



Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi

Academic Journal of History and Idea

ISSN: 2148-2292

10 (3) 2023

<https://doi.org/10.46868/atdd.2023.276>

Araştırma Makalesi | Research Article

Geliş tarihi | Received : 25.12.2022

Kabul tarihi | Accepted: 20.03.2023

Yayın tarihi | Published : 25.06.2023

Kasymhan Daurenkulov

<https://orcid.org/0000-0002-7936-2009>

Instructor, Hoca Ahmet Yesevi International Turkish Kazakh University, Department of Theology, Kazakhstan, kasymhan.daurenkulov@ayu.edu.kz

Yntymakgul Nurmagombetova

<https://orcid.org/0000-0003-4661-9645>

Instructor, Hoca Ahmet Yesevi International Turkish Kazakh University, Department of Turkish Philology, Kazakhstan, yntymakgul.nurmagombetova@ayu.edu.kz

Atıf Künyesi | Citation Info

Daurenkulov, K., Nurmagombetova, Y. (2023). Togızkumalak Oyunundaki Tuzdık, Otağ Adları ve Bazı Tarihî Bilgiler. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 10 (3), 588-609.

Togızkumalak Oyunundaki Tuzdık, Otağ Adları ve Bazı Tarihî Bilgiler

Öz

Her millet çocuklarını eğitmek ve onların düşüncelerini geliştirmek için her zaman çocuklarının zekâ ve mantık oyunları ile meşgul olmalarını istemiştir. Bu konuda çalışan bilim insanları, birikimin tanınmasında kültürel kodların ve oyunların çok büyük yeri olduğunu kabul etmektedirler. Bu makalede Kazak halkının zekâ ve mantık oyunu olan togızkumalak (bir tür mangala, dokuz taş/topak, tokuz korgool olarak da bilinir) ele alınmış, ve onun tarihi gelişiminden bahsedilmiştir. Çalışmanın amacı geçmişten günümüze yaşayagelen Togızkumalak oyununu tanıtmak ve yaygınlaştırmak bundan sonraki nesillere de ulaştırılmasını sağlayabilmektir. Çalışmada togızkumalak oyunu ve tahtasındaki otağ adları bilgi olarak sunulmuştur. Bu oyunu diğer benzer oyunlardan ayıran özellik 'tuzdık (kutsal yer anlamındadır; oyunda gerekli toplama deliği/oyuğu; kale almak) ayrıntılı bir şekilde anlatılmıştır ve bu konuda yapılan araştırmalar değerlendirilmiştir. Togızkumalak oyununa has oyun tekniği ve oynanış şekilleri, tahtalarındaki farklılık hakkında derleme bilgileri verilmiştir. Oyun örneğinde Kazak halkının göçebe hayatının entellektüel izlerini taşıyan, bozkırın felsefesini yansıtan kutsal yönleri de ele alınmıştır. Aynı zamanda, Togızkumalak oyununun tanıtılması ve yayılması, çalışmanın nihai amaçlarından birisidir. Togızkumalak oyununun tanıtılması ve öğretilmesiyle akran gençlere, geçmiş kültürel kodların öğretilmesi, analitik düşünme becerisi, stratejik düşünme yeteneği, en kısa sürede

karar verme, hoşgörülü olma ve insani değerleri sürdürme gibi değerler kazandırmak/sağlamak amaçlanmıştır. Togizkumalak oyununun günümüzdeki durumu ile ilgili bilgiler verilmektedir. En nihayetinde, makale, oyunun tanıtılarak daha da yaygınlaştırılması için gerekli öneriler sunmaktadır.

***Anahtar kelimeler:** Zeka ve mantık oyunu, Togizkumalak, tuzdik, atsirau, otağ adları, stratejik oyun kuralları*

Tuzdik in the Togyzkumalak Game, Otag Names and Some Historical Information

Abstract

Every nation has always wanted their children to be engaged in intelligence and logic games in order to educate their children and develop their thinking. Scientists working on this issue recognize that cultural codes and games have a very important place in the recognition of accumulation. In this article, Togizkumalak (Toyzkumalag: a kind of mancala, also known as nine pebbles/pellets, tokuz korgool), the intelligence and logic game of the Kazakh people, is discussed, and its historical development is mentioned. Purpose of the article is to introduce/promote and popularize/spread toyzkumalag game, which has come to survive from the past to the present, and to be enable to convey it to the next generations. In the study, the otag names on the Togizkumalak game and its board were presented as information. 'Tuzdik (means the sacred place; the acquired accumulation pit/hole on the game; to take rook)', the feature that distinguishes this game from other similar games, has been described in detail and the studies conducted on this topic have been evaluated. Compilation information about the game technique and gameplay styles specific to the Togizkumalak game and the differences in the boards were given. The sacred aspects of the game sample, which bear the intellectual traces of the nomadic life of the Kazakh people and reflect the philosophy of the steppe, were also discussed. At the same time, promoting and spreading the game of Togizkumalak is one of the ultimate goals of the study. With the introduction and teaching of Togizkumalak game, it was aimed to provide peer young people with values such as teaching past cultural codes, analytical thinking skills, strategic thinking ability, making decisions as soon as possible, being tolerant and maintaining human values etc. Information about the current situation of Togizkumalak is given. Ultimately, the article gives the necessary suggestions to make the game to further common (to be generalized), by introducing it.

***Keywords:** Intelligence and logic game, Togizkumalak, tuzdik, atsirau, otag names, strategic game rules*

Giriş

Kazak halkının büyük şairi, düşünürü Abay Kunanbayev'in: "Çocuk oyun oynamadan ve şarkı söylemeden hiç büyür mü?" dediği gibi (Sağıntay, 2019). oyun çocuk hayatında özel bir yere sahiptir. Oyun, çocuğun tüm yeteneklerinin gelişmesine, etrafındaki dünya hakkındaki

fikirlerin gelişmesine katkıda bulunur. Oyun, çocuğun gelişim aracı, bilginin kaynağı, eğitici, bilişsel ve gelişimsel bir değer kazanarak bireysel olarak kişiliğinin oluşumuna yardım eder. Her insan oyunu oynayarak büyür, oyunu çok oynayan kişinin geniş bir dünya görüşü, saf bir ruhu, hassas bir kalbi, hassas bir kişiliği vardır. Kazakistan'ın ulusal oyunları; cesur, azim, hız ve davranışlarının yetiştirilmesini gerektirir. Aynı zamanda, bu oyunlar adalet ve insanlık ilkelerine dayanmaktadır.

Ulusal oyunlar çocuklara uluslarını, halklarını sevmeyi, manevi, kültürel, tarihi geleneklere sahip çıkmayı, asırlık geleneklerle gurur duymayı, dile ve inanca saygı duymayı öğretir. Çocukların yetiştirilmesinde, ulusal oyunları fiziksel kültürde kullanmanın yolu giderek yaygınlaşmaktadır. Kazak ulusal oyunları, çocukları cesarete, zekaya, çevikliğe götüren, çocuğun hayal gücünü harekete geçiren, yaratıcı ilhamı uyandıran, ufkunu genişleten bir oyunlardır. Kapsamlı bir şekilde gelişmiş bir çocuğun yetiştirilmesinin temel amaçlarından biri, okuldaki ulusal oyunların oynanması, halk eğitimiyle eşleştirilmesidir.

