aktarılmış ve bu aktarmalar sırasında değişiklikler meydana gelmiştir (<http://www.mangalafederasyonu.org.tr>).

Yapılan bu çalışmada dünyada çok iyi bilinen fakat Türkiye'de bir dönem unutulmuş olan mangala oyunu çeşitli yönleriyle ele alınmıştır. Buradan yola çıkarak araştırmanın amacı; oyunun dünyada Türk kültüründe, Osmanlı Devleti'ndeki yeri ve önemi, kültürümüze yansımaları, oyun kurallarının tespit edilmesi, mangala oyununun tanıtılması, sürdürülmesi, yeniden hayat bulması ve bu yolla nesilden nesile aktarılması ve mangala oyunu ile ilgili literatür oluşturulmasıdır. Bu amaçları gerçekleştirmek üzere yapılan bu çalışmada literatür taraması yönteminden faydalanılmıştır.

1. Mangala Tanımı ve Önemi:

Mangala belirgin karakteristik özelliklere sahip olan, salt beceriye ve zekâ gücüne dayanan oyuna verilen isimdir. Türk toplumlarının sosyal, kültürel, inanç ve devlet, aile yaşantısı ve askeri alanda dünya görüşünü ortaya koyan etnografik bir oyundur. Mangala etrafta bulunabilecek malzemelerden oynanabilecek muhtemelen dünyada ki en eski oyunlardan biridir. Türklerin ata yurtlarından bir savaş oyunu; kurnazlığın, direnmenin ve stratejik çözümlemenin eğitici olan mangala, satranç ile benzerlik gösteren, her yaş ve seviyeden insanın zevkle oynayabildiği geçmişinin dört bin yıl önceye dayandığı bir tür zekâ oyunudur. Günümüz dünyasında mangala adıyla oynanmaktadır. Türkçe 'ye nakletme şeklinde girmiş Arapça da hareket ettirmek anlamı taşımaktadır. Sakalar, Büyük Hunlar, Göktürkler tarafından oynanan oyunun aslı dokuz kumalaktan türemiştir (webcache.googleusercontent.com).



Resim 1. Taş üzerine kazınmış dokuz kumalak Resim 2. Mankala oyun tahtası (M.S. 20. yy)

Günümüzde pek çok Türk halkında oynanmakta olan bu oyun bozkır kültürünü devam ettirmekte olan Kazak, Kırgız, Türkmen ve Altay gibi Türk halkları arasında varlığını sürdürmektedir. Tarihte oyunun hayvan güderken çobanlar tarafından kayalara karşılıklı çukurlar oyularak ve bu çukurlara belli sıradaki taşları sırasıyla bırakarak oynandığı söylenir (Küçük yıldız, 2015). Oyuna adını verilen kumalağın ise Kazak Türkçesi'nde kelime anlamı koyun veya keçinin yuvarlak ve siyah dışkıını ifade etmekte olduğundan, savaşçı bir yapıya sahip olan Türk çobanlarının bu oyunu oynayarak savaş stratejileri tasarlayarak zaman geçirdiklerinden ayrıca Türklerin sadece avlanarak silah kullanma becerilerini değil aynı zamanda bu tür oyunlarla savaş stratejilerini geliştirerek bu sayede yenilmez oldukları söylenmektedir (www.abdulvahapkara.com). Yabancı seyyahların seyahatnamelerinde anlattıkları bu oyun Türklerin saatlerce hiç tartışmadan zevkle oynadıkları bir oyun olarak anlatılmıştır. Oyunu inceleyen uzmanlar Türklere ait stratejiler barındırdığından da bahsetmektedirler. Araştırmalara göre taşlar asker olarak görülmektedir en çok askeri toplayan oyunu kazanmakta ve bu da oyunun savaş oyunu olarak oynandığını desteklemektedir. Kazak Türkçesi'nde her bir çukur otağ ve alınan taşların

