



Özcan Elzem Şengül

<https://orcid.org/0000-0002-0135-6944>

Specialist Teacher, Adapazarı Science and Art Centre, Science Teacher, Turkey, elzemsengul@hotmail.com

Berra Bozoklu

<https://orcid.org/0000-0003-4654-5850>

Student, Nuh Mehmet Küçükçalık Anatolian High School, Turkey, ansbozoklu@gmail.com,

Ezel Öykü Şengül

<https://orcid.org/0000-0002-7544-0006>

Hacettepe University Faculty of Law Student, Turkey, ezel.oyku@hotmail.com

Ayşe Gümüş

<https://orcid.org/0000-0003-1825-4394>

Specialist Teacher, Cemal Mümtaz Social Sciences High School, History Teacher, Turkey, aysumayavuz@gmail.com

Atıf Künyesi | Citation Info

Şengül Özcan, E., Bozoklu, B., Şengül Öykü, E., Gümüş, A. (2023). Antik 58 Delikli Oyunla Dün, Bugün, Yarın; Oyuncaklarımla Varım. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 10 (6), 2276-2300.

Antik 58 Delikli Oyunla Dün, Bugün, Yarın; Oyuncaklarımla Varım*

Öz

Kayseri Müzesi'nde sergilenen 58 delikli antik levha literatüre oyun olarak geçse de araştırmalarda tam olarak ne için kullanıldığı, nasıl oynandığı ile ilgili kesin bir bulguya rastlanılamamıştır. Pişmiş topraktan yapılmış oyun levhasında nasıl oynanabileceğine dair ortaokul örneklem grubu öğrencilerinin kendi kurallarını kurgulayarak oynamalarını sağlamak ve oyunu tanıtmak çalışmanın temel amacı olmuştur. Karma araştırma yönteminin bir modeli olan yakınsayan paralel desen kullanılan çalışmada; öğrencilerin merak duyguları güçlendirilmiş, kültürel sorumlulukları ile ilgili birikimleri artırılmıştır. Müzelerde oyun oyuncak varlığı ve Kültepe arkeoloji farkındalığı oluşturularak öğrencilerin yaparak yaşayarak, eğlenerek öğrenmelerine zemin hazırlanmıştır. Hiç bilmedikleri bir oyuna kural belirlemelerini sağlayarak; araştırma, sorgulama, problem çözme, sorumluluk, girişimcilik, üretkenlik, iletişim ve iş birliği gibi XXI. yy. becerilerini

* Bu çalışma 16. Tübitak Ortaokul Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışması Kayseri Bölge Finali'nde (28-31 Mart 2022) 1. yazarın danışmanlığında 2. yazar tarafından sunulan ve bölge 3.lüğü kazanan projenin bir bölümünün geliştirilerek makaleye dönüştürülmüş halidir.

kullanmaları bilinci oluşturulmuştur. Bir okul ve bir antik oyunu kapsayan bu proje çalışmasının antik oyunların da gün yüzüne çıkartılması için, örneklem alınarak model oluşturması öngörülmektedir. Tespit edilen antik oyunların güncel versiyonlarının da izi sürülerek takip edilmek suretiyle yerelinde il kültür envanterlerine teklif edilmesi uygun olacaktır. 58 delikli ve benzer antik oyunların il, müze ve ören yerlerinde atölye çalışmalarıyla daha çok öğrenci ve bireye tanıtılarak öğretilmesi, yaygınlaştırılması önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kültepe-Kaniş-Karum Ören Yeri, Oyun, Oyun Levhası, 58 Delikli Oyun

Ancient 58 Hole-Game Yesterday, Today, Tomorrow; I'm With My Toys

Abstract

The main purpose of the study is to enable the secondary school sample group students to play their own rules and to introduce the game to how the 58-hole ancient plate game made of terracotta can be played, which is exhibited in Kayseri Museum, which is not known exactly what it is used for even though it is a game in the literature, and where there is no definite finding about how it is played in researches. In the study where the convergent parallel design, which is a model of the mixed research method, is used; students' sense of curiosity was strengthened, their knowledge of cultural responsibilities was increased, the presence of play toys in museums and awareness of Kültepe archaeology were created, and the ground was prepared for students to learn by living and having fun. By allowing them to set rules for a game they have never known; the awareness was created to use 21st century skills such as research, inquiry, problem solving, responsibility, entrepreneurship, productivity, communication and cooperation. This project, which includes a school and an ancient game, is expected to be modeled on other ancient games by taking a sample to bring other ancient games to light. It will be appropriate to propose the current versions of the detected ancient games to the provincial cultural inventories locally by following them. It has been proposed that 58-hole and similar ancient games should be taught and disseminated by introducing them to more students and individuals by conducting workshops in provinces, museums and archaeological sites.

Keywords: Kültepe-Kaniş-Karum Ruins, Game, Game Plate, 58-hole game

Giriş

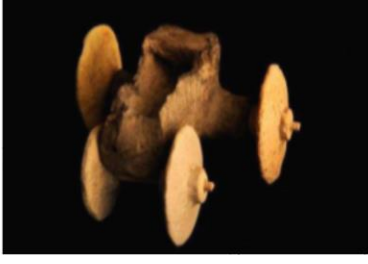
Toplumların geleceği, mirasçısı bir açıdan da aynası olan çocuklar adeta toplumların geleceğini ellerinde şekillendirir. Savaşları, büyük komutanları yazan tarihin, aslında ona tanıklık eden ve açıkçası toplumlar tarafından fazla önemsenmeyen, genellikle görmezlikten gelinen çocukları da vardır. Kalemleri, oyunları ve oyuncaklarıyla yaşadıkları dönemi bazen anlatarak, bazen de yazarak tarihe not düşen çocuklar geçmişte kalan uygarlıklarının en saf ve en masum bireyleridir. Sessizce ve tarafsızca (Tanyel, 2016) o masum bireyler yaşam koşullarına alışmak hayatı tanımak için oyun oynamalıdır.

Oyun ve oyuncak; çocuğun kişilik ve yeteneklerin geliştirilmesine imkân sağlayarak onu yetişkin dünyasına hazırlar (Egeme vd., 2004). Çocuk oyunları ve oyuncakları, çocuğun ve

çocukluğun toplumsal-kültürel tarihinin tekrar yapılandırılmasında tarihsel ve kültürel yorumun en fazla başvurduğu belge ve nesnelere (Kasapoğlu Akyol & Kutlu 2020). Türk Dil Kurumu Türkçe Bilim Terimler Sözlüğünde oyun, “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”, oyuncağı ise “oyun aracı” olarak tanımlamıştır (Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü, 2022). Avlanma aletlerine sahip olmayan ilk insan; taş, kemik, ağaç gibi malzemelerden ilk oyuncakları olma özelliği de taşıyan kendi silahlarını yapmışlardır. Doğal malzemelerden yapılan oyuncaklar doğaya karışıp yok olarak oyuncak tarihine ait somut delillerin günümüze kadar ulaşamamasına neden olmuştur. Oyuncak sözlüklerde oynayıp eğlenmeyi sağlayan her şey olarak tanımlanmaktadır. Oyun belirli kuralları olan ve zaman geçirmeye yarayan eğlence şeklinde özetlenmektedir (Kahya Canlı & Demirarslan, 2020). Çocuğun hiçbir dış baskı tesirinde kalmadan kendi isteği doğrultusunda giriştiği tüm etkinlikler oyundur. Oyuncak da bir ayağı düş dünyasında öteki ayağı da gerçek dünyada olan bir köprüdür (Egemen vd., 2004). Oyun, gerek insanların bir araya gelerek sosyalleşmesinde rol oynaması, gerekse hangi tür oyunların hangi kurallarla oynanması toplumsal ilişkilere ait bir ayna gibidir. Oyun ve oyun araçlarına ilişkin gelişim süreci incelendiğinde antikçağdan günümüze kadar çok fazla araştırmaya konu olmadığı, yeterince irdelenmediği görülmektedir. Oyunlar toplumlara ait ipuçları da vermektedir (Bener, 2013). Antik Roma’da küçük bir yetişkin olarak kabul edilen çocuk için oyun savaşla ilgilidir. Modern dönemde boş zaman aktivitesi olan oyun çoğunlukla çocuğun işidir (Gülsoy, 2019). Oyun işlevi için oyuncak gereklidir. Oyuncakların varlığından kronolojik olarak kısaca bahsedilecek olunursa; Dünyanın farklı yerlerinde yapılan kazılarda, taş, kemik, ahşap, hamurdan yapılmış farklı oyuncaklara, şehir meydanlarında oyun alanlarına, iç mekânlarda duvarlara çizilmiş oyunlara, oyun oynayan çocuk heykel ve görsellerine rastlanmıştır. Arkeolojik veriler doğrultusunda, bilinen ilk oyun araç gereç çeşitlerinin zenginliği ve bunların Mısırlılara ait olduğu bilinmektedir. Mısırlı çocukların oynadıkları tahta at, topaç, misket oyunları, Firavun mezarlarından çıkan bebekler günümüz oyun ve oyuncaklarına benzemektedir. (Kahya Canlı & Demirarslan, 2020).

Şahin’in Özdemir’den (2006, s. 59-67) aktardığına göre...” çocuk oyunları; Türk kültürüne ait “sözlü ve yazılı kaynakların çoğunda yer almaktadır. Örneğin, Çingirak kelimesine Eski Uygur edebiyatında rastlanırken, Türk oyunlarının yer aldığı ilk yazılı kaynak olarak gösterebileceğimiz Divânü Lugâti’t-Türk’te müngüz “boynuz” oyunu, aşık oyunu, ötüş, töpük, karagunı gibi çok sayıda oyun ismine de rastlanmaktadır. Volga Bulgar Kitabelerinde, İbn-i Mühenna Lûgati’nde ve Dede Korkut Kitabı’nda oyun isimlerine rastlanmaktadır (Şahin, 2016).