Oyun insan hayatının bir gerçeğidir. Bu açıdan oyunun insan hayatındaki yeri, felsefesi ve kültürel değeri için Johan Huizinga yeterli tahliller takdim etmiştir. Toplumlar bazında baktığımızda da oyun bir toplumun kültürünün en önemli parçası olarak karşımıza çıkar. Halklar gücünü, tarihin derinliklerinden getirdikleri kültür öğelerinden alır. Kültür tarihçileri ve antropologlar toplumun kültürel birikiminin tanınmasında oyunun çok büyük yeri olduğunu kabul etmektedirler. Çünkü oyunlar tarihten günümüze dek halkın fiili hafızasında korunarak gelmiştir. Bu açıdan bakınca, kültürümüzde en eski oyunların daha doğrusu çocuk oyunlarının ağaçla, kumalakla ve aşıkla oynandığını görüyoruz (Çalışkan, 2010). Çalışmada özellikle eskiden kumalak ile oynanan Togizkumalak oyunundan bahsedilecektir.

A-Togizkumalak Oyunun Tarihi

Togizkumalak antik çağlara dayanan, derin düşünmeyi gerektiren, halk bilgeliğini temsil eden ulusal bir oyundur (Tötenayev, 1994). Dünyanın farklı yerlerinde yaşayan farklı halkların kendi ulusal oyunlarına sahip oldukları bilinmektedir. Halklar içinde yaşadığımız zamana ulaşan beş çeşit "zihinsel düşünme" oyununa sahiplerdir. Mesela satranç, dama, weitz'ler, tavlalar ve mankalalar. Bu oyunların ayrıca her insanın kendine özgü özellikleri ve oyun türleri de vardır. Örneğin, Burma, Çin, Japonya satrancı, Rus halkı dama türleri.

Togizkumalak'taki oyunumuz, Rus bilim adamı A. Anikeich'in Afrika halkları arasında yaygın olan "Mankala" adlı bir tür oyun olabileceğini öne sürmüştür. İşte bu oyunların kökeninin hikayesini anlatabilenler nadirdir (Bakitbek, 2015). Atalarımız her zaman Togizkumalak oyununu hep kumalaklarla oynamazlardı, bu sadece bireysel oyuncuların (çobanların) mecburiyetten kaynaklanıyordu. Halkın aydınlarının diğer temsilcileri ise

kemiklerle, ahşap yuvarlak nesnelere, meyve taneleriyle oynuyorlardı (Bakıtbek, 2015). Oyunda geçen isim ve terimleri açıklayacak olursak:

1-Togız (Dokuz): Kazaklarda dokuz mitolojik bir sayıdır. Sözlü geleneğinde ve yazılı eserlerinde dokuz ile ilgili kalıplaşmış atasözleri, deyimler vardır. “Toğız joldiñ torabı (Dokuz yolun kavşağı), Toğız kabat torkadan, toktışaktıñ terisi artık (Dokuz kat ipekten, toklunun derisi daha yeğdir), Toğız ingen botalap, toğız biye kulındap (Dokuz inleyen deve dokuz inleyen at) Toyğan uyge toğız bar. (Doyduğun eve dokuz kez git) Bilgeniñ bir toğız, bilmegeniñ toksan toğız (Bildığın dokuz bilmediğin doksan dokuz) vb. Sultanbekov, oyunun hesap oyunu olması nedeniyle onun adının basit, sıradan olmaması gerektiğini ifade eder (Sultanbekov, 1967).

2-Kumalak: Oyuna adını veren “kumalak” Kazak Türkçesinde koyun veya keçinin zeytin gibi siyah ve yuvarlak dışkısına verilen addır. Nitekim togızkumalak oyununu, genelde koyun ve keçi güden çobanlar oynamışlardır. Diğer taraftan Kazak Türkçesi’nde bezelye, bilye gibi “kumalağa” benzeyen fal veya oyun kumalakları da “kumalak” olarak adlandırılmaktadır (Kara, 2007). Togızkumalak entelektüel bir oyundur. Mantıksal düşünme sanatı, dünya kültürünün en iyi örnekleriyle karşılaştırılabilir. Arkeologlara göre, oyunun ortaya çıkma süresi yaklaşık 4000 yıl öncesine dayanır. Kazakistan’ın Taraz şehrindeki Karahan Türbesinde taştan yapılan eski çağlara ait togızkumalak tahtası muhafaza edilmektedir (<https://skyruk.livejournal.com/406732.html>).

Görsel:1. Eski Çağlara Ait Togızkumalak Tahtası. Cambul'dan 30 Km Uzaklıktaki Burıl Dağları'nın Kayalıklarından Birinde Bulunmuştur.



13. yüzyılda Jetisu ve Tarbağatay bölgelerinden geçen İtalyan gezgin Covanni Plano Carpini, halkın ulusal oyunları hakkındaki bilgileri “Puteşestviye v Zolotuyu Ordu” (Carpini, 2014). eserinde anlatmıştır. O, Avrupa nüfusuna da bu bölgede yaşayan Kazakların yaşamı, gelenekleri ve eğlenceleri hakkında birçok etnografik materyal toplayan ve tanıtan İtalyan

gezini idi. Ayrıca, Kazak halkının zengin etnografik materyalini toplayan bilim adamları da bulunmaktadır. Bunlardan biri olan etnolog N. Pantusov, ilk kez "Togizkumalak" oyununun fotoğrafını çeker ve oyun kurallarını kaydeder. 1906'da N. Pantusov : "Bu oyun çok eskidir ve onu kimin icat ettiği bilinmemektedir." diye oyun hakkındaki düşüncelerini aktarmıştır. Daha sonra Kazak SSC Bilimler Akademisi'nin muhabir üyesi G. Musabayev'in yürüttüğü etnografik araştırmalar sonucunda Togizkumalakın yüzeyinde kazınmış semboller ortaya çıkarıldı. S. Amanjolov ise togizkumalak hakkında ilk defa kitap yazan Türkolog idi.