konduğu hazine ise orduların toplandığı karargâhlar olarak tanımlanmaktadır. Mangala oyunu askeri hayatın dışında Türklerin sosyal hayatına dair izlerde taşımaktadır, Kendi çukuruna taş bırakma kuralı Türk aile hayatında ki baba ocağına sahip çıkma geleneğini yansıtmaktadır. Türklerde baba ocağı önem verilir evin en küçük oğlu her zaman baba ocağında kalmakta diğer evlatlar baba ocağından ayrılıp kendi evlerini kurmaktadırlar (<http://turkcetarih.com>).Yine bir başka araştırmaya göre mangala oyununun Binbir Gece Masallarında anlatılan (15. gece) ilk eser olduğunu, bahsi geçen oyun olarak “mankala” ile doğrudan ilişkili olabileceği düşünülmektedir (And, 1979). Batılı kaynaklarda mangalanın varlığından 1964 yılında ilk kez bahsedenin İngiliz bir oryantalist olan Thomas Hyde olduğu söylenmektedir. Tarihte mangalanın çağdaşı olduğu diğer oyunlardan daha çok önemli olmasının sebebi olarak her yaştan ve kültürden kişilerin ister arkadaş ortamında ister aile ortamı gibi her türlü sosyal alanda çevreden bulunabilecek doğal materyallerle rahatlıkla oynanabilmesi gösterilmekte, arkeolojik çalışmalar sırasında bulunan üzerinde mangala çukurları olan kayalar bu duruma kanıt gösterilmektedir (Demir ve ark. 2015).

2. Türklerde Mangala

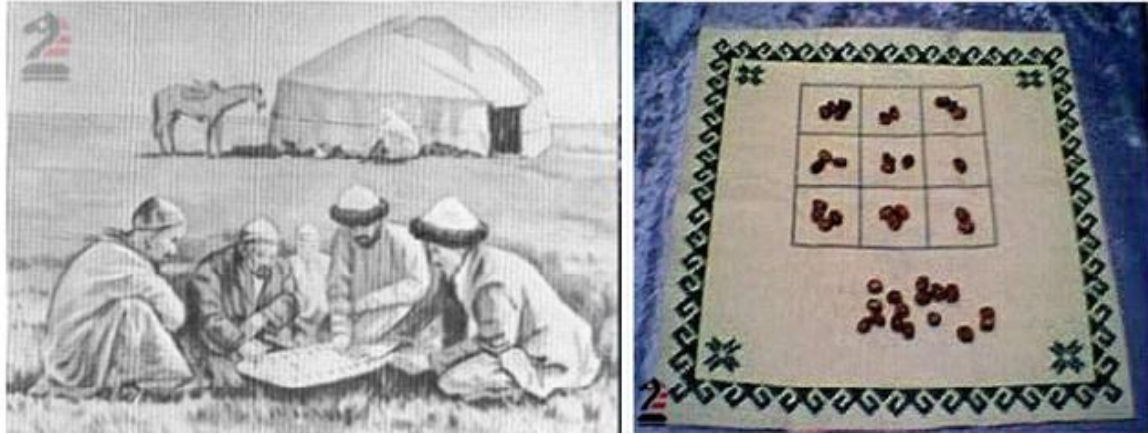
Oyunun 17. yüzyılda Türkler tarafından dünyaya öğretilmiş olduğu düşünülmektedir. Mangala oyunu Türk dünyasında yüzden fazla değişik ada sahiptir, dünyada mankala Türkiye’de ise mangala denilmektedir. Oyuna ait 4000 yıllık mangala taşı kaya üzerine oyulmuş olarak Kazakistan’da, Almatı Şehri yakınlarında Dastarbasi Mağarası’nda bulunmuştur. Türklerden önce Araplara Araplardan da dünyaya yayılmıştır. Oyunun Türklerdeki bilinen en eski adı Köçürmedir. Köçürme (Göçürme), saf bir Türkçe addır. Tarihi edebi metinlerimizde köçürme adı geçmekte ve göçürme göç ettirme, aktarma anlamında kullanılmaktadır. Köçürme olarak bilinen mangala yüzlerce değişik adla ve onlarca değişik kuralla oynanmıştır (Küçükyıldız, 2015).