Görsel:1.Mardin Kızıltepe’de bulunan toprak araba (Mardin Müzesi Arşivi, Koskuoğlu, 2021)



Arkeolojik kazılarda ele geçirilen buluntulara göre Anadolu topraklarında oyuncakların varlığı Kalkolitik Çağ’a dayanmaktadır. Daha sonra Tunç Çağı, Hitit, Frig ve diğer uygarlık dönemlerinde oyuncaklar aralıksız üretilmiştir. Anadolu topraklarına yerleşen Türkler kendi kültürleri ve Anadolu yaşayan kadim medeniyetlerin de tesiriyle oyuncak üretimi bölgesel özellikleri koruyarak sürmüştür (Begiç, 2017). Mardin’deki höyüklerde yapılan kazılarda ortaya çıkarılan ve arkeologlar tarafından 7500

yıllık olduğu tespit edilen taştan yapılan oyuncak araba bilinen en eski oyuncaklar arasındadır ve ‘Oyuncak Araba Kalkolitik Dönem- M.Ö. 5500 – 3000’ etiketiyle Mardin Müzesi’nde sergilenmektedir (Koskuoğlu, 2021) Anadolu’da M.Ö. 2.bin yılda kurulan Hitit devleti dönemine ait seçkin kesimin çocuk mezarlarından ele geçirilen pişmiş topraktan üretilen araba modelleri Gaziantep Medusa Cam Eserleri Müzesi’nde sergilenmektedir (Begiç, 2017). Daha çeşitli oyun ve oyuncak buluntular ele geçirilen Tunç Çağı (M.Ö. 3.300 – 1.200) uzun mesafeli ticaretin gerçekleştiği, kentlerin ve beyliklerin kurulduğu ve halk arasında sınıf ayrılıklarının yaşandığı dönemdir. Bu objeler arkeologlar tarafından da açık bir şekilde oyuncak olarak tanımlanmaktadır ve bunlar klasik çağlarda sıkça örneğine rast geldiğimiz çingirakların en erken örnekleridir. Kayseri Kültepe ve Kütahya’daki Seyitömer kazılarında ele geçirilen kilden yapılan iki kabaca küresel gövdeye sahip ve üzeri motiflerle süslü olan iki çingirak da Anadolu’nun günümüze kadar ele geçirilen en erken oyuncakları arasında yerini almaktadır. Arkeologlar içlerindeki parçalar ses çıkardığı için parçacıkların ses çıkarmasından “çingirak” olarak tanımlanmıştır (Çakır & Öztürk, 2015).

Görsel: 2. Kayseri/Kültepe,kil çingirak (Koskuoğlu, 2021), Görsel: 3. Kayseri Kültepe’den gülen başlı çingirak, (Anadolu Medeniyetleri, Çorum ve Kültür, 2013). Görsel: 4.Çingiraklar (Kayseri Müzesi)



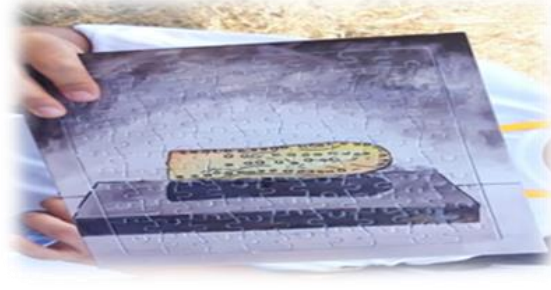
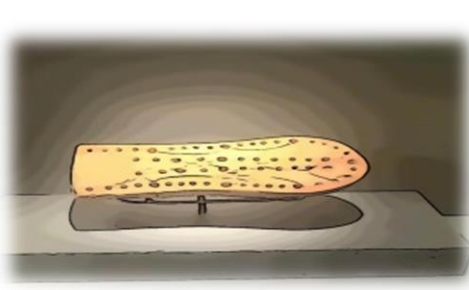
Tanyel’in (Tanyel, 2016) Poyraz’dan (2003) aktardığına göre Eski Çağ’dan kalma üzerlerinde parmak izlerine de rastlanan çok sayıda çamur oyuncaklar vardır. Bu durum

çocukların çamurla oynamayı sevdiklerinin ve kendilerine ait çamurdan oyuncaklar yaptıklarının kanıtıdır. Ne yazık ki XXI. yüzyıl'da çocuklar Antik Çağlardaki gibi artık çamurlarla üzerinde iz bırakırcasına oyun oynayamamaktadır. Hatta teknolojik gelişmelere çocukların daha çok tabletle televizyonla, dijital oyunlarla aşına olması ve şehirlerde oyun oynama alanlarının azalması, daralması da eklenince sokakta oynayan çocuk sayısının gittikçe azaltmaya başladığı görülmektedir. Antik oyun ve oyuncaklarla ilgili bilgiler sadece arkeologların kazı kayıtları yer almaktadır. Arkeologlar tarafından bulunan oyunların oyuncakların tanıtılması farkındalık oluşturulması için eğitim camiası ile birlikte disiplinler arası çalışmalara ihtiyaç vardır.

Bu çalışmalara eğitim ayağında katkı sağlamak adına somut olmayan kültürel miras olma yolunda unutulmaya yüz tutmuş oyunların ve antik kökenlerinin araştırılması farkındalığı oluşturulması için bu çalışma ile yeni bir adım atılmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ekran oyunlarının popülerliğinin artması, hızla artan kentleşme sonucunda oyun alanlarının kaybolması, nesillerin buluşamaması sebebiyle kültür aktarımının sağlanamaması veya çocukların yalnızca takım halinde oynanan sporlara yönlendirilmesi gibi çok sayıda nedenden dolayı çocuk oyunları da somut olmayan kültürel mirasın başka alanlarına benzer şekilde gün geçtikçe kaybolmaktadır (Türkiye Cumhuriyeti Milli Eğitim Bakanlığı, 2020). Türkiye'nin Somut Olmayan Kültürel Miras Ulusal Envanteri unsurlarına Aşık Oyunu, Topaç (krişte) ve Geleneksel Mangala/Göçürme Oyunu gibi oyunlar da kayıtlıdır (Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2022). Ayrıca yaptığımız bu tür çalışmalar sayesinde kültürel miras ulusal ve uluslararası envantere kayıtlı oyun oyuncakların sayısı da artacaktır kanaatindeyiz.

Antik 58 Delikli oyunun ortaya çıkma süreci; 2020 yılı 2204-A Tübitak Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışması kapsamında araştırma yapan Ezel Öykü Şengül'ün alan yazın taraması ve saha araştırmaları sırasında Kaniş Kültepe Ören Yeri'nden çıkarılan ve Kayseri Müzesi'nde sergilenen ve 58 delikli oyun levhasının dikkatini çekmesiyle başlamıştır. Şengül, projesinde çalıştığı eserlerden biri olan 58 Delikli oyun levhasının resmini ve yapboz tasarımı yapmış, eserin kişisel pul olarak basımı yapılmış ve araştırmasıyla o yıl tarih alanında Türkiye 3. lüğü kazanmıştır (Şengül, 2020).

**Görsel: 5. Oyun Levhası Çizimi Ve Tasarladığı Yap-Boz
(E. Şengül'ün Kişisel Arşivi, 2020)**



Akabinde ahşaptan yaptırılan oyun tablası 23-28 Ağustos 2021 tarihleri arasında Kayseri İl genelindeki dezavantajlı öğrencilerle gerçekleştirilen TÜBİTAK 4004 Doğa Eğitimi ve Bilim Okulları kapsamındaki “Mekan Değişir Öğrenme Zenginleşir” isimli projede “Antik Oyun Oyuncak, Tarihte de Aranacak” isimli atölye etkinliğinde yerini almıştır.

Görsel:6. TÜBİTAK 4004 “Antik Oyun Oyuncak, Tarihte de Aranacak” Atölye Etkinliği”



Etkinlikte 30 kişilik bir öğrenci grubuyla 58 delikli oyun için kural belirlenmiş, kendi kuralları ile oynamaları sağlanmıştır. Oyunun keşfi için yapılan bu iki faaliyetten sonra, etkinlikte katılımcı olarak yer alan bir öğrenci, bu oyunun yaygınlaştırılması ve geliştirilip geniş kitlelere duyurularak literatüre geçirilmesi için okulundaki arkadaşlarıyla yeni bir çalışma yapmış ve bu çalışmayla 16. TÜBİTAK Ortaokul Öğrencileri Proje Yarışması'na başvuru gerçekleştirilmiştir. Proje TÜBİTAK Kayseri Bölge Finalleri'ne davet edilerek 3. lük kazanmıştır.

Çalışmada Kayseri Müzesi'nde bulunan ve araştırmalar sonucunda nasıl oynandığı ile ilgili kesin bir bulguya rastlayamadığımız pişmiş topraktan yapılan 61/58 delikli oyunun nasıl oynandığına dair ortaokul öğrencileriyle birlikte kurallar belirlemek, böylece çocukların beslenmesi, uyuması kadar elzem olan oyunla onların sosyal, psikolojik ve psikomotor becerilerinin gelişmesine ve toplumsallaşmalarına destek sağlamak, duygularını oyun vasıtasıyla ifade etmelerine olanak vermek, yaratıcı bakış açılarıyla olaylara bakmalarını sağlamak, anlama-anlatma yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olmak amaçlanmıştır. Bunun yanında; araştıran sorgulayan, etkili sözlü ve yazılı iletişim kurabilen, bilgiye nasıl erişilebileceğini bilen ve bilgiyi analiz eden, merak ve hayal gücü gelişmiş, işbirlikçi, sosyal ve

kültürlerarası becerileri gelişmiş, değişik bakış açılarıyla problem çözme yoluyla tasarım yapabilen, özetle XXI. yüzyıl yeterliliklerine sahip nesillerin yetiştirilmesine destek olmak da nihai amaçlardandır.