Bazarbek Tötenayev'in "Kazak Ulusal Oyunları" kitabında, Tarbagatay Dağı'nın Saykan sırtlarından birinde, Korjınbay yaylasının eteklerinde bir kaya üzerine çizilmiş bir Togizkumalak tahtası olduğu yazılmıştır. Akşukirtas Tepesi'nde tepe üzerine Togizkumalak'ın otağları ve kazanları kazınmış olduğu da belirtilmiştir. Alman bilim adamlarına göre, Togizkumalak 4 bin yıl önce Kazakistan ve Kırgızistan'da yaşayan toplulukların oyunuydu. Verilere göre, geçmişte Hunların askeri ve eğitici bir oyunuydu. Hunlar Mete'nin saltanatı sırasında Togizkumalak oyununu "Ordu" olarak adlandırıldığı belirtilmektedir (Tötenayev, 1994). Dünyada Togizkumalak oyunun farklı türleri vardır. Örneğin, Mısır'da aynı oyun "kalah" diye adlandırılır. Sri Lanka'da "Olinda Kaliya", Kırgızistan'da "Tokuzkorgool" Afrika'da "Mankala", "Gabata", "Abala", "Nam nam", "Bao", "Tampodvo", "Omveso", "Marabot" gibi isimlerle bilinir. Ayrıca dokuzkumalağın Amerika'da da örnekleri vardır ki onlar "Adji-boto", veya "Varry round" diye adlandırılırlar (Adilbekova- Aday, 2015).

Görsel:2. Afrika'da "omveso" ve Arap ülkelerinde bu oyuna "mankala" denir. Bu oyunda da kendi kuralları var. Otağ sayısı 42'dir. Bu oyunun tarihi Arap kültürünün bir anıtı olarak bilinen 10.yüzyılda yazılan "Kitab ul Aghani" adlı kitapta yazılmıştır. (<https://massaget.kz/blogs/14118/>).



Görsel:3. Spor müzesindeki fotoğraflardan bir tanesi. 1950'deki Cumhuriyet Spor Yarışması'na katılan Abay Kunanbayev soyundan gelen Arham Iskakov. <https://aikyn.kz/646/abaj-suejip-ojmaghan-toghyzqumalaq/>



II. Dünya savaşından sonra spor yarışmaları arasında togizkumalak da yer almaktaydı. Unutulmaya yüz tutmuş somut olmayan kültürel miras togizkumalak oyunu ile ilgili Kazakistan'da ilk defa 1974 yılında Togizkumalak yarışması düzenlenmiştir. O zamandan beri, yarışma düzenli olarak her yıl organize edilmektedir. Bugüne kadar uluslararası Togizkumalak oyunu yarışmaları en çok Kazakistan ve Kırgızistan'da gerçekleşti. Bu yarışmalara genellikle Orta Asya bölgelerinden sporcular katıldılar. Düzenlenen yarışmaların sayısına ve yarışmaya ev sahipliği yapan bölgelere bakılacak olursa bu Kazakistan Cumhuriyeti'nin Togizkumalak Federasyonu'nun sistemik faaliyetleri sayesinde gerçekleştirildiği görülmektedir. 2008 yılında Federasyon Başkanı Alihan Baymenov, ulusal oyuna destek olmak için birçok ulusal şirkete ve yetkili kuruma mektup yazdı. Bu mektuplar sayesinde Kazakistan Cumhuriyeti Turizm ve Spor Bakanlığı tarafından Togizkumalakı geliştirmek adına yılda 10 milyon tenge ayrılmaktaydı. Togizkumalak oyunu 2006 yılında İngiltere'de, 2008 ve 2009 yıllarında Çek Cumhuriyeti'nde organize edilen uluslararası entellektüel olimpiyatlar programında yer aldı ve dünya çapında tanındı ve yaygınlaştı.

15 Eylül 2009 tarihinden itibaren Kanadalı Arti Sandler, Almanyalı Ralf Gering ve Kazakistanlı Serik Aktayev'in katkılarıyla Togizkumalak oyununun elektronik şekli yapıp www.iggamecenter.com sitesinden online oynama imkânı sağlandı. Daha sonra bu oyunun internette Kazak, Türk, Çek, İngiliz, Rus dillerindeki siteleri açıldı. Özbekistan, Kırgızistan, Çin, Rusya'da düzenlenen yarışmalar ve seminerler sayesinde de oyunun destekçilerinin sayısı artmıştı. Bu çalışmalarda, organizasyonlarda makale yazarı Kaşımhan Daurenkulov olarak aktif görev alırken, ayrıca Türkiye Mangala Belgeseli

(<https://www.youtube.com/@MangalaOyunu/videos>). çalışmalarında da yer almış Dünya Dokuz Kumalak Federasyonu Genel Sekreteri Maksat Şotayev'in katkılarını da anmadan geçemeyeceğiz. Tanıtım çalışmalarının devamında Haziran 2008 yılında Oral şehrinde Kazakistan Cumhuriyeti Cumhurbaşkanının ödülleri için yapılan uluslararası yarışmalar sırasında, 7 ülkeden delegelerle yapılan toplantıda, uluslararası bir Togizkumalak Federasyonu kurulmasına karar verilmiştir (<http://9kumalak.com>). Başkan olarak Alihan Baymenov oybirliğiyle seçilmiş Federasyonun genel merkezinin Astana'da bulunacağına karar verilmişti. Bu yarışmanın bir başka yeniliği de ilk kez Alihan Baymenov'un inisiyatifiyle, o zamanki yarışmalarına ödül olarak otomobiller verilmesi olmuştur.

Uluslararası Togizkumalak Federasyonu'nun kurulması, daha sonrasında dünya şampiyonalarının düzenlenmesine yol açmıştır. 2009'da Asya Şampiyonası, 2010'da Dünya Şampiyonası ve 2011'de Avrupa Şampiyonası gerçekleşti. Avrupa'nın birçok ülkesinde geleneksel olarak Togizkumalak yarışmaları organize edildi. Rusya, Türkiye, Özbekistan'da uluslararası yarışmalar 5 kez gerçekleştirildi.

Mayıs 2012'de Uluslararası Togizkumalak Federasyonu, Dünya Togizkumalak Federasyonu olarak yeniden tescil edildi. Tüzüğe göre, dünya şampiyonalarına ev sahipliği yapma hakkı artık sadece bu derneğe aitti. II. Dünya Şampiyonası 14-20 Temmuz 2012 tarihleri arasında Çek Cumhuriyeti'nde gerçekleşti. Bu yarışmaya ABD, Almanya, Kazakistan, Kırgızistan, Rusya, Letonya, Ukrayna, İsviçre, Türkiye ve Çek Cumhuriyeti'nden yaklaşık 50 sporcu katıldı. Yarışmalar, erkekler ve kadınlar arasında ayrı ayrı gerçekleştirildi. Çek Cumhuriyeti'nde şampiyona yapma kararı, 1 Kasım 2010'da Astana'daki Federasyon toplantısında alındı. Şampiyona Dünya Togizkumalak Federasyonu tarafından yüksek düzeyde organize edildi. Avrupa'daki şampiyona organizasyonuna Çek Togizkumalak Federasyon Başkanı Hana Kotinova ve AVE-Contact Uluslararası Kuruluşunun Başkanı Yan Mazuh da katkıda bulundu (<http://9kumalak.com/index.php/lem-chempionaty-priess-reлиз>).