Resim 3. Kazakistan’da bulunan mangala kayası (M.Ö. 3000-1200) Resim 4. Habeşistan’da bulunan mangala kayası
* Prof. Dr. Abdülvahap Kara arşivinden alıntıdır(www.academia.edu.tr).

Kaşgarlı Mahmud'un II. yüzyılda yazmış olduğu dünyanın en eski ansiklopedik sözlüklerinden biri olan Divan-ı Lügat’it Türk’de bir oyun adı olarak karşımıza çıkmaktadır. Kaşgarlı Mahmud’un günümüze kadar gelen tek eseri olan Dîvânu Lugâti’t-Türk(Ersoy, 2016).

Araplara Türkçe öğretmek amacıyla yazılmış olmasına rağmen, kitap verdiği örneklemeleriyle günümüzde değerli bir folklor hazinesi niteliği taşımaktadır. Oyun için Kaşgarlı Mahmut: “On dört adı dahi verilen bir oyun. Yerde kale gibi dört çizgi çizilir, sonra ona on kapı yapılır. Fındık ve fındığa benzer şeylerle bu kapılar üzerinde oyun oynanır.” demektedir(Türktaş,1999). Mangala oyununun bir çeşidi olan dokuz korgol oyunundan ise Manas Destanı’nda bahsedilmektedir. Halen çeşitli Türk Devleti ve topluluklarında, Altay, Kazakistan Kırgızistan, Türkmenistan, Özbekistan, Azerbaycan, İran, Tataristan, Kırım, Romanya, Bulgaristan Irak, Suriye ve Mısır’da kurallaştırılmış veya müstakil yerel oyunlar olarak oynanmaktadır (Küçükyıldız, 2015).



Resim 5. Eski Türkler "dokuz kumalak" oynarken Resim 6. "Dokuz kumalağın" farklı bir biçimi

3. Osmanlı Devleti'nde Mangala

Osmanlı topraklarında eğlence anlayışına dair seyyahların yazdığı metinler, mektuplar, günlükler, siyasetnameler incelendiğinde Osmanlı'nın eğlence zamanlarını; spora dayalı eğlenceler, zihne dayalı gösteriler, oyun, müzik, maharet isteyen gösteriler şeklinde kategorize ettikleri gözlemlenmektedir.

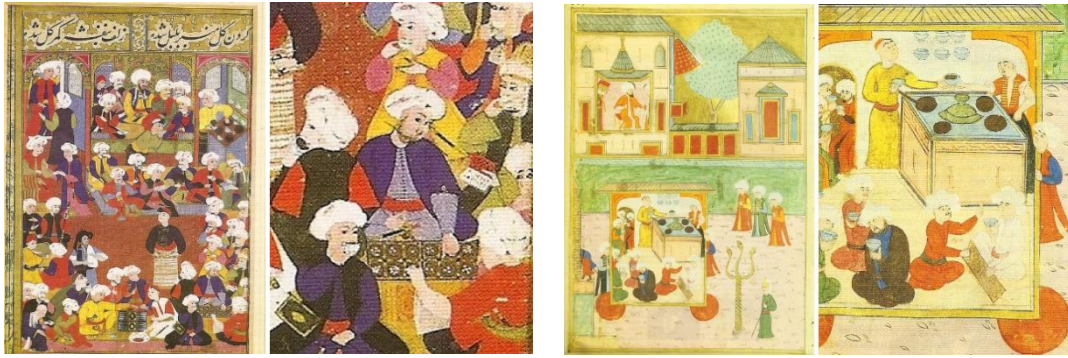
Spora dayalı güreş, cirit, şapka fırlatma, matrak oyunlarının dışında zihne dayalı oyunlarda oynanmaktaydı. Osmanlı'da en sevilen zihin oyunu minkale de denilen mangala idi (Orak ve Ark, 2016). Tournefort ve Thevenot'un yazdığı seyahatnamesinde oyuna menkele adıyla detaylı olarak yer vermiş, Türkler ile ilgili olarak onlar kağıt ve şans oyunlarını hiçbir zaman oynamadığından bu oyunu tercih ettiklerinden bahsetmiştir.