Ayrıca tarihin gizli sayfalarında kalmış ve o dönemin çocuklarının eğlenme aracı olmuş “oyunun” gün yüzüne çıkmasına da ışık tutmak, oyunla ilgili farkındalık elde etmek, oyunu Kayseri Somut Olmayan Kültürel Miras İl Envanterine kaydını yaptırmak için başvuruda bulunmak da alt amaçlar arasında yerini almıştır. Aynı zamanda oyunun çıkarıldığı Kültepe-Kaniş-Karum Ören Yeri hakkında da öğrencilerde farkındalık oluşturulması sağlanmaya da çalışılmıştır. Çalışmayla oyun ile ilgili yapılan tüm faaliyetlerin ve sürecin kayıt altına alınarak oyunun literatüre kazandırılması sağlanmaya çalışılmıştır. Problem ve Alt Problemlere bakıldığında :Çalışmada bir devlet okulunda öğrenimine devam eden ortaokul öğrencileri nasıl oynadığı ile ilgili kesin kuralları olmayan 58 delik oyununu oynamak isterlerse oyunun kurallarını nasıl belirlerler, ana problem dâhilinde;

- 1- Çalışma grubunun geçmişte oynanan çocuk oyunları ile ilgili bilgi seviyeleri nasıldır,
- 2- Katılımcılar eski/antik çağ oyunlarından daha önce oynamışlar mıdır, ?
- 3- Oyunların da somut olmayan kültürel miras unsurları olduğuna dair farkındalıkları nasıldır,
- 4- Eskiçağ, antikçağ oyunlarını yeniden canlandırmak için neler yapılmalıdır, alt problemlerine cevap aranmıştır.

Yöntem

Çalışmada ilk olarak konu ile ilgili makale ve tezlerden alan yazını taraması yapılmıştır. Ayrıca Kayseri İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü ve Kayseri Büyükşehir Belediyesi tarafından yayınlanan kitap ile kültür dergilerinden de Kültepe Kaniş Karum Ören Yeri ve Antik çağlarda oynanan oyunlar, oyuncaklar konusunda yapılan çalışmalar incelenmiştir. Araştırmada karma araştırma ve yöntem türü yakınsayan paralel desen kullanılmıştır. Yakınsayan paralel desen: Araştırmacı bu desen türünde nicel ve nitel aşamaları, araştırma boyunca eş zamanlı olarak uygular (Özdemir ve Diğerleri, 2021). Çalışmanın örnekleme; Kayseri’de bir devlet okulunda öğrenim gören toplam 412 ortaokul öğrencisidir. Tablo 1’de çalışma grubunun sınıf ve cinsiyetine ilişkin dağılımları sunulmuştur.

Tablo -1 Çalışma Grubunun Sınıf ve Cinsiyete Göre Dağılımları

Sınıf Düzeyi	Cinsiyet		Toplam
	Kız	Erkek	
5. Sınıf	50	52	102
6. Sınıf	48	50	98

7. Sınıf	66	62	128
8. Sınıf	40	44	84
Toplam	204	208	412

Alanında uzman kişilerle yapılan görüşme sonucunda oluşturulan sekiz soruluk ön test 24.12.2021 tarihinde; aynı sorulardan oluşan son test ise 09.02.2022 tarihinde gerekli izinler alınarak katılımcılara (10-15 yaş aralığında) uygulanmıştır. Ön Test uygulanan 412 katılımcı arasından rastgele örneklem yoluyla seçtiğimiz 150 öğrenci ile Kayseri Müzesi'ne alan gezisi düzenlenmiş, müze hakkında bilgiler alınmış, müzedeki eserler incelenmiş, önceden hazırlanan oyun levhasını içeren ara-bul çalışma kâğıdı öğrencilere dağıtılarak gruplar halinde eseri bulmaları istenmiştir. Böylece kuralları belirleyecek öğrencilerde oyun levhası ile farkındalık oluşturularak, detaylı incelemeler yapmaları sağlanmıştır. Müze ziyaretine katılan 150 öğrenci, 58 delikli oyunu ile ilgili yaratıcı inovatif kurallar belirlemek üzere her biri 5'er kişiden oluşan toplam 30 gruba ayrılmıştır. Kültepe Kazı Alanı Başkanı Prof. Dr. Fikri Kulakoğlu ile eserin sergilendiği müzede (yarı yapılandırılmış) görüşme yapılarak veriler toplanmıştır.

Bulgular

1.Kültepe Kaniş Karum Ören Yeri

58 delikli oyun levhasının çıkarıldığı alan ile ilgili kısa bir bilgi verilecek olunursa: Kanesh, Kayseri ilinin kuzeydoğusundan geçen Kayseri-Sivas karayolunun 20. km'sindeki yolun 2 km kuzeyinde bulunan Karahüyük Mahallesi sınırları içerisinde yer almaktadır. Kültepe, bir tanesi yerlilerin oturduğu höyükten, diğeri aşağı şehir ya da Asurlu tüccarların ikamet ettiği Karum alanından meydana gelmiştir. Höyüğün çapı 500 metre, ova seviyesinden yüksekliği ise 20 m'dir. Tepeyi dört taraftan aşağı şehir, yani Karum çevirmiştir. Anadolu'nun ilk yazılı vesikaları Kültepe'de bulunmuştur. İlk defa 1881 yılında dikkatleri üzerine çeken dünyaca tanınmış bu açık hava müzesinde, 1925 yılında Kültepe'nin önemli kısımlarından biri olan Karum keşfedilmiştir. Bölgede kazılar 1948 yılında başlamıştır ve o tarihten beri Türk Tarih Kurumu ile Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü adına yapılmaktadır. Kültepe'deki kazılarda ele geçirilen Asur, Genç Hitit, Helen, Roma, Pers ve Tabal dönemlerine ait eserler ve bulgular Kayseri Müzesi ile Ankara Anadolu Medeniyetleri Müzesinde sergilenmektedir (Kayseri Büyükşehir Belediyesi, 2017).

Görsel:7 Kültepe Kaniş Karum Ören Yeri
<https://www.kayseri.bel.tr/kesfet-listeleme/kultepe-kanis-karum-oren-yeri>



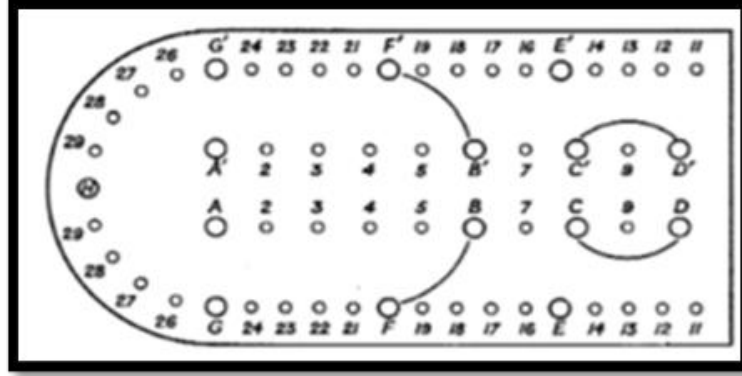
Kültepe'deki ilk kazılar Tahsin Özgüç'ün başkanlığında başlamış ve 2005 yılında Özgüç'ün vefatına kadar devam etmiştir. Kazı başkanlığını 2006 yılından itibaren Prof. Dr. Fikri Kulakoğlu yürütmektedir. Kültepe Kaniş Karum Ören Yeri hakkında ortaokul yaş grubu çocuklarının çok fazla bilgi sahibi olmadığı düşünülmektedir. Çalışma içinde yer alan proje öğrencilerinin de Kayseri'de doğup büyümelerine rağmen bu tarihi zenginlik hakkında bilgi sahibi olmadıklarını belirtmeleri bu düşüncüyü desteklemektedir. Oysa tarih bilinci ve kültürel miras farkındalığı küçük yaşlarda öğrencilere verilmeli ki, geleceğin temsilcileri yetişkin birer birey olduğunda bu değerlerimize dört elle sarılsınlar. Bu nedenle araştırmada proje ekibinin ikametgahı olan il sınırları içerisinde yer alan, ancak öğrenciler tarafından hakkında çok da bilgi sahibi olunmayan Kültepe Kaniş Karum kazı bölgesi hakkında, bu bölgeden çıkarılan oyun levhası aracılığıyla ortaokul yaş grubunda merak uyandırmak ve ören yerini tanıtmak da istenmiştir.

2. 58 Delik Oyununun Kaynaklardaki Tanıtımı

Yakın Doğu'da değişik varyasyonları bulunan levha ile oynanan oyunların büyük çoğunluğu genellikle Mısır'dan türetilmiştir. Oyundaki amaç; iki oyuncu ya da iki takımın, taşları kullanarak kareler veya deliklerden meydana gelen devreyi tamamlamasıdır. Levha oyunlarının kuralları ve isimleri bilinmiyor. Bu oyunları isimlendirmemize izin veren bugünün kavramları, genellikle tahtanın bir tanımından türetilmiştir: mesela, "20 Kare" ya da "58 delik oyunu" (Dunn Vaturi, 2000). Güllalp (2008)'e göre, levha oyunlarını günümüzde oynanan oyunlarla eşleştirecek olursak; savaşı satranç, yarışı tavla, avı tilki ile kaz, düzenlemeyi dokuztaş, saymayı ise mangala olarak belirtiriz. Geçmişte oynanan çocuk oyunlar ile ilgili hem günümüzde hem de eski çağlarda çok sayıda araştırmaya rastlanmıştır. Ancak 58 delik oyunu

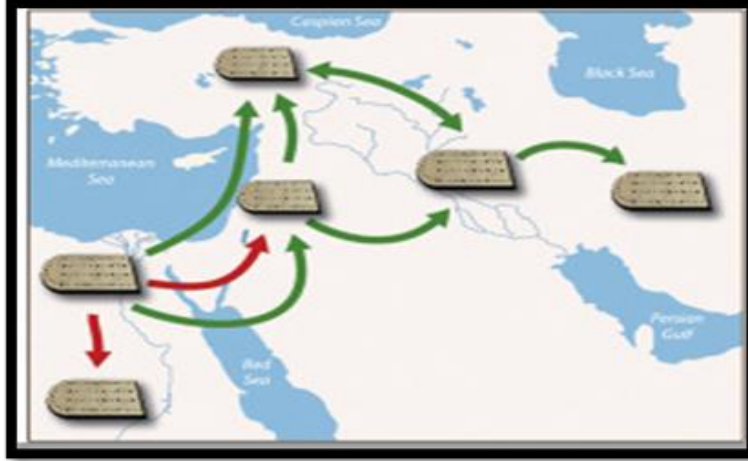
ile ilgili Gülalp'in (2008) ve Tatar'ın (Tatar, 2020) hazırladığı yüksek lisans tezleri dışında özellikle yerli ve yeterince kaynağa rastlanılamamıştır. Kültepe'den çıkarılan oyun levhalarıyla ilgili bilgi 57 yıl kazı başkanlığı yapan Özgüç'ün çalışmalarında görülmektedir. Oysa yabancı araştırmacıların konu ile ilgili daha çok çalışması (Dunn Vaturi, 2000; Voogt ve ark., 2019; Hirst, 2019) mevcuttur. 58 delik levha oyunu; birbirine simetrik yirmi dokuz deliğin yer aldığı iki bölgeyi temsil eder ve her oyuncu tamamlaması gereken toplam elli sekiz delikten oluşmaktadır. Her bir oyuncu beş mandala (piyon) sahiptir. Bazı delikler bir çizgiyle birbirine bağlanmıştır, bu bağlantılar aracılığıyla oyuncunun taşını ilerletmesine olanak sağlar ya da tam tersine taşı geri çekilmeye zorlar (Dunn Vaturi, 2000). Eski tahtalar çoğunlukla dikdörtgen ya da ovaldir, bazen kalkan veya keman şeklinde olanlar da mevcuttur (Hirst, 2019).