B-Togizkumalak Oyununun Özellikleri

Unutulmak üzere olan oyunun canlandırılması faaliyetlerinden bahsedildikten sonra şekilde görüldüğü üzere oyunun kendine has kural ve özelliklerinden bahsedecek olunursa: kumalak sayısı tek sayı olan otağ "*aşık otau*" (*açık otağ*) (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, v.s.), kumalak sayısı çift sayı olan otağ da "*jabık otau*" (*kapalı otağ*) (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, v.s.) olarak adlandırılır.

Görsel :4. Togizkumalak tahtasının günümüzdeki şekli
(<https://melimde.com/tofizmala-ojinini-afidasi-zadilitari.html>)



Oyunda oyuna özel bazı terimler kullanılır: “*Atsırav*” (kelime anlamı atsız kalma durumu): Oyunun bitmesine yakın her oyuncunun otağlarındaki kumalak azalır. Hamleleri azalır. Dolayısıyla oyun sonunda rakibinin otağlarında yürüyüş yapılamayacak durumlara da rastlanır. Oyuncuların birinin otağlarındaki kumalağı ilk önce bitirip hamlesiz kalması “*atsırav*” diye adlandırılmaktadır. Atsırav durumunda kalan oyuncunun rakibi bu durumda ekstra bir yürüyüş yaparak bütün kumalakları kendi kazanına alır (Şotayev, 2004).

“*Tuzdık*” (Tuzluk) Oyunun başında “Tuzluk almak denilen” Türkiye Türkçesine “kale alma” diye çevirebileceğimiz bir kural vardır. Bu kural, oyunda kazanma ihtimallerini çoğaltmaktadır (Tötenayev, 1994). Tuzdık düşen kumalaklar tuzdık sahibi tarafından alınır ve otağa bırakılır. Tuzdık seçmenin de bazı kuralları bulunmaktadır. Tuzdık alınan otağa işaret konulur, tuzluk oyunda sadece bir defa alınır ve 9 numaralı otağdan hiçbir zaman alınmaz. Bilinmesi gereken bir şey daha var, “*attas*” yani adaş otağdan tuzdık alınmaz. Mesela oyuncunun birinde 2 numaralı otağda tuzluk varsa, rakibinde aynı numaradaki otağda tuzluk olamaz.

Togizkumalak oyunun kurallarını inceleyen bazı yabancı mangala uzmanları, bu kale kuralının dâhiyâne bir buluş olduğunu ifade etmekte ve oyunun stratejik seviyesini yükselttiğine işaret etmektedirler (Kara, 2015). Hunlar sefere çıktıkları vakit Tanrı için kurban adanmışlardır. Kurban kesilecek yerler de düz yerler, bozkırdı. “*Tuzdık*” orta çağlarda “*tuzdı üy*” diye geçmekteydi. Bu kelimenin kökünü “*tuz*” değil de “*tüz*” desek “*tüzdik üy*” olur. Bu da düz yerdeki, bozkırdaki kurban kesilen yer anlamına gelir. Her seferinde kumalakları

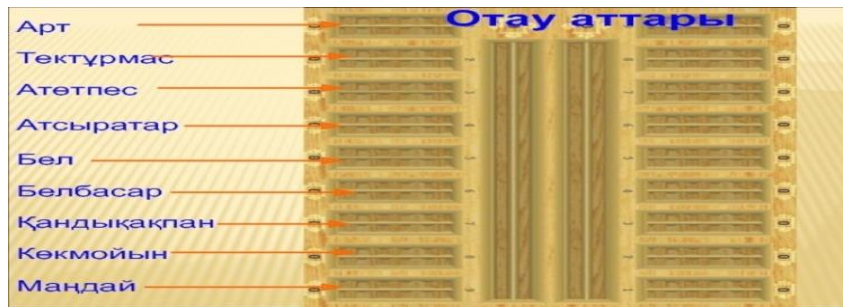
dağıttıkları zaman bir kumalakı bu “*tuzdik*”a bırakmak oyun şartıdır. Tuzluk aldıktan sonra her yürüyüşte bu otağa denk gelindiğinde bir kumalak bırakmak eskideki Hunların kurban kesme geleneğini simgeler. Günümüzde bu gelenek Sahalarda “*tyüselge*” adıyla mevcuttur. Kurban kesme esnasında söylenen geleneksel dörtlükler de var. Böylece Hunlar yaşadıkları dönemlerde kendi varlığını, dünya görüşünü Çinlilere tanıtırken kendi kimliğini korumaya çalışmışlar. Şu yaptığımız araştırmalara göre bu kuralın şu metindeki cümlelere uygun olduğunu, yani tuzdik kuralının Hunlardan geldiğini düşünmekteyiz (Berikov, 2020). Abilda Akşorayev’e göre oyunun stratejisi oyunu neyle başladığına bağlıdır. Oyunda “tuzdik”ın olup olmamasına bağlı bazı farklı durumlar ortaya çıkar ki bunlar şöyledir:

- 1.Durum: Oyuncular oyun sonuna kadar “tuzdik” alamazlar. Bu da “atsirau”a neden olur. Oyuncular oyunun sonunda buna dikkat etmeleri gerekir.
- 2.Durum: Oyunda tek oyuncunun payına “tuzdik” olur. İkinci oyuncu sonuna kadar “tuzdik” alamaz. Ancak tahtasında rakibininkinden 20-30 kumalak fazla ise kazanma şansı var demektir.
- 3.Durum: Her iki taraf oyuncuların “tuzdik” alabilmeleridir (Şotayev-Abdujapparov, 2006).

a-Togizkumalak Oyun Tahtasındaki Otağların Adlandırılışı

Togizkumalak oyun tahtasındaki otağlarının herbirinin fonksiyonu ve önemi vardır. Bunları incelemek ve anlamlarını öğrenmek oyun şartlarından bir tanesidir. Oyunu kazanmak için hangi otağdan başlamak gerekir bunun bile hesabı, kombinasyonu yapılır. Bu yüzden her otağın kendine ait ismi vardır. Onlar aşağıdaki gibidir:

Görsel:5. (<https://shareslide.ru/sport/prezentatsiya-po-fizkulture-na-temu-toyzmala>)



- 1.**otağ- Art (veya kuyruk)** : Bu otağdaki kumalaklar hemen kaybedilir veya dağıtılır.
- 2.**otağ- Tekturmas**: İlk hamle bu otağdan yapılır, bu otağdaki kumalaklar her zaman saldırıya uğrar.
- 3.**otağ – Atөтпес**: Bu otağdan geçmesi için ek kumalalara ihtiyaç duyulacaktır. Aksi takdirde geçemeyecektir. Rakibin kumalakı mutlaka bu otağa kazanılır.

4.otağ – Atsıratar: Rakip bu otağdaki kumalıkları mutlaka kazanır.

5.otağ – Bel: Bu otağ fazla tehlikeli bir otağ değil.

6.otağ – Belbasar: Bu otağ sıradaki hamle için de, hazineye kumalak kazanmak için de uygun bir otağ.

7.otağ – Kandıkakpan: Tuzdık (kumalak biriktirilen otağ) almaya elverişli bir otağ.