Oyunu her kanatta çukurlar bulunan oyuncuların otuz altı deniz kabuğu olarak kendi çukurlarını doldurdukları, boyutlarının kendisinin iki ayak boyunda ve yarım ayak eninde olan uzunca bir kutudan yapıldığından bahsetmişlerdi (Tournefort, 2013, Akt: Berdibek, 2015). Oyun ile ilgili Osmanlı'yı gezen seyyahların yaşadıkları yerde bu oyunu aktardıkları Türklerin bu oyunu hiç tartışmadan oynadıklarını ifade ettikleri bilinmektedir (www.mangala.com). Osmanlı kahve kültürünü yansıtan İstanbul'da resmedilen iki görsel kaynak bulunmaktadır. İki kaynakta da mangala oynandığı görülmektedir.



Resim 7.8. 1737 İstanbul, Jean Baptiste Van Mour, Topkapı Sarayı'nda mangala oynayan kadınlar.

Mangala plânlama, strateji geliştirme, dikkat, konsantrasyon, sayısal mantık gibi zihinsel düşünme becerilerini geliştiren bir oyundur bu nedenle Osmanlı döneminde özellikler şehzadelerin düşünme becerilerini geliştirmek için sarayda da sıklıkla oynanmıştır (Orak ve Ark, 2016). Oyun 17.yy'da batılıların Osmanlı ülkelerinden öğrenerek kendi ülkelerine götürmeleri ile mangala adıyla dünyaya yayılmıştır (Küçük Yıldız, 2015).



Resim 9. İstanbul 16.yy kahvehane minyatürü Resim 10. Surnamei Humayun'da yer alan esnaf alayı, minyatür

4. Osmanlı'dan Bugüne Mangala

Osmanlı'da bir hayli önemli olan mangala oyunu zaman içinde pek çok tür halkı tarafından unutulmaya yüz tutmuştur. Unutulan bu oyun Temmuz 2007'de Kazakistan'dan gelen Dokuz Kumalak Federasyon temsilcisi Maksat Şotayev'in Makedonya'nın Ohri şehrinde düzenlenen Türk Gençlik Kurultayı'na mangala oyununu öğretmeye gittiği sırada Prof. Dr. Abdulvahap Kara ile görüşerek Türkiye'de tekrar canlanması için yardım istemesiyle yeniden hatırlanmıştır. Bu görüşmenin ardından Prof. Dr. Abdulvahap Kara 5 Ağustos 2007 yılında "Dört Bin Yıllık Türk Zeka ve Strateji Oyunu: Dokuz Kumalak (Dokuz Taş)" başlıklı makalesinin yayımlanış ve büyük ses getirmiştir. Ardından bu oyunu destekçileri gelmiş Arslan Küçükyıldız önce blog sitesi açmış ardından uzun çalışmalar neticesinde üç yüz dört sayfadan oluşan "Köçürme/Mangala" kitabını çıkarmıştır.

Kitapta yedi bölüm ve iki yüz elli başlık altında incelemiş dünyada mangalayı kurallarını ve farklılıklarını ele almıştır. Mangalanın Türkiye'ye tanıtılması ve yeniden üretime geçilerek Türk halkının bu oyunu yeniden oynaması geçilmesi Serdar Ceyhun ve Serkan Ceyhun etkili olmuştur. Serdar ve Serkan Ceyhun 1954 yılında İstanbul'da açılan dünyanın ilk kahvehanesi üzerine yaptıkları araştırma kapsamında 1554 ile 1645 arasında tüm dünyada kahve kültürünü anlatan iki görsel kaynağa ulaşmışlardır.