*Görsel: 8. Mısır Oyun Tahtası XI. -XII. Hanedan
(Murray 1952:15, Fig.3; Akt: Dunn-Vaturi, Anne-E., 2000; 107)*



Mısır, Suriye, Anadolu, İran, Filistin ve Mezopotamya'da kırkın üzerinde ele geçirilen levhalar, dönemin Yakın doğusu açısından uluslararası bir niteliğe sahiptir. Bu oyun levhalarının şekilleri çok fazla farklılık göstermektedir. Balta, kalkan, kürek ya da kabaca dikdörtgen şeklinde olanlar vardır ve biçimlerine ilişkin verilebilecek örnekler artırılabilir. Levhaların şekilleri ve üretiminde kullanılan malzemelerde çok çeşitlilik göstermektedir. Tahta, fildişi, taş, kil bu malzemelerden bazılarıdır. Oyunun oynama kuralları ile ilgili kesin bir bilgi bulunmamaktadır, ancak genel özellikleri göz önünde bulundurulduğunda çubuk biçimindeki piyonlarla ve zar görevi gören bir araçla oynanan bir tür yarış oyunu olduğu anlaşılmaktadır (Gülalp, 2008). M.Ö. XIX. ve XVIII. asırlarda tarihlenen Orta Anadolu'daki Asur ticaret kolonilerinin kalıntılarında bulunan arkeolojik levhaların, Mezopotamya'da Anadolu'ya yazı ve mühürlerin de gelmesini sağlayan Asurlu tüccarlar aracılığıyla getirildiği düşünülmektedir (Hirst, 2019). Gülalp (2008, Petrie, 1927, s.55)' den aktardığına göre "Köpekler ve Çakallar" ya da "palmye oyunu" (Carnarvon ve Carter, 1912) olarak da tanınan oyun, ilk defa Petrie tarafından Mısır'daki örnekler temel alınarak "58- Delik Oyunu" olarak isimlendirilmektedir.

Görsel: 9. Oyunun Yayılışı (Voogt&Vaturi & Eerkens, (2013).



*Görsel: 10. Küçük Av Köpekleri ve Çakallar Oyunu Tahtası. Orta Krallık, Hanedan 11, M.Ö. 2030-1640, Mısır. The Metropolitan Museum of Art.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/561802>*



Görsel: 11. Av Köpekleri ve Çakallar Oyunu. Orta Krallık, Hanedan 12, Amenemhat IV'ün saltanatı, M.Ö. 1814-1805. Mısır, 1910. Abanoz, fildişi The Metropolitan Museum of Art (Zwang.2016)

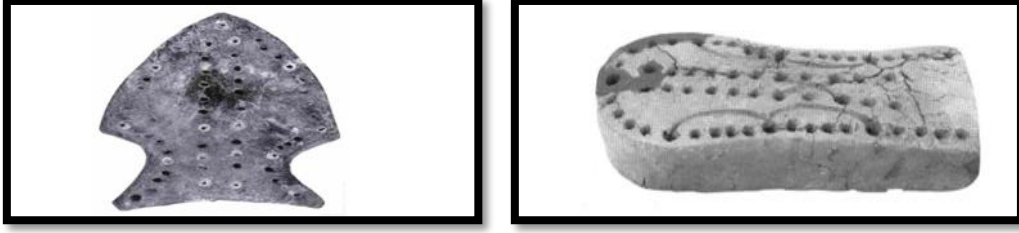


"H. J. R. Murray, Board Games Other Than Chess'de (Oxford, 1952, sf 15-16), oyunun adının bilinmediğini belirtir. Çoğunlukla Eski Mısır bilimcilerinin "Köpekler ve Çakallar" olarak isimlendirdiğini bildirir. David Parlett, The Oxford History of Board Games'de (Oxford, 1999, s. 68-70)'a göre ise bulunan tahta ve taş tasarımların bakıldığında birkaç çağdaş adının olduğunu belirtir. Taşların şekilleri nedeniyle çoğu kez "Köpekler ve Çakallar" ya da "Tazılar ve Çakallar" ismini alır. Tahtanın kalkan şeklinde olmasından dolayı bazen de "Kalkan Oyunu" denilmiştir. Yüzeyindeki palmiye ağacı tasarımı nedeniyle de bazıları bu oyuna "Palmiye Oyunu" olarak değinir (Koca, 2016).

Bu sette bulunan ve korunamayan uzun, dar oyun parçalarının uçlarında yer alan hayvan figürlerinden dolayı, küçük tahtada oynanan bu oyuna artık "tazılar ve çakallar" denmektedir. (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/543867>). Tüm otoritelere göre oyun "bir yarış oyunudur" ve amacı iki oyuncudan herhangi birinin diğerinden önce parkurun sonuna gelerek oyunu tamamlamasıdır. Her oyuncunun, biri "köpekler" diğeri "çakallar" şeklinde 5'er pimli taşı mevcuttur. Oyuncular karşılıklı oturarak kendi taşlarını ilk 5'er deliğe yerleştirerek "bir şans aleti" vasıtasıyla (günümüzde çok sayıda masa oyununda kullanılan zar gibi) taşlarını hareket ettirirler. Ancak antik dünyada ki bu "şans alet" 4'lü "atış çubuğu" takımındı (Koca, 2016, s. 31). 58 delik oyunu levhalarının tipolojik değerlendirmelerini ilk kez yapan Ellis (1966) levhaları Mısır Levhaları, Susa Levhaları, Filistin Levhaları, Mezopotamya Levhaları olmak üzere dört grupta toplamıştır (Ellis ve Buchanan, 1966). Gülalp (2008) çalışmasında bu gruplara Anadolu Levhalar I. Bin Levhaları olmak üzere iki grup daha eklemiştir. 58 delik oyununun kronolojik dağılımı hususunda Anadolu'nun çok önemli bilgiler sunmasına rağmen, 58 delik oyunu ile ilgili çalışmaların günümüze kadar yabancı araştırmacılar tarafından yapılması ve bu araştırmaların Boğazköy levhası dışında ki diğer Anadolu örneklerinden bihaber olması sebebiyle Anadolu örneklerine gereken önem verilmemiştir (Gülalp, 2008). Oysa Anadolu'da Boğazköy dışında Acemhöyük, Kültepe, Konya Karahöyük de oyun levhaları çıkarılmıştır (Görüşme Kulakoğlu, 2022). Kültepe'de iki adet levha ele geçirilmiştir.

Kültepe'de 1b katındaki bir odada bulunan oyuncak tahtadandır ve bir yüzündeki deliklerin çoğunda kurşun izleri mevcuttur. Uç kısımlarında çeşitli hayvan şekilleri veya emsali bulunan madeni çubuklar bu deliklere sokulmaktadır (Özgüç, 1955). Asurlu bir tüccara ait evin 1b katında bulunan siyaha yakın koyu gri tüften yapılan ilk oyun levhasının uzunluğu 8,6 cm, genişliği 7,4 cm ve kalınlığı da 2,8 cm. dir (görsel 16 a) (Özgüç, 1986). Pişmiş topraktan yapılan II. oyun levhası da Asurlu tüccarın evinin II. yapı katında bulunmuştur (görsel 16 b). Ele geçirilen her iki buluntu da 58 delik oyunudur. (Görüşme, Kulakoğlu, 2022).

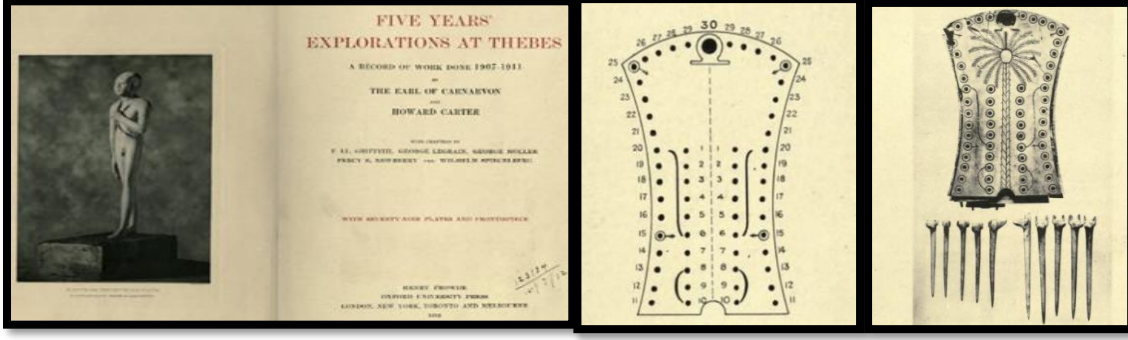
Görsel: 12. A-B. Kültepe Oyun Levhaları (Gülalp, 2008).