8.otağ – Kökmoyın: Bu otağda tüm kumalıklar birikir.

9.otağ – Mañday: Bu otağda oyuncunun tüm kumalakı birikir.

Türkoloji uzmanı S. Amanjolov'a göre (Şotayev-Aknazarov, 2015)'de otağ adları şöyledir:

1.otağ - Kuyruk veya art.

2.otağ – Tekturmas.

3.otağ – Atötpeş.

4.otağ - Jaman üy.

5.otağ – Bel.

6.otağ - Sarı dala.

7.otağ - Kosan jılağan.

8.otağ – Kökmoyın.

9.otağ – Akkaska.

Kentaulı T. Kudiyarov (Şotayev-Aknazarov, 2015). Togizkumalak oyununu oyuncunun analitik düşünme becerisi ve stratejik düşünme yeteneğinden dolayı askeri özelliği olan bir oyun olarak ele almış ve otağları şöyle adlandırılmıştır:

1.otağ- Yaya asker.

2.otağ–Sınır.

3.otağ– Kale.

4.otağ–Karargâh.

5.otağ- Vezirin yeri.

6.otağ- Varis/şehzadeyeri.

7.otağ - Han sarayı.

8.otağ - Vakıf, hazine.

9.otağ- Yerleşim yeri.

b-Togizkumalak Oyunundaki Kazanımlar ve Felsefesi

Küçükyıldız'ın Metin And'dan aktardığına göre de bir toplumda kişilerde en fazla beğenilen ve örnek alınan niteliklerden yedisi Köçürme oyununda oyunlarında mevcuttur.

Bunlar; Kurnazlık, Uyanıklık, Önceden görme, Esneklik, Direnme, Sağgörü ve Bellektir (Küçükyıldız, 2015).

Göçürme oyun çeşitlerinden, ailesinden olan Togizkumalak oyunu da diğer mantık ve zekâ, Türk köçürme oyunlarındaki kazanımları içermektedir. Bunlar: (https://batman.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_04/08172746_AkY1_ve_Zeka_OyunlarY_OYretimi.pdf).

- Analitik düşünme becerisi
- Stratejik düşünme yeteneği
- Doğru planlama yeteneği
- Matematiksel düşünme
- Ön görme yeteneği
- Hızlı ve doğru karar verebilme
- Dikkati ve konsantrasyonu sağlama şeklindedir.

Togizkumalak oyunu günlük yaşamda yer alan çeşitli ritüel ve kültürel kodları da içinde barındırmaktadır. Oyunun günlük yaşamda kendine has felsefesi de oluşmuştur. “Şüphesiz dünya hayatı bir oyun ve eğlencedir. Eğer inanır ve Allah’a karşı gelmekten sakınırsanız, O size mükâfatınızı verir ve sizden mallarınızı (tamamen sarf etmenizi) istemez.” (47 Muhammed 36) (<https://kuran.pw/47-muhammed-suresi/36.ayet>). “Bu dünya hayatı ancak bir eğlence ve oyundan ibarettir. Ahiret yurduna gelince, işte gerçek hayat odur. Keşke bilselerdi!” (<https://kuran.pw/29-ankebut-suresi/64.ayet>). Çalışkan’a göre (Çalışkan, 2010). yukarıdaki ayetlerde iki hususa dikkat çekiliyor. Birincisi dünya ile ahiret karşılaştırıldığında dünyanın geçici bir mekân olması, ahiretin hem daha kalıcı hem de insan için gerçek yurt olmasıdır. İkincisi de oyunun gerçek hayattaki yerine bir gönderme vardır. Yani oyunun bizzat kendisi, hayatın içinde kısa ve geçici bir yer işgal eder. Her ne kadar o, dünya hayatının bir parçası ise de oyuna ayrılan zaman bitince dünyadaki diğer işlere devam edilir. Kısaca bu ayetlerde oyuna kötü bir nazarla bakılmaz, ona olumsuz bir anlam yüklenmez.

Maybas’a göre Togizkumalak oyunu İbrahim Peygamber devrinden devam (Maybas, 2017). “Jumaktñ İyesi Nemese Togizkumalak Pâlsapası”, Ortalık Kazakistan Gazetesi, S.19.01.2017 edegelmektedir. Allah, peygamberimizin temiz niyetini bilip gökten bir koç indirdi. Gök demek cennet demektir. Ecdatlarımız koyundan bahsettiklerinde cennetten geldiğini söylerler. Öyleyse halkın geleneksel inanişına göre Togizkumalak oyunu kutsal bir oyundur. Halk sözlü edebiyatında, folklorda dokuz sayıyla ilişkili birçok hikaye, masal, efsane vardır. Togizkumalak oyunu zengin bir tarihe, etnografiye, Türk halklarının ulusal dünya görüşüne sahiptir.

Atalarımız, sözel sanatın gücünü mükemmel bir şekilde anlayarak, torunlarının akıllı ve düşünceli olmaları için çok emek verdiler. Dolayısıyla herhangi bir sanat eseri veya zihinsel yaratıcılığın meyvesinin ismine de özel bir önem vermiştir.

Kazdauıstı Kazıbek babamız, misafir olarak bulunan yerlerde mutlaka koyun kellesini ikram etmişlerdir. İşte o sırada şöyle yaparmış. Önce *kulağı* kesip “hayatının son gününe dek hiç kötü bir şey duymayasın” diye öncelikle sağ tarafındaki, sonra sol tarafındaki komşusuna verirmiş sonra komşusunun komşusuna “hayatının son gününe dek kötülük görmeyesin” diye *iki gözünü* verirmiş. *Damağını* kesip alarak “kendin vefat etsen de bu dünyada sözün kalsın” diye karşısında oturana verirmiş. Sonunda da avucuna *genzini* alarak cennetin kokusu var diye koklarmış (Maybas, 2017). Yani koyun kutsaldır ve cennet hayvanıdır. Bu ifadeyi Jumajan Nurtayulı da destekler.

Bu kumalalara bahşi ve falcıların da alakası var. Onlara “*kumalakşı*” derler. Onlar önündeki kumalıkları dağıtıp fala bakarlar, gelecekte haber verirler. Kumalakın toplam sayısı 41’dir. 41 sayı rakam diliyle konuşur. Demek her kumalak olacak şeylerin habercisidir. İşte bu durum bile kumalıkların kutsal, ilahi özelliğini korumaktadır. Kanımızca Togızkumalak felsefesi işte budur. Kutsallıktır.

Togızkumalak oyunu mitolojik, dini özelliklerin yanı sıra aynı zamanda pozitif bilimlerden olan matematikten ibarettir. Togızkumalak oyununu iki kişi oynar. Oyun başlamadan önce her şey kutsaldır. Otağ sayısı tek sayı (9 otağ), kumalak sayısı da tek sayı ($9 \times 9 = 81$). Oyun başladıktan sonra aciz durumumuz ortaya çıkagelir. Nefsimizin isteği üzerine tamamlamaya çalışır ne pahasına olursa olsun 82 kumalak kazanmaya çalışırız. Bu zaferdir! (Omarov-İmanbayev, 2015). Oyun başlamadan önce her iki tarafta 81 kumalaktan olur. Aslında oyunculara bu taşı muhafaza etmesi yeterlidir. Galip gelmek için ise karşıdakinin 1 kumalağını kazanmak kâfidir.