Bu kaynaklardan biri 1582 yılında Sultan Ahmet Meydanı'nda Şehzade Mehmed'in sünnet düğünü ikincisi ise Dublin'de Chester Beatty XV. Yüzyıl kütüphanesindeki minyatürdür. Dünyanın ilk kafesinin İstanbul'da resmedildiği bu minyatürde mangala oyununun ilk delil fotoğrafı olan ve şu an Topkapı Sarayı deposunda tutulan minyatür tespit etmişlerdir. Minyatürlerde kahvehanelerde insanların tavlının yanı sıra başka bir oyun daha fark etmişler ardından oyunun ne olduğunu araştırarak Prof. Dr. Abdulvahap Kara'nın yazmış olduğu makaleye ulaşmışlardır. Böylece mangala yayma çalışmalarının temelleri atılmış olmuştur (www.abdulahapkara.com). Resimler üzerine çalışmalarını detaylandırmışlar, Gaziantep Kalesi'ne mangala kayası, Mersin'de Kanlıdivane'de yine mangala çukurlarını tespit etmişlerdir.



Resim 11.12.13. Mersin, Kanlı Divane'de bulunan 1000 yıllık mangala kayası.

Mangalanın yeniden tanıtılması ve yaşatılması amacıyla Ekim 2009'da mangala tahtası üretimine başlanmıştır, okullar bünyesinde kurslar ve yarışmalar düzenlenmiştir, kulüpler kurulmuş, Kültür ve Turizm Bakanlığı mangala oyununun yeni nesillere aktarılması ve tanıtılmasının yararlı olacağını ülkemizin tanıtımına destek olacağını tavsiye eden bir karar çıkarmıştır. Yaygınlaştırma çalışmaları kapsamında seminer ve paneller düzenlenmiş, öğretmen adaylarına mangala öğretiyorum projesi gerçekleştirilmiş, ulusal fuarlarda tanıtımları yapılmış, Türkiye gençler mangala şampiyonası yapılmıştır. Özellikle kültürel mirası koruma çalışmalarında halkında önemli bir paydaş olduğu göz önünde bulundurulmalıdır (Akkuş ve ark.,2016). Bu doğrultuda Türkiye'de şuan yaklaşık elli bin kişinin bu oyunu oynadığı bilinmektedir. Türkiye'de 2015 yılında kurulan mangala federasyonu ve Türk zeka oyunları (TAZOF) federasyonu bünyesinde de tanıtım ve yaygınlaştırma faaliyetleri sürdürülmektedir (www.haber7.com).

5. Mangala Oynamanın Faydaları:

Mangala oyununun toplumda en çok beğenilen model alınan özelliklere olumlu yönde katkısı olduğu düşünülmektedir; Kurnazlık, uyanıklık, önceden görme, esneklik, direnme, sağgörü bellek (www.forumgercek.com).

1-Kurnazlık: Oyunun stratejisini planlamak ve oyun kurallarını kendi çıkarları doğrultusunda kullanabilmektir.

2- Uyanıklık: Karşısındakinin kurnazlığına karşı savunma ve önlem almaktır.

3- Önceden Görme: Hazırladığı oyun manevrasına karşı rakibinin tepkisini önceden tahmin edebilme yeteneğidir.

4- Esneklik: Beklenmedik durumlarda ani bir şekilde tepki gösterebilme yeteneğidir.

5- Direnme: Tüm şaşırtmalara rağmen, kendi planını sonuna dek sürdürebilme yeteneğidir.

6- Sağgörü: Oyunda rakibinden plan ve gücünü gizleyebilme yeteneğidir.

7- Bellek: Rakibin sağgörüsüne karşın, onun durumunu ve gücünü saklamasına rağmen kestirebilme yeteneğidir.