2.1. 58 Delik Oyununun İlk Oyun Kuralları

150 özel örnekleme öğrencilerine oyunun yeni inovatif kurallarını yazmalarını kolaylaştırmak adına oyunun daha önce yerli ve yabancı kaynaklarda yukarıda da bahsedildiği gibi nasıl tanımlandığı hakkında bilgiler verilmiştir. Gülalp (2008)'e göre 58 Delik Oyununun oynanma kuralları ile ilgili kanıtlar; günümüze kadar yazılı bir belgeye ulaşılamaması ve Mısır duvar resimlerinde de oyunla ilişkilendirilebilecek herhangi betimlemelere rastlanmaması nedeniyle yok denecek kadar azdır. Bundan dolayı, oyun kuralları yeniden belirlenirken; oyun levhalarının genel dizilimleri ile üzerinde bulunan işaretlerle sadece bir tek örnekle temsil edilen çubuk biçimindeki piyonlar ulaşılan sınırlı sayıdaki kanıtlardır. Bu nedenle oyunun kurallarını tekrar canlandırmayı hedefleyen araştırmacılar son derece özgürdür ve sınırsız sayıda öneri geliştirme imkânları bulunmaktadır. Gerçekten de oyunların kesin kuralları kaybolmuş görünmektedir, arkeolojik kayıtlar da oyunun Roma döneminde ortadan kalkmış olabileceğini göstermektedir (<https://macrotypography.blogspot.com/2013/02/board-game.html>. 2013). Bu nedenle bazı araştırmacılar oyun ile ilgili kural önermeye yönelik çalışmalar yapmışlardır. Oyunun başlangıç noktası ile ilgili farklı çalışmalar vardır. 58 delik oyununa kural önerisinde bulunan ilk kişi olan Carter kuralları belirlerken görsel 13'de yer alan Teb oyun levhasını kullanmıştır. Carter'e göre; tepedeki bitiş noktası ile birlikte her iki sıraya da dizilen yirmi dokuz delik oyun alanını oluşturur. Oyunculara beş çubuk verilir ve bu çubuklar orta sırada sağ ve sol taraftaki 1. ve 5. arasındaki deliklere yerleştirilir. Oyun avucun kalbinde başlıyor gibi görünerek çubuklar orta sıradaki deliklerden yukarıdan aşağıya doğru, kenar sıralarda da aşağıdan tepe noktasına doğru ilerletilir. Oyunda büyük delikler olumlu olarak değerlendirilirken, bağlantılılar olumsuz olarak belirlenmiştir (Carnarvon ve Carter, 1912).

Görsel: 13. Oyun Kurallarını İçeren Kitap ve Oyun Tablaları s. 57 ve s. 220)



Petrie (1924)'e göre, oyun üst kenar deliklerinden başlar (Petrie ve Brunton, 1924). Bell (1988), ise oyun alanının tam ortasında yer alan büyük deliği ‘başlangıç noktası” olarak belirtmiştir. Oyuna ilişkin en kapsamlı kurallar Hoerth tarafından geliştirilmiştir (Gülalp, 2008, s.79). Ayrıca Gülalp tarafından da oyuna kurullar belirlendiği de görülmüştür.

2.2. Ortaokul Öğrencileri Tarafından Oyun Tablasının Yapılması 58 Delik Oyun Atölyesi Kurularak Oyun Kurallarının Belirlenmesi ve Oynanması

Araştırmalar sonucunda bugüne kadar 58 delikli oyun levhaları ile yapılan çalışmaların hemen hemen hepsinin ya doküman taraması ya da araştırmacılar tarafından yazılan kurallar şeklinde olduğu görülmüştür. Asıl kahramanları çocuklar olan oyunun kurallarının yine çocuklar tarafından belirlenmesine, kendi kurallarıyla oynanmasına, tanınırlık, farkındalık ve yaygın etkisinin artırılmasına yönelik çalışmalara rastlanmaması makale çalışmasına konu olan projeyi diğer çalışmalardan ayıran özgün yönü olmuştur.

Araştırmanın ilk aşamasında çalışma grubuna sekiz sorudan oluşan ön test uygulanmıştır. Kültepe Kaniş Karum Ören Yeri Kazı Başkanı Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Fikri Kulakoğlu ile mail aracılığıyla iletişime geçilmiş, 11.01.2022 tarihinde Kayseri Müzesi'nde Kültepe Kaniş Karum ve oyun ile ilgili yüzyüze yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiş, elde edilen veriler betimsel analiz yapılarak doğrudan aktarım yoluyla sunulmuştur buna göre;

“F.K: “Kültepe Kaniş Karum kazıları zengin buluntuları ile sadece Anadolu tarihini değil, tüm Ön-Asya tarihini aydınlatmaktadır. Topraklarımızda açığa çıkan en eski yazılı belgeler Kültepe tabletleri, Anadolu yazılı tarihinin başlangıcının oluşturulması açısından çok önemlidir. Ülkemizin özellikle Kayseri'nin adının dünyaya duyuran Kültepe kazılarında keşfedilen çivi yazılı kil tabletler; topraklarımızda açığa çıkartılan belgelerin en erken olanlarıdır. Bu nedenle Kültepe, Anadolu tarihini başlatan noktadır ve dünyanın ilk organize ticaret merkezidir. Sizin çalıştığınızın oyunun nasıl oynandığı bilinmemektedir.

Görsel: 14. Görüşme Ve Müzede Yer Alan Oyuna Ait Simülasyon ve Kullanılan Ara-Bul Kağıdı



Abaküs ya da hesap makinesi de olabilir. O dönemde 60'lık sayı sistemi kullanılıyordu. Oyun kurallarını belirlerken bunu göz önünde bulundurabilirsiniz. Anadolu'da bulunan oyun levhaları arasında en fazla sayıdaki buluntu grubunu 58 delik oyununa ait levhalar oluşturmaktadır. Kültepe haricinde Acemhöyük'de (4 adet), Konya-Karahöyük'de (1 adet) ve Boğazköy'de (1 adet) levhaya rastlanmaktadır. Oyunun delikleri 55/ 58 ve 61 olarak değişkenlik gösterebilir. Biz müze için bir simülasyon yaptırдық ve kurallarını belirledik. Oyunda zar kullanıldığına dair buluntuya rastlanmamıştır, ancak müzedeki oyun kuralları belirlenirken piyonlar zarla hareket ettirilmektedir” genel verileri elde edilmiştir (Kulakoğlu, 11.01.2022).

Kulakoğlu'nun verdiği bilgiler ve literatür incelemelerinden elde edilen veriler doğrultusunda 58 delikli oyun için yeni oynama şekilleri tasarlanmaya çalışılmıştır. Oyun ile ilgili gerekli izinler alındıktan sonra yeni inovatif kuralların belirlenmesi ve bu kurallarla oynanabilmesi için toplam beş adet oyun levhası ilimizdeki bir devlet okulunda bulunan ahşap kesim atölyesinde müzede ki eserin aslı dikkate alınarak farklı malzemelerden yaptırılmıştır.

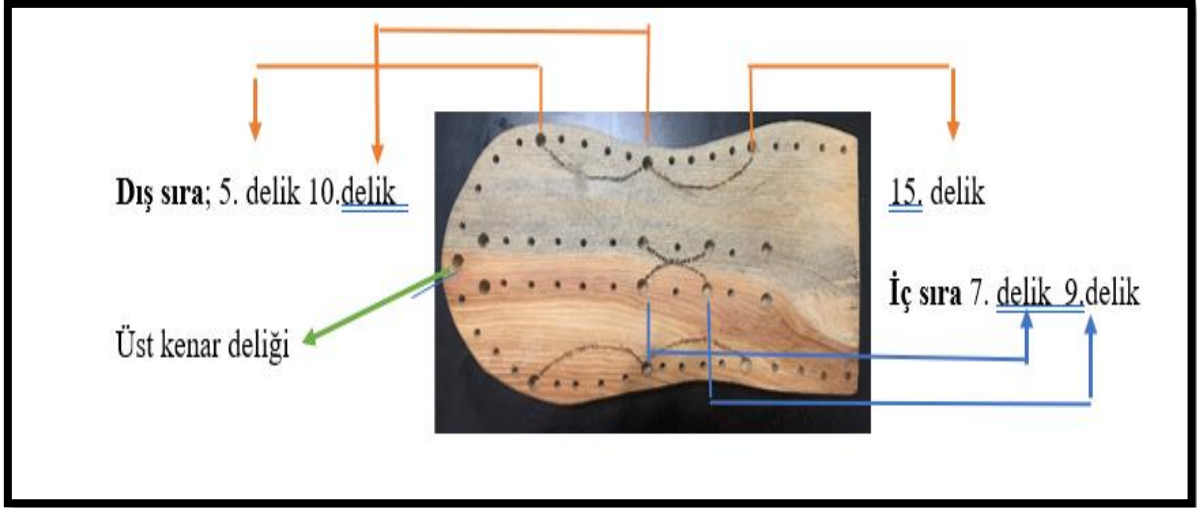
Görsel 15. Ortaokul Proje Öğrencileri Tarafından Yapılan Oyun Levhaları



2.3. 58 Delikli Oyununun Tahtadan Tasarlanan Oyun Levhasının Tanıtılması

Müzedede aslı pişmiş topraktan yapılan ancak çalışmamız için ahşaptan tasarlanan oyun tahtasının üstte yer alan kenarı kubbemsi, alttaki kenarı ise düzdür. Yan kenarlarıysa alt kenara yakın bölümde iç kısma doğru hafifçe boğumlanmıştır. Oyun levhası; iki tarafta da iç ve dış olmak üzere iki sıra halinde dizilen simetrik deliklerden oluşmuştur. Simetrik olarak 19'ar delik bulunan dış sıranın tam ortasında büyük bir delik mevcuttur. İç sırada ise yine simetrik olarak 11'şer delik bulunmaktadır. Böylece araştırmada kullanılacak oyun levhası toplam 61 delikten oluşmaktadır. Levhanın üst kenarının tam ortasında bulunan delik, dış sırada bulunan 5., 10. ve 15. delikler ile iç sıradaki 1., 7., 9. ve 11. delikler simetrik iki tarafta da diğerlerine göre büyüktür. Bu büyük delikler birbirleriyle doğrusal ya da çapraz olarak bağlantılıdır.