- Togızkumalak felsefesi – kazanmak (82).
- Togızkumalak felsefesi – kaybetmemek (81).
- Togızkumalak felsefesinin neticesi de (amacı) kazanmaktır. Hazineye 82 kumalak biriktirmektir.
- Togızkumalak felsefesi (amacı) kaybetmemektir. 81 kumalakı muhafaza etmektir.

Mantık oyunları ile karşılaştırırken togızkumalakta kumalak almadan amaca ulaşabilmek vardır. Bunun için togızkumalakta “*tuzdık*” ve “*atsırau*” vardır. Bu iki imkân sayesinde 81 kumalak muhafaza edilebilir. Kumalak almak istendiğinde 10. otağ “*tuzdık*” oluşur. Otağlardaki 81 kumalakı 82 yaptığında oyunun “*fanilik*” özelliği ortaya çıkar. Kâmil oyunda ise 81 kumalak yeterlidir (Maybas, 2017). Yüce şair Abay insanı “*pakır adam*” (aciz insan),

“*jartı adam*” (yarı insan), “*kemel adam*” (kâmil insan) diye gruplandırmıştı. Togizkumalak oynayan oyuncu kendinde insani vasıfları geliştirir, olgunlaşır. Demek ki togizkumalak iman oyunu olarak da betimlenebilir. Ecdatlarımız bâki olan Togizkumalak’ı oynamışlardır. Biz ise fâni Togizkumalak’ı oynamaktayız. İnsanın her ikisinin de yaşamaya hakkı var olduğu kanaatindeyiz.

C-Togizkumalak Oyununun Yaygınlaşmasındaki Gelişmeler ve Başarılar

Oyun Orta Asya olmak üzere Türk Dünyası’nın tamamında farklı isimlerle yaşatılmaktadır. Togizkumalak oyununu sayesinde gençlere geçmişin öğretilmesi, pratik düşünme, en kısa sürede karar verme, hoşgörülü olma ve insani değerleri sürdürme gibi değerler öğretilmektedir. Okullarda spor salonları olmadan da kış aylarının sert ve uzun sürmesinden sınıflarda da oynanabilecek bir oyundur. Atalarımızın geçmişte oynadıkları bütün oyunlar bireyi geleceğe hazırlamakta ve mantıksal zekâlarının gelişmelerini sağlamaktadır.

Togizkumalak oyununu oynama sırasında oyuncuların düşünme, matematik hesaplar yapabilme, stratejik planlar oluşturabilme becerilerine sahip olması gerekir. Halk arasında ulusal oyunlarının içinde togizkumalak oyununun bir nevi “alfabesi”, yani daha basit şekli sayılmakta olan “Bestemşe” oyunu vardır. Bestemşe oyunu aslında Togizkumalak oyununun en basit versiyonudur; ve 5 ile 7 yaş aralığında öğretilir. Bu oyunun tanıtılması ve yaygınlaşmasına daha çok katkıda bulunan eğitim kuruluşlarıdır. Günümüzde Kazakistan’da *kreş, anaokul, ilkokul* eğitiminde özel bir yeri olan bu oyun çocuklarda şu becerileri geliştirmek amacıyla öğretilir:

- "Bestemşe" oyununu tanıma, bilme ve oynayabilme;
- Oyun oynamak için kumalakları saymayı öğrenme;
- Matematiksel hesapları yapabilme, mantıksal yollarla düşünebilme;
- Algı, düşünme, bilişsel yetenekleri arttırma, konuşma, iletişim dilini geliştirme.

Togizkumalak oyununun ilk alt basit basamağı aşaması olan Bestemşe hesap oyunudur. Oyunun şartı oyuncu otağına 25 kumalak toplaması gerekir. Oyun sırasında rastgele hamleler yapmaktan kaçınmalıdır. Düşünmeden yapılan hamleler oyunun ve oyuncunun kalitesini düşürür. Oyun sırasında yaratıcı olmak, kullanılacak taktikleri daha önceden belirlemek gerekir. Taktik, bu zafere ulaşmadaki değişik yaklaşımlarıdır. Togizkumalak oyunundaki “atsirau” bestemşe oyununda “tas surau” (taş isteme) olarak geçmektedir. (Belyalova, 2018).

Oyunun sonuna yaklaştıkça, her oyuncunun otağlarında kumalaklar tükenmeye başlar. Kumalakları kazandıkça kumalak sayısı azalır. Bu yüzden oyun sonunda oyuncuların birinde hamle yapamayacak durum ortaya çıkar. İşte buna “tas surau” denilir. Oyunu en son bitiren oyuncu otağlardaki tüm kumalakları kendine almış olur. Bestemşe oyununun Togizkumalak

oyunundan farkı “tuzdık”ın olmamasıdır. Kumalak sayısı da Togizkumalakta 162 ise, bestemşede 50 kumalaktır. Bugün Kazakistan’da Togizkumalak oyunu ortaokuldan başlayarak okul programlarında yer almaktadır. Okullararası togizkumalak yarışmaları organize edilmektedir. Ülkedeki şehir, kasaba, köylerde çocuklar için togizkumalak kulüpleri vardır. Oyunun yaygınlaşmasında gelişme devam etmektedir.

Görsel :6. 28 Kasım 2018’de Karagandı’da K.Satpayev Özel Lisesi’nin 7,8,11.sınıfları arasında Togizkumalak oyunundan yarışma yapılmıştır.
(<https://kargoo.kz/blogs/view/58/109083?lang=ru&version=easy>)



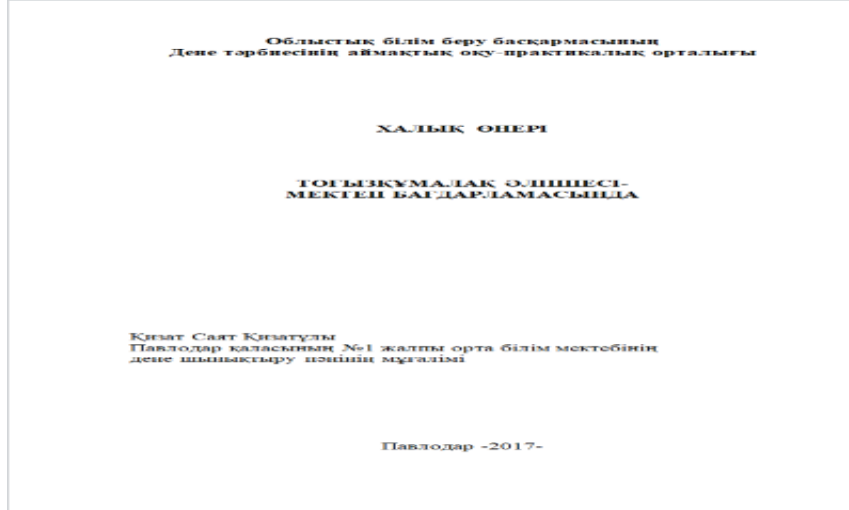
Togizkumalak Oyununu geliştirmeye katkıda bulunan isimlerden biri olan Güney Kazakistan’daki Ordabası ilçesinin sakini Serikbay Tileubayev (1940-2015) Togizkumalak tahtasını yenileyerek ve çeşitlendirerek, oyun kurallarını da belirterek bugünkü hale gelmesine çok büyük katkıda bulunmuştur.