Mangala bireylerde analitik düşünce, zihinsel becerileri geliştirme, hafıza, geleceği planlama esneklik, hızlı karar verme gibi yeteneklerin gelişimini sağlar (www.mentalup.com). Dikkatli olma odaklanabilme, teknik ve taktik geliştirme, stratejik düşünebilme yetisi öngörü, sosyal beceri ve ince motor becerileri geliştirme, analiz etme, hafıza güçlendirme, özgüven ipuçlarını imgeleme yetileri ve aynı zamanda bireye başarısızlıklar karşısında olumlu davranış sergileme, başarılı ve planlı çalışma, kurallara uyma, sabırlı olma özellikleri kazandırır (https.mangala.com.tr).

Son yıllarda zeka ve strateji destekli oyunların öğrenme tutumları üzerindeki etkisini incelemek amacıyla çeşitli çalışmalar yapılmaktadır. Zeka oyunları ile destekli öğrenmeye dayalı uygulamaların matematik dersinde akademik başarıyı arttırdığı tespit edilmiştir (Orak ve ark.,2016).

Öğretmenlerin öğretim faaliyetleri sırasında vazgeçilmez bir oyun olarak gördükleri mangalanın, öğrenmeye ve yeni fikirler üretmeye teşvik ettiği öğrencilerin sayısal, sosyal ve sözel zekalarını arttırmaya katkısı olduğu düşünülmektedir (Öztemiz,Önal,2013).

6. Mangala Nasıl Oynanır, Temel Kurallar, Oyun Adabı:

Mangala oyunu hakkında yazılı kaynakların yetersiz olması sebebiyle kurallar günümüze kulaktan kulağa değişerek aktarılmıştır bu nedenle farklı kural ve isimlerle oynanmaktadır. Fakat mangalanın nesilden nesile doğru bir şekilde yansıtılması için mangala federasyonu belirlediği kurallar ile oyunu garanti altına almıştır(www.mangala.com).

6.1. Temel Kurallar

Mangala on iki küçük kuyu ve hazine adı verilen iki büyük kuyudan oluşan oyun zemininde kırk sekiz taş ile iki oyuncu arasında oynanır. On iki küçük kuyudan altı adedi ve iki hazineden biri oyunculardan birine; diğer kuyular ve hazine ise inci oyuncuya aittir. Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan dört adet taşı alır. Bir adet taşı aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır(www.mangala.com).

Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tektaş varsa, sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler. Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer(www.mangala.com).

Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer. Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez(www.mangala.com)

6.2. Oyun Adabı:

Hamleyi yapan oyuncu elindeki son taşı hazinesine bırakabilirse tekrar oynama hakkı olur. Hamle yapan oyuncu elindeki son taşı kendi boş kuyusuna bırakır ve bu kuyunun karşısındaki rakip kuyuda taş var ise hem rakip kuyudaki hem kendi kuyusundaki taşı alarak hazinesine taşır, hamle sırası rakip oyuncuya geçer. Kuyusundaki taşları ilk biten oyuncu rakibin kuyusundaki taşları hazinesine taşır(www.mangaia.com).



Resim 14. Mangala

Oyuncu dokunduğu kuyuda hamle yapmak zorundadır. Türk mankalasında oyunun akışını ve sonra ki hamleyi her zaman son taş belirler. Türk mankalasında anlaşmalı beraberlik yoktur. Oyunda üç farklı sonuç olabilir. Oyunu oynayan oyuncuları A ve B oyuncusu olarak tanımlarsak A oyuncusunun galibiyeti, B oyuncusunun galibiyeti, A ve B oyuncularının beraberliği. Oyun sonunda veya oyun devam ederken hazinesine oyun alanındaki taşların en az yarısından bir fazlasını yani yirmibeş tanesini taşıyan oyuncu oyunu kazanır. Oyunu kazanan oyuncu bir puan kaybeden sıfır puan alır. Beraberlik durumlarında her iki oyuncuda yarımşar (0,5) puan alır (www.mangala.com.tr).