Görsel 16. Öğrenciler Tarafından Yapılan Oyun Tahtası

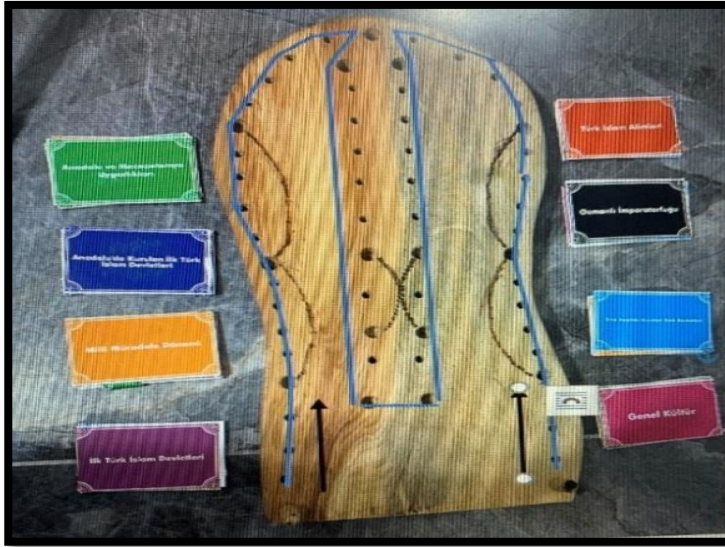


Oyunun canlandırılması için yapılan faaliyetler çerçevesinde önce öğrencilere Kültepe Kaniş Karum Ören Yeri ile ilgili kısa bilgi verilmiş, oyun tahtası gösterilerek ne olabileceği soruları sorulmuş, daha sonra 58 delikli oyun örnekleri ile ilgili genel bilgilendirme (nereden çıkarıldığı, hangi döneme ait olduğu v.b.) yapılmıştır. 412 öğrenciden oluşan çalışma grubundan müze gezisine katılan 150 öğrenci 5'er kişiden oluşan 30 gruba ayrılmış ve gruplara "Bunun bir oyun olduğunu düşününüz, ama oyunun nasıl oynandığını bilmiyorsunuz. Siz geçmişte Kültepe'de yaşayan bir çocuk olsaydınız bu oyunu nasıl oynardınız, sorusu sorularak onlardan oyunla ilgili kendi kurallarını belirlemeleri istenmiştir. Öğrencilerinin oyunla ilgili kuralları belirlerken, bazı grupların alt kenar deliklerinden; bazı grupların ortadaki büyük delikten, bazı grupların da orta sıranın alt tarafında bulunan 1. deliklerden oyunu başladığı görülmüştür. Oluşturulan kurallar birleştirilerek üç farklı oyun kuralı yapılandırılmıştır.

2.4. 58 Delik Oyununun Ortaokul Öğrenciler Tarafından Belirlenen I. İnovatif Antik Tarih Oyun Kuralları

Oyunda kullanılmak üzere ortaokul sosyal bilgiler dersi programındaki tarih konularını içeren altı farklı başlığa (Orta Asya'da kurulan Türk Devletleri, İlk Türk İslam Devletleri, Anadolu'da Kurulan İlk Türk İslam Devletleri, Osmanlı İmparatorluğu, Millî Mücadele Dönemi, Anadolu ve Mezopotamya Uygarlıkları vd.) Türk İslam âlimleri ve Genel Kültür konu başlıkları da eklenerek her birinden 25 adet soru olmak üzere toplam 200 adet soru kartı hazırlanmıştır (görsel 17).

Görsel: 17. Oyunda Kullanılacak Oyun Kartları



Görsel: 18. Oyun Tahtası

Taş, makas, kâğıt yaparak hangi oyuncunun oyuna başlayacağına karar verilir. Oyun 6'lı zar ve birer piyon ile oynanır. Piyonlar oyun levhasının alt kenarındaki 1. deliklere yerleştirilir (görsel 18). Oyunun yönü aşağıdan yukarıya doğrudur. Oyuna başlayan oyuncu zar atarak başlar. Zardaki sayı

kadar ok yönünde (aşağıdan yukarıya doğru) ilerler ve denk gelen delikte durur. Rakip oyuncu soru kartları arasından bir soru kartı çeker ve karttaki soruyu sorar. Soru sorulan oyuncu soruyu bilirse 3 puan alır, bilemezse toplam puanından 1 puan düşer. Oyuncuların piyonu atılan zar sonrası oyun alanındaki büyük deliklere gelirse ve sorulan soruya doğru cevap verirse 5 puan alınır, aynı zamanda tekrar oynama hakkı kazanır, yanlış bilirse 3 puanı silinir. Bağlantılı delikler (kenar deliklerinde 5. ve 10. delikler ile 10. ve 15. delikler; orta sırada 7. ve 9. delikler)

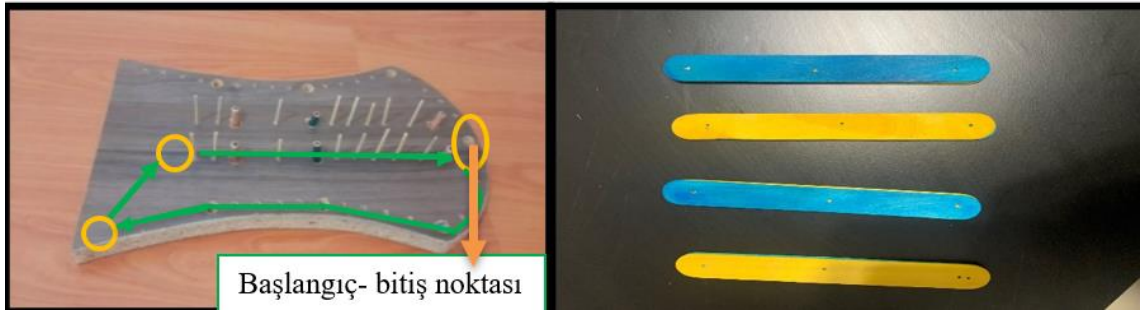
arasında ileri ve geri hareketler yapılır. Şayet oyuncu soruya doğru cevap verirse kendi isteği doğrultusunda bağlantılı delikler arasında ileri atlama yapabilir, ancak soruya yanlış cevap verirse geri hareket (örneğin 10. delikten 5. deliğe) yapmak zorundadır. Bir oyuncunun piyonu diğer oyuncunun alt kenarda bulunan başlama noktasına geldiğinde oyun biter ve alınan puanlar toplanır. En fazla puanı alan oyuncu oyunu kazanır. Not: 1- Oyuncular ilk elde soru bilene kadar ilerleyemez. 2- Oyunda 3 defa pas hakkı vardır. 3- Oyunculara ait piyonlar üst orta büyük deliğe uğramak zorundadırlar. Şayet bu deliğe için gerekli sayı atılmazsa, oyun hakkı rakip oyuncuya geçer. Deliğe uğramak için gerekli tam sayı gelene kadar kenar sıradan orta sıraya geçilmez. Bir oyuncu için oyunun akış yönü siyah oklarla gösterilmişti ve diğer oyuncu tam tersi yönde oynamak zorundadır.

2.5. 58 Delik Oyununun Öğrenciler Tarafından Belirlenen II. İnovatif Kuralları

Katılımcılardan birisinin oyunu Kütahya’da dedesinin ona öğrettiği kös oyununa benzettiğini ve grup olarak kuralları kös oyununu esas alınarak belirlemek istediklerini söylemeleri üzerine kös oyunu ile araştırmalar yapılmış ve II. oyun kuralı kös oyunundan esinlenerek oluşturulmuştur. Oyunda 11’er piyon ve zar yerine bir tarafı sarı diğer tarafı mavi boyalı 4 adet dil çubuğu (abeslang) kullanılmıştır (Görsel 19).

Zar yerine kullanılan çubuklar atıldığında piyonların ilerlemeleri şu şekildedir; 1 mavi 3 sarı taraf gelirse 1 delik; 2 mavi 2 sarı renk gelirse 2 delik; 3 mavi 1 sarı gelirse 3 delik; 4 mavi gelirse 4 delik; 4 sarı gelirse 6 delik ilerlenir. 6 atan oyuncu tekrar atış hakkı kazanır.

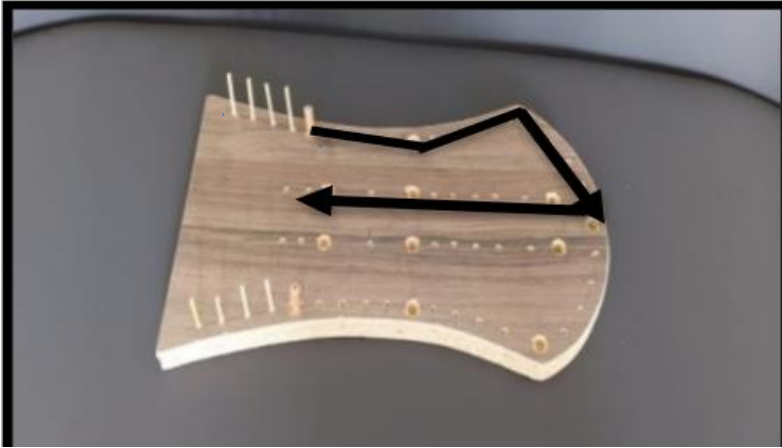
Görsel: 19. Oyun Akış Yönü ve Zar Yerine Kullanılan Çubuklar