Görsel :7. (<https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=888463>)



Oyunun kurallarında önemli değişiklikler yaptı ve sadeleştirerek “*Togızkumalak Alippesi*” (“Togızkumalak alfabesi”, yani oyun kuralları) kitabını yazdı (Serikbay- Bızakov, 2000). Bu okul müfredatlarında kullanılmaktadır (Kizatulı, 2017).

Görsel:8. “Togızkumalak Alfabesi” kitabı okul müfredatında yer almaktadır
(https://ziatker.kz/docx/togyzqumalaq_alippesi__mektep_bagdarlamasynda_4299.html)



Ayrıca Güney Kazakistan’daki Otırar ilçesi, Temir köyünden olan Abilda Akşorayev (1937-2003) togızkumalak oyununun gündeme getirmiş ve spor dalı olarak gelişmesine büyük katkıda bulunmuştur. Kendisi altı kez Kazak Cumhuriyetinin togızkumalak şampiyonu oldu. Devlet çapında togızkumalak sporunda onurlu bir antrenör idi. Aşağıdaki dördlüğüyle Togızkumalak oyununun oyunların en yücesi olduğunu, askeri bir strateji oyunu olduğunu da belirtmiştir.

Görsel:9. Resim Şotayev Maksat’ın Abilda Akşorayev hakkında yazılmış kitabından alınmıştır (Şotayev, 2016:155)¹https://kopilkaurokov.ru/fizkultura/prochee/tog_yzk_u_malak_babalarymyzdan_k_alg_an_asyl_m_u_ralarymyzdyn_biri



Тарихын жоғалтпаған сан егесте,

Tarihin joğaltpağan san egeste

Халқымның ой өнері әлі есте. Есеппен қамал соғып, шеп құраған
Тогызқұмалақ ойынның нары емес пе?

Halkımniñ oy öneri äli este Eseppen kamal soğır, şep kurağan
Togızkumalak oyunniñ narı emes pe?

Şiirin Türkçe Çevirisi

Tarihini kaybetmemiş nice savaşta
Halkımın düşünce sanatı hep hafızamda
Hesap ile kale yapıp, cephe kuran,
Togızkumalak oyunların değil mi en yücesi?

(https://kopilkaurokov.ru/fizkultura/prochee/tog_yzk_u_malak_babalarymyzdan_k_alg_an_asyl_mu_ralarym_yzdyn_biri).

Togızkumalak hakkında böyle bir dörtlük söyleyen Abilda Akşorayev sadece bir oyuncu değildi. Aynı zamanda aşağıdaki teorik bilgileri içeren eserleri veren eğitimciydi.

1. Akşorayev, Abilda, *Togızkumalak*, Almatı 1979.
2. Akşorayev, Abilda, *Togızkumalak Oyunınıñ Kodeksi Men Klassifikatsiyası*, Almatı 1980.
3. Akşorayev, Abilda, *Molodost' Drevney İgriy Togızkumalak*, Taraz 2000.
4. Akşorayev, Abilda, *Togızkumalak Danalıǵı*, Taraz 2001.
5. Akşorayev, Abilda, 60 Sabaktık *Togızkumalak Oyunınıñ Okulıǵı*, Taraz 2001.
6. Akşorayev, Abilda, *60 Urokov İgriy Togızkumalak*, Taraz 2001 (Şotayev, 2016).

Oyunların sosyalleşmeye katkısı “toplumsal kültürün kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlayan, ailede başlayıp diğer birincil ve ikincil gruplar yoluyla devam eden, fertlerin içinde doğdukları toplumun adet, gelenek, din, değer, bilgi ve becerilerini kazanmalarını içeren bir süreç” olarak açıklanır (Gümüş-Gümüş-Yudar-Aras- Sakarya, 2021). Tokuz Kumalak oyunu da diğer oyunlar kadar toplumların bireylerinin sosyalleşmelerine de katkı sunan Köçürme oyunları çeşididir diyebiliriz. Bu yüzden togızkumalak oyununun yaygınlaşması gerekliydi ve bu konuda sık sık yarışmalar yapılmıştır. Yarışmaları ve başarılı yarışmacılara değinilecek olunursa: Günümüzde Kazakistan Cumhuriyeti çapında Abilda Akşorayev, Serikbay Tileubayev anısına organize edilen togızkumalak yarışmaları düzenli olarak yapılmaktadır. Aşağıdaki resimde 26.06-1.07.2019 tarihinde Taraz şehrinde yapılan sıradaki yarışmanın ödül töreninden çekilen bir hatıra resmidir. Yarışmada Mangıstaulı togızkumalak oyuncularını birinciliği kazanmıştı.

Görsel:10. Abilda Akşorayev, Serikbay Tileubayev anısına organize edilen togizkumalak yarışması
(https://www.instagram.com/p/BzZ1hA_hX5P/)



Togizkumalak yarışmalarında hep birinciliği kazanarak bu sporun gelişmesine ülke adına başarılarla imza atan Kızılordal Asel Daliyeva oyunla ilgili olarak şunları anlatmaktadır:

Görsel:11. Togizkumalak oyununun gelişmesine katkıda bulunan Asel Daliyeva
(https://www.inform.kz/kz/togyzkumalaktan-tungysh-eki-durkin-alem-chempiony-11-marte-kr-chempiony-atangan-kazak-kyzy-kim-foto_a2705323)



“Çok sevdiğim spordaki en önemli başarım, iki kez dünya şampiyonu (2010, 2012) ünvanına ulaşmak oldu. Diğer başarılarım, Kazakistan Cumhuriyeti'nin yetişkinler arasında 11 kez (2001, 2002, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2011, 2012, 2013)ülke şampiyonluğudur. Bu sene de (2014) Kazakistan Cumhuriyeti'nin Şampiyonluğunun gümüş madalyasını kazandım. Ayrıca, Çekya'nın Prag kentinde düzenlenen Entelektüel Oyunlar Olimpiyatları'nın bir kez galibi, Asya Şampiyonası'nın (2009) gümüş madalya sahibi oldum ve İsviçre'nin (2011,2012) Ljaturdepe'deki geleneksel uluslararası turnuvanın iki kez galibi

oldum. Ve her yıl Cumhurbaşkanı N.A. Nazarbayev'in ödülleri için geleneksel uluslararası turnuvalarını 10 kez kazandım. Bu başarılarımın sayesinde iki kez ödül olarak araba kazandım.2014'te Çolpan-ata şehrindeki Dünya Göçebe Oyunları'nda Kazakistan milli takımında olup başarılı takımların sırasına geçtik.” Otarbay, “Togizkumalaktan tuñğış eki dürkin alem çempionı, 11 märte kr çempionı atanğan kazak kızy kim?” (https://www.inform.kz/kz/togyzkumalaktan-tungysh-eki-durkin-alem-chempiony-11-marte-kr-chempiony-atangan-kazak-kyzy-kim-foto_a2705323).