Sonuç ve Öneriler

Bu araştırma kapsamında mangalanın farklı bölgelerde farklı isimlerde ancak benzer şekillerde oynandığı tespit edilmiştir. Literatürde mangala ile ilgili yapılan çalışmalardan yola çıkılarak oyunun bir Türk zeka oyunu olduğunu ve Türkler eliyle dünyaya yayıldığını söyleyebiliriz. Bunlara dayanak olarak oyunun Türkiye ve Türkistan dünyasında yaygın olması ve çok çeşitli oynanış biçimleri olmasını gösterebilmekteyiz. Avrupalıları bu oyunu 17.yy'da Osmanlı topraklarında oynadığı buradan da dünyaya yayıldığı görülmektedir. Mangala ile benzerliklerinden dolayı satrancında bir türk oyunu olduğu hakkında düşünceler mevcuttur. Görülüyor ki mangala oyunu osmanlı döneminden sonra unutulmuş olsada en ilkel ve gelişmiş halleri Türkiye'de ve Türk dünyasında farklı şekillerde yaşamaya devam etmiştir.

Fakat oyun ülkemizde son yıllarda hatırlanmaya başlamış yeniden hayat bulmuştur. Bu kapsamda panaller düzenlenmiş, okul bünyesinde ücretsiz eğitimler vermeye mangala turnuvaları düzenlenmeye başlamış, belgesel filmi çekilmiş, mangala federasyonu kurulmuş ve Türk Zeka Oyunları Federasyonu bünyesinde oynatılmaya, oyun yeniden üretilerek satılmaya başlanmış, görme engelliler için braille alfabeli mangala üretilmiştir. Kültür bakanlığı bu oyunun nesilden nesile aktarılmasının faydalı olacağı ve ülkemizin tanıtımını sağlayacağı konusunda bir karar çıkararak oyunu koruma altına almıştır. Teknolojik gelişmelerin, sanal dünyanın oyun gibi kültür aktarıcısını ikinci plana atmış olduğu günümüz koşullarında bize kültürel bir miras olan oyunların en yaygın ve erişilmesi kolay olan türü olan mangalanın yeniden kaybolma tehlikesiyle karşılaşılması için yaşatılması ve yeni nesillere aktarılması için yapılan çalışmalara devam edilmelidir. En önemlisi genç nesilin oyun hakkında bilgilendirilerek geçmiş ile gelecek arasında köprü kurması ve eskiyi unutmaması yaşatması sağlanmalıdır. Bu kapsamda mangala eğitim çalışmaları içerisinde kullanılmalı,okullarda ders müfredatı içerisinde yer verilmeli,yerel ve ulusal mangala yarışmaları yapılmalı, konuyla ilgili daha fazla akademik çalışma yapılmalı, markalaşma yoluna gidilmeli, tanıtım ve pazarlama etkinlikleri çoğaltılmalı, her kesim bireyin bu oyunu öğrenebilmesi için eğitim faaliyetleri yaygınlaştırılmalı, öğretmenler mangala ve geleneksel kültürümüzü yaşatacak benzer oyunlar konusunda bilinçlendirilmeli, gönüllü kültür elçileri yetiştirilmelidir. Çünkü Kutadgu Bilig'de bahsedildiği üzere;

"Bilgi denizinin dibinde durur inci, kişiöglü denizden çıkarmazsa inciye, ha inci olmuş ha çakıl taşı" (Küçükıldız,2015).

KAYNAKÇA

- And, M. (1979). Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi. Ulusal Kültür - Üç Aylık Kültür Dergisi, No.4, 16-20.
- Akkuş,Ç.,Akkuş.G.,Bayraktar,G.(2016).Somut Kültürel Mirası Koruma Çalışmaları.Turkish Studies Dergisi,
- Ak, M.(2018).Kültürel Kimlik ve Hafıza Mekanları Olarak Ziyaret Yerleri.Turkish Studies Dergisi, 1-6. Ankara, Türkiye.