Önce 11'er piyon oyun alanının orta kısmında bulunan deliklere karşılıklı olarak dizilir. Çubuklar atılır en fazla sayıyı alan oyuncu oyuna başlar. Oyun, oyun levhasının dış kısmının tam ortasında bulunan ve üst orta delik olarak isimlendirdiğimiz delikten başlar ve bu delikte son bulur. Piyonlar sıra ile oyuna başlar, başlama esnasında birbirinin üzerinden atlayamaz. Dolayısıyla oyuna başlayan oyuncu ilk piyonunu oynadıktan sonra diğer piyonlarını da sırası geldiğinde oyuna sürer. Piyonlar kendisi yönündeki dış sıranın deliklerini tamamladıktan sonra en son kenar deliklerinden iç sıranın alt kenar deliklerine geçiş yapar. Alt kenar deliklerden orta sıranın alt deliklerine geçiş yapar. Piyonlar orta sırada ilerleyerek üst orta deliğe geldiklerinde oyunu tamamlar. Şayet ilerleme sırasında rakip oyuncuların piyonları aynı deliğe gelirse birbirini yiyebilir. Oyun sırasında bağlantılı delikler arasında ileri yönde atlama gerçekleştirilebilir, büyük deliklere gelen oyuncu oyunu bir kez daha oynama hakkı kazanır. Oyun bittiğinde en fazla piyona sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

2.6. 58 Delik Oyununun Öğrenciler Tarafından Belirlenen III. İnovatif Oyun Kuralları

Görsel: 20. Oyun Tahtası



Oyunda 10 adet piyon (er, mandal) ile zar kullanılacaktır. Piyonlar 5'er 5'er oyunculara dağıtılır. Oyun levhasının sağ ve sol tarafının alt kısmında bulunan deliklere 5'er piyon sırayla dizilir. Saymaca yapılı (Portakalı soydum v.b.) ve oyun başlar. Zar atılır ve

piyonlar sırayla oyuna girer. İlk piyon hareket etmeden diğer piyonlar oyuna giremez. Piyonlar büyük deliklere geldiklerinde tam simetriğindeki büyük delikte (sağ taraf 5. delik- sol taraf 5. delik gibi) rakibin piyonunu varsa onu yer. Bir de iki piyon aynı deliğe gelirse son gelen piyon o delikteki piyonu yer. Oyun aşağıdan yukarıya doğru ilerler. Üst orta delikten orta sıradaki deliklere doğru ilerleyen piyonlar orta sıranın alt kenarında bulunan son deliğe gelince oyunu tamamlamış olur. Bir oyuncunun tüm piyonları oyun levhasından ayrıldığında oyun biter. En çok piyonu olan oyuncu oyunu kazanır (Görsel 20).

2.7. Ön test- Son Test Değerlendirme Bulguları

Ön teste katılan 412 öğrenciye belirlenen kurallarla 13 Ocak 2022- 12 Şubat 2022 tarihleri arasında gruplar halinde oyun oynatıldıktan sonra ön test soruları ile aynı sorular son test olarak uygulanmış hem ön test hem de son testte ait bulgular Tablo-2' de sunulmuştur.

Tablo 2. Çalışma Grubunun Öntest ve Son Testte Yer Alan Sorulara İlişkin Bulguları

	Uygulanan ön testten elde edilen bulgular		Uygulanan son testten elde edilen bulgular	
	Evet	Hayır	Evet	Hayır
Geleneksel oyunları oynamayı severim.	% 20	% 80	% 86	% 14
Eski çağ oyunlarını oynamaya vakit ayırırım.	% 35	% 65	% 78	% 22
Geçmişte oynanan oyunları araştırdım.	% 2	% 98	% 91	% 9
Aşık, mangala, dokuz taş gibi oyunları daha önce oynadım.	% 17	% 83	% 86	% 14
Mangala/Göçürme oyununun somut olmayan kültürel miras unsuru olduğunu biliyorum.	% 8	% 92	% 99	% 1
Kültepe Kaniş Karum hakkında bilgi sahibiyim.	% 4	% 96	% 97	% 3
Oynadığımız oyunun benim yaşadığım topraklarda asırlar önce başka çocuklar tarafından da oynandığını fark etmek bende merak ve heyecan uyandırır.	% 12	% 88	% 100	-----
Oynayacağım oyunun kurallarını belirlemek kendimi çok özel hissetmeme sebep olur.	% 55	% 35	% 88	% 12
Oyunlar dostlukları güçlendirir.	% 41	% 59	% 95	% 5
Oyunu arkadaşlarıyla, ailemle yeniden oynamak isterim.	% 45	% 55	% 94	% 6

Tablo 2 incelendiğinde ön test bulgularına göre öğrencilerin sadece % 20'si geleneksel oyunlarını oynamayı sevdiğini belirtirken gerçekleştirilen etkinlikler sonucunda sonra bu oran %86'ya yükselmiştir. Ön test verilerine göre katılımcıların %35'i eski oyunları oynamaya zaman ayırdıklarını, %2'si geçmişte oynanan oyunları araştırdıklarını, sadece %17'si daha önce Aşık, mangala, dokuz taş gibi oyunları oynadığını, % 8'i Mangala/ Göçürme oyununun somut olmayan kültürel miras unsuru olduğunu bildiklerini, % 4'ü Kültepe Kaniş Karum ile ilgili bilgilerinin olduğunu, %12'si oynadıkları oyunların yaşadıkları topraklarda asırlar önce başka çocuklar tarafından da oynandığını fark etmenin onlarda merak ve heyecan uyandırdığını, % 55'i oynayacakları oyunun kurallarını belirlemenin kendilerini çok özel hissetmelerine sebep olacağını, %41'i oyunların dostlukları güçlendireceğini, %45'i de oyunu arkadaşlarıyla ve aileleriyle oynamak istediklerini belirtmişlerdir. Araştırmanın son bölümünde uygulanan aynı ölçeğin son test verileri incelendiğinde , % 86'sı geleneksel oyunları oynamayı sevdiğini, %78'i eski oyunları oynamaya zaman ayırdıklarını, %'91'i geçmişte oynanan oyunları araştırdıklarını,

% 86'sı Aşık, mangala, dokuz taş gibi oyunları oynadığını, % 99'u Mangala/ Göçürme oyununun somut olmayan kültürel miras unsuru olduğunu bildiklerini, % 97'si Kültepe Kaniş Karum ile ilgili bilgilerinin olduğunu, %100'ü oynadıkları oyunların yaşadıkları topraklarda asırlar önce başka çocuklar tarafından da oynandığını fark etmenin onlarda merak ve heyecan uyandırdığını, % 88'i oynayacakları oyunun kurallarını belirlemenin kendilerini çok özel hissetmelerine sebep olacağını, %95'i oyunların dostlukları güçlendirir, %94'ü oyunu arkadaşlarıyla ve aileleriyle oynamak istediklerini belirtmişlerdir.

Sonuç

Son dönemlerde popüler hâle gelen bilgisayar oyunları çocukları gittikçe kapalı alanlara hapsetmiştir. Bu durumun pek çok yansımaları çocukların dünyaya bakışlarında, davranışlarında ve fiziksel görünüşlerinde görmek mümkündür. Bunlar arasında harekette azalmaya bağlı olarak yaygınlaşan obezite ya da iletişim kuramaya dayanan sosyalleşememe problemleri sayılabilir. Oysa çocuğun oyun arkadaşlarıyla kurduğu iletişim, takım olma gibi duyguları deneyimlemesini sağlayarak duygusal ve sosyal gelişimine katkı sağlamaktadır (MEB, 2020). Akranlarıyla dışarıda koşup oynayacağı çağında Covid salgını nedeniyle uzunca bir dönem de evlerinde dört duvar arasına sıkışan çocuklar bu süreyi arkadaşlarıyla iletişimden uzak, birlikte oyunlar oynayamamaya geçirmişlerdir. Oysa oyun çocukların yediği ekmek, içtiği su gibi en temel ihtiyaçlarındandır. Bu nedenle çocukların yüz yüze oynayacakları kültürel bir unsur olan tarihi oyun levhası kullanılarak gerçekleştirilen çalışmalarla öğrencilerin merak duyguları güçlendirilmiş, kültürel sorumlulukları ile ilgili birikimleri artırılmış, öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerine zemin hazırlanmış, farkında olmadıkları ancak tarihi açıdan çok önemli yer olan Kültepe ile ilgili farkındalıkları sağlanmıştır. Öğrencilere farkında olmadan sevgi, saygı, hoşgörü gibi değerler hissettirilmiştir. Hiç bilmedikleri bir oyuna kural yazarken çocukların; araştırma ve oyunun günümüzdeki versiyonunu yakalama, sorgulama, problem çözme, sorumluluk, girişimcilik, üretkenlik, iletişim ve iş birliği gibi 21. Yüzyıl becerilerinin gelişmesine katkı sağlanmıştır. Katılımcıları süreç içerisinde aşık, mangala, dokuz taş gibi oyunları da araştırdığı ve oynadıkları görülmüş, böylece diğer oyunlara karşı da farkındalık oluşturulmuştur. Geçmiş çağda yaşadıklarını hayal eden öğrenciler o toplumda yaşayan çocuklarla bütünleşmiş, çocukların hangi çağda yaşarsa yaşasın oyun oynamaktan hiç vazgeçemediklerini ve gelecek kuşakların da vazgeçmeyecekleri çıkarımında bulunmuşlardır. Proje çalışmalarına konu edinilen 58 delikli oyunun; daha önce adını bile duymadığımız kös oyunu gibi oynanabileceği bir öğrenci tarafından dile getirilmiş, bu yeni oyunla ilgili araştırmaların ve çalışmaların başlamasına da katkı sunmuştur. Daha geniş müze ve saha araştırmaları sayesinde Antik oyunların günümüzde unutulmak üzere olan oyunlarla

bağlantılarının kurularak oyunların tekrar keşfedilmesi çalışmalarının yapılması müzelerdeki antik oyun oyuncakların tanıtılması canlandırılması sürecini başka bir boyuta taşınması fikrinin oluşmasına olanak sağlamıştır.