Sonuç ve Öneriler

Gümüş'ün Küçükyıldız'dan aktardığına göre “Türkler’in dünyaya mangala veya mankala adıyla hediye ettiği oyunun Türklerdeki en eski adı Köçürme idi. Köçürme, göçürme, dupduru bir Türkçe addır ki tarihi edebi metinlerde köçürme adı geçmekte ve göçürme, göç ettirme, aktarma anlamında da kullanılmaktadır. Dünyanın en eski ansiklopedik sözlüklerinden biri olan Divan’ı Lügat’it Türk te bir oyun adı olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun için Kaşgarlı Mahmut: “14 adı dahi verilen bir oyun.Yerde kale gibi dört çizgi çizilir, sonra ona on kapı yapılır. Fındık ve fındığa benzer şeylerle bu kapılar üzerinde oyun oynanır”demektedir (Gümüş-Gümüş, 2019).

Makale sürecinin sonucunda Köçürme oyun ailesi üyelerinden kabul ettiğimiz Togizkumalak oyununun ve diğer köçürme oyunlarının yapılacak yeni proje, bildiri, makale, kitap çalışmalarıyla daha çok gün yüzüne çıkarılması ve yaygınlaştırılmasını bilim dünyasına kazandırılmasını önermekteyiz.

Yabancı bir oyuncu, oyunu ilk kez duyan tanıyan bir sporcunun evvela Togizkumalak oyunu ile ilgili teorik bilgileri öğrenmesi, daha sonra Togizkumalak oynamaya başlaması gerekir. Bu nedenle Togizkumalak Derneklerinin açık olduğu ülkelere, seminerler vermeleri için deneyimli antrenörler ve sporcular gönderilmelidir. Bunun için Japon ülkesinin deneyimini kazanmak, örneklem olarak almak gerekiyor. Birçok ülkede judo ve go oyununun uluslararası düzeyde tanıtmak için seminerler ve yarışmalar düzenlediler ve bu oyunları oynayarak birçok değerli ödül kazandılar. Oyuncular ülkelerindeki yarışmalara davet edildiler, tüm masrafları karşılandı ve yarışmayı kazanınca ödüllendirildiler. Bu yarışmalar sayesinde “judo” bir olimpiyat oyunu oldu ve “go” beş uluslararası entelektüel oyun arasında yer aldı. Aynı şekilde dünyaya Kazakistan’daki Togizkumalak oyununun entellektüel niteliklerini tanıtmak, ülkemizin ileri geleneğini sergileme ve gösterme, dolayısıyla dünyaca ünlü beş entelektüel oyun arasına ulusal bir oyun olarak girme fırsatımız var. _Yadigarlardan sayılan bu oyun en üst düzeyde takdir edilip sürdürülürse, gençlerin eğitiminde, düşünme düzeylerini geliştirmesinde kullanılırsa, oyuncuları çoğalıp yaygınlaşırsa, dünya çapında oynanan önemli evrensel zekâ ve strateji, spor oyunlarından biri olacağı muhakkaktır.

Ayrıca oyunun dünya geneline tanıtılmış olması milletlerarası kültürel etkileşimi de arttırmakta, hatta dünya şampiyonaları için farklı ülkelere gelen farklı diller konuşan sporcuların/ oyuncuların oyun sayesinde sosyalleşmeleri sağlanmaktadır.

Elbette togizkumalak oyunu göçebe hayatı ve Kazak kültürünün bir yansımasıdır. Oyunlardaki sayılar hesaptan ibaret değildir. Bu sadece bir oyun değildir, aynı zamanda atalarımızın dünya görüşü, varlığı, değerleridir. Togizkumalak hakkındaki her bir çalışma, oyun

tahtasındaki hamleler, oyunun farklı boyutlarını sergilemektedir. Herbir kaynağın incelenmesi, eksik bilgilerin tamamlanması, bu oyuna yıllarını veren oyuncuların ve etkinliklerin daha da çok tanıtılmaları gerekmektedir.

Profesyonel oyuncular sayısının artması ülke çapındaki organize edilen yarışmaların çok olmasına bağlıdır. Togizkumalak sporcuları başarılı oyunlarını spor oyunları sitelerinde örnek olarak yayına sunmaktadırlar. Birçok Togizkumalak sporcusu tarafından bu oyunun teledersleri yayınlanmaktadır. Düşünmeye dayanan, matematiksel işlemleri yapabilme becerilerini ve zekayı geliştiren bu oyun günümüzde göçebe halkın oyunu olmaktan çıkıp çağdaş spor türlerinde yerini alabilmektedir.

Kaynaklar

- Adilbekova, E., Aday, E. (2015). Kazakistan'da Dokuzkumalak Kütahya'da Mangala (Dokuztaş). *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi*, 18-24.
- Bakitbek, J. (2015). Togizkumalak Oyununun Payda Bolu Men Damuı, *Kazak Amerikan Üniversitesi Dergisi*, I, 78-85.
- Belyalova, M. (2018). *Bestemşe Ulttık Oyunınıñ Balabakşa Tajribesinde Paydalanu*. Astana.
- Carpini, P. (2014). *Puteşestviye v Zolotuyu Ordu*, Eksmo Yayıncılık.
- Çalışkan, İ. (2010). Mangala Bir Zeka Oyunu ve Kültürümüzdeki Yeri. *Türk Yurdu Dergisi*, 276, 68-73.
- Gümüş, A., Gümüş, İ. (2019). 4000 Yıllık Türk Satrancı Yalakkaya. *Tudad*, 2(3), Temmuz 1-16.
- Gümüş, A., Gümüş, İ., Yudar, A., Aras, Z. & Sakarya, Ç. (2021). Gönül Dağı Sivrihisar'dan Köçürme (Kuyu/Mangala) Oyunları. *Tudad*, 3, 47-86.
- Kara, A. (2015). En Eski Türk Zekâ ve Strateji Oyunu Mangala'nın (Dokuz Kumalak) Türk Kültüründeki Yeri ve Önemi. 2. *Uluslararası Avrasya Türk Sanatları Kongresi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*, 167-181.
- Kara, A. (2007). Dört Bin Yıllık Türk Zeka ve Stratejik Oyunu. *Türk Dünyası Tarih Kültür Dergisi*, 249, 37-40.
- Kizatılı, S. (2017). *Togizkumalak Alippesi Mektep