- Berdibek, D.(2015). Ötekinin Merceğinden Osmanlıda Eğlence Kültürü (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara
- Demir, İ. Zengin, A. Kocabaş, İ. Ömür, Y.E. (2015). Öğretmen Adaylarına Mangala Öğretiyorum. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı. 14-27 Mayıs 2015.
- Ersoy, A. (2016). Kaşgarlı Mahmud'un Divanu Lügati't-Türk Adlı Eserinde Yüzün Kullanımı. *Turkish Studies Dergisi*, 14-20. Ankara, Türkiye.
- Gürbüz, D. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri Emirdağ Örneği. *Turkish Studies Dergisi*. Ankara, Türkiye.
- Kara, A. (2007). Dört Bin Yıllık Zekâ Ve Strateji Oyunu Dokuz Kumalak (Dokuz Taş). *Türk Dünyası Tarih Dergisi*, 18.
- Karadeniz, S. (2007). Gelenek Üzerine Bir Okuma Denemesi "Geçmişle Gelecek Arasında Gelenek", *Milel ve Nihal İnanç, Kültür ve Kitoloji Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 29-47.
- Kuruç, T. (2018). Kültürel Mirasın Korunmasında Araç Olarak Kültürel Miras Oluşturma Rota Rehberi (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.
- Joseps de Tournefort, Tournefort Seyahatnamesi, Kitap Yayınevi, C.2, İstanbul 2013, s.79
- Orak, S. , Karademir, A., Artvinli, A. (2016). Orta Asyadaki Zeka ve Strateji Oyunları Destekli Öğretime Dayalı Uygulamaların Akademik Başarıya ve Tutuma Etkisi. *Eskişehir Osman Gazi Üniversitesi. Estüdam Dergisi*, No.4, 8-12
- Öztemiz, H, Önal, İ. (2013). İlkokul Öğrencilerinin Oyun Tekniği İle Okuma Alışkanlığı Kazanmasına Yönelik Öğretmen Görüşleri. *Bitlis Eren Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü* .
- Türktaş, M.(1999). Divani Lügati Türk'te Yer Alan ve 11. Yüzyılda Türkler Arasında Oynana Oyunlar, PAÜ. Eğitim Fak.Derg. 1999, Sayı:5

İnternet Kaynakları

- Ankarada Oynana Türk Zeka Oyunu Köçürme. <http://arslanevi.blogspot.com>. Erişim Tarihi:07.01.2018
- Dinçer, Ç. Gürkan, T. Müge, S. (2010). Geleneksel ve Günümüz Çocuk Oyunlarının Karşılaştırılması. www.researchgate.net. Erişim Tarihi:20.01.2017
- İlk Strateji Oyunlarına Genel Bir Bakış. <http://webcache.googleusercontent.com>. Erişim Tarihi:06.01.2018
- Küçükyıldız, A. (2011). Satranç'ın Atası Olan Türk Zeka Oyunu; Mangala. www.academia.edu.tr. Erişim Tarihi:01.01.2018
- Küçükyıldız, A. (2011). Türkiye ve Türk Dünyasındaki Mangala Oyunları (Adlar). mangala.blogcu.com. Erişim Tarihi: 01.01.2018
- Mangala, <https://mangala.com.tr> , Erişim Tarihi:05.01.2018
- Mangala Oyun Kuralları, <http://www.mangalafederasyonu.org.tr>. Erişim Tarihi:05.01.2018
- Mangala Tarihi. webcache.googleusercontent.com. Erişim Tarihi:22.02.2018
- Mangalanın Faydaları. www.mentalup.com. Erişim Tarihi:28.01.2018
- Unutulan Dörtbin Yıllık Türk Zeka Oyunu. www.abdulvahapkara.com. Erişim Tarihi:07.01.2018
- Türklerin Tarihi Zeka Oyunu Mangala. www.haber7.com. Erişim Tarihi:10.01.2018
- Türk Zeka ve Strateji Oyunu Manfala, www.forumgercek.com. Erişim Tarihi:15.01.2018