Oyunlar ilk bakışta soyut hikâyeleri oyun masasında somutlaştıran uyarlamalar olarak görülse de her oyunun dayandığı hikâyenin kaynağın ile inanç ya da simge anlamında bir ilişki olduğu açıkça görülmektedir. Bu da oyunların, fantezi ürün bile olsa yine de toplumsal bir arka planının olduğunu göstermektedir. Satranç, savaş meydanında orduların çatışmasını simgeleyen bir savaş alegorisidir. Tavla ise evrenin yüce, kozmik bir anlamını, maddesini ve yapısını yansıtır. Siyah ve beyaz kareler zamanı, gece ve gündüz değişimini temsil eder (Tatar, 2020, s. 60). Arkeolojik kazılarda ele geçen oyun malzemelerinin oyunların simge ya da sembollerle olan ilişkisi, işlevi ve bağlamının yanı sıra o malzemeyi üreten kültürün inanç sistemi ve bu sistem içerisindeki yerini belirlemek, masa oyunlarının simge ve sembol anlamında neleri ifade ettiklerini belirlemek anlamında önemlidir.

Kültürün simge ve sembollerini ortaya koyan oyunların tespitlerinin derlemelerinin yapılarak oyunların hikâyelerinin (monografilerinin) çıkarılması, geçirdikleri değişimlerin görülmesi müstakil kitaplar halinde de yayınlanması (Küçük yıldız, 2020) unutulmamaları için gereklidir. Arkeologların kazı çalışmalarında çıkarttıkları oyun, oyuncak ve oyun tablalarını titizlikle inceleyerek akademik literatüre kazandırmaları şarttır. Bu anlamda bizlere çalışmamızda bu katkıyı sunun bu konuda yol gösterip yapılacak yepyeni çalışmalara örneklem olan ilham köprüsü oluşturan Prof. Dr. Fikri Kulakoğlu'na teşekkür ederiz ve bu tür çalışmaların devamını dileriz. Çalışma Kayseri Müze'sinde sergilenen 58 delikli oyun levhası ile gerçekleştirilmiştir. Diğer antik oyun levhaları da incelenebilir, onlar için de benzer çalışmalar yapılabilir. Kayseri Müzesi'nin deposunda yer alan, kırık olduğu yetkililerce belirtilen ve sergi alanında sergilenmeyen diğer oyun levhaları da ahşap vb. malzemelerle tasarlanıp (eksik kısımlarının nasıl olabileceği düşünülerek, araştırılarak, yaşayan oyunlarla oyuncaklarla eşleştirilerek) oyun araçları materyalleri olarak gün yüzüne çıkarılabilir. Oyunun tanınması ve yaygınlaştırılması amacıyla Kayseri İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü, Kayseri Büyükşehir Belediyesi ve daha önce bizlerle iletişime geçen Kocasinan İlçesi Kültür birimi ile çalışmalar yapılabilir. Oyun özellikle bulunduğu Kültepe Kazı Alanında, Kayseri müzelerinde ve bilim şenliklerinde atölye şeklinde öğrencilerle buluşturularak yaygın etkisi artırılabilir. Çalışmada 58 delikli oyun 2. İnovatif oynama şekli bir öğrencinin dedesinden öğrendiği Kös oyununa göre oynanmıştı. Kös oyunu bu süreçte incelendiğinde Kütahya ulusal il envanterine 1157 numara ile girdiği öğrenilmiştir. Ayrıca yapılan ön araştırmalar sonucunda

58 delikli oyun ve tablası unutulmuş bir kültürel miras olabileceği için kendi toprağı vatani olan Kayseri İl Kültür Müdürlüğüne Somut olmayan il kültürel miras envanterine kaydedilebilmesi için girişimler başlatılacak, gerekli yazışmalar yapılacaktır. Bu gelişmenin eşliğinde 58 Delikli oyunun ve güncellerinin çıktığı topraklarda Kayseri’de il kültür envanterine alınması önerilmiştir. Somut olmayan kültürel miras listesine girebilmesi için de antik oyunun ve benzerlerinin daha önce Kayseri ilinde oynanıp oynanmadığına yada bu oyuna benzer şekilde oyunların varlığına dair araştırmalar devam ettirilmelidir. Böylece unutulmak üzere olan kültürel miras antik oyunlar kayıt altına alınmış olacağı gibi bu tür başvurular diğer oyunlar için örneklem teşkil edecektir. Adeta Atamızın, ‘ ‘Bir vatanın sahibi olmanın yolu, o topraklarda yaşanmış tarihi olayları bilmek, doğmuş uygarlıkları tanıma ve sahip olmaktan geçer.’ ’ sözüne tercüman olan çalışmamızı 100. Yılımı kutladığımız Cumhuriyetimize armağan ederek noktalıyoruz.

Kaynaklar

- M.E.B. (2020). *Anadolu Çocuk Oyunları*. M.E.B. Yayınları.
- Begiç , H. N. (2017). Anadolu'da Yaşatılmaya Çalışılan Ahşap Oyuncak Üretimine Bir Örnek; Dedemin Oyuncakları Atölyesi. *Motif Academi Halk Bilim Dergisi Journal of Folklore*, 10 (19), 15-26.
- Bell, R., ve Cornelius, M. (1988). *Board Games round the World. A Resource Book for Mathematical Investigations*. Cambridge University Press.
- Bener, S. (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*. Kitap Yayınevi.
- Carnarvon, G. ve Carter, H. (1907-1911/1912). *Five Years Explorations at Thebes*. A Record of Work Done.
- Çakır, A., & Öztürk, G. (2015). Eski Uygarlıklarda Çocuk Oyunları ve Oyuncaklar. *Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi*, 7-8.
- Çorum Valiliği , (2013). *Çorum ve Kültür*. İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü Yayınları.
- Dunn-Vaturi, Anne-E. (2000). The Monkey Race/Remarks on Board Games Accessories. *Boards Games Studies* 2000, 3, 107-111. <http://ex.ludicum.org/publicacoes/bgsj/>
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akil, İ. (2004). Oyun, Oyuncak ve Çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5 (2), 39.
- Ellis, S. R., & Buchanan, B. (1966). An Old Babylonian Gameboard with Sculptured Decoration. *Journal of Near Eastern Studies*, 25 (3), 192- 201.

Gülalp, S. (2008). *Başlangıcından M.Ö. I. Binin Ortasına Kadar Olan Dönemlerde Anadolu Oyun Tahtaları; Anadolu İle Yakındoğu'nun Diğer Örnekleri Arasındaki Karşılaştırma* [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. Yök Tez.

Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 62, 317- 337.

Hirst, K. K. (2019). Egypt's 58 Holes, the Ancient Board Game Called Hounds and Jackals, Playing Chutes and Ladders 4,000 Years Ago. *Social sciences*, Ocak 1, 2022 <https://www.thoughtco.com/50-holes-game->

Kahya Canlı, S. & Demirarslan, D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3 (6), 60-75.

Kasapoğlu Akyol, P. & Kutlu, M. M. (2020). Kör Keçi'den Körebe'ye: Oyun İçinde Oyun. *Antropoloji*, (39) , 103-109.

Koca, M. (2016). *Masa Oyunu Kavramının Araştırılması ve Seramik Uygulamaları* [Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi]. Yök Tez.

Koskuoğlu, E. (2021). Türkiye'de Oyuncak Güvenliği ve İthalat Denetimleri Üzerine Yapılan Bir İnceleme. *Gümrük Ticaret Dergisi*, 8 (23), 34-43.

Küçükyıldız, A. (2020). *Türk Zeka Oyunları:1 Köçürme Mangala*. (2. B). Delta Kültür Yayınevi.

Özdemir, A., Tanoba, T., Karaokur, Ş., & Tonyalı, Ö. (2021). Türkiye'de Eğitim Bilimleri Alanında Yapılan Karma Yöntem Tezlerde Tipolojik ve Yöntemsel Eğilimler. *Marmara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 54 (54), 23-53.

Özgüç, T. (1955). Kültepe Hafriyatı 1954 İb Katı Eserleri. *Excavations at Kültepe 1954*,. 19 (73), 55 72.

Özgüç, T. (1986). *Kültepe-Kaniş II: Eski Yakındoğu'nun Ticaret Merkezinde Yeni Araştırmalar*. Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Petrie, W. M., & Guy Brunton. (1924). *Sediment I*. British School of Archaeology in Egypt.

Şahin, S. (2016). Afaganistan Türkmenlerinin Kültüründe Çocuk. *SUTAD*, (40), 261-271.

Şengül, E. Ö. (2020). Fen Lisesi ve Anadolu Lisesi 9. Sınıf Öğrencilerinin Okul Dışı Tarih Öğretimi ve Müze Eğitimine Yönelik Tutumlarının Araştırılması (Kayseri İl Örneği). *Tarih Kokan Mektuplar. Tübitak 51. Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışması*, Tarih Alanı.

Tanyel, H. H. (2016). *Eskiçağ Anadolu Medeniyetleri Çocuk Eğitimi: Oyun ve Oyuncak* [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yök Tez.

Tatar, E. (2020). Mezopotamya ve Anadolu'da M.Ö. II. Bin yıla Kadar Oyun, Oyuntaşları, Oyun Masalarının / Tablalarının ve Diğer Arkeolojik Buluntuların Değerlendirilmesi [Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi]. Yök Tez.

Voogt , A., Dunn Vaturi, A., & Eerkens , W. (2013). Cultural transmission in the ancient Near East: twenty squares and fifty-eight holes. *Journal of Archaeological Science*, 40 (4), 1715-1730.

Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı, (2022). Araştırma ve Genel Eğitim Müdürlüğü. Somut Olmayan Kültürel Miras: <https://aregem.ktb.gov.tr/TR-46095/46095.html>

Kayseri Büyükşehir Belediyesi <https://www.kayseri.bel.tr/kesfet-listeleme/kultepe-kanis-karum-oren-yeri>

Türk Dil Kurumu, (2021). *TDK, Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. . Türk Dil Kurumu Web Sitesi: <https://sozluk.gov.tr/>

Danielle Zwang, (November 10, 2016). Hounds and Jackals: A Game from an Ancient Egyptian Tomb. <https://www.metmuseum.org/blogs/metkids/2016/ancient-egypt-game>

Board Game 2013-02-03 <https://macrotypography.blogspot.com/2013/02/board-game.html>

Small Hounds & Jackals Game Board Middle Kingdom
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/561802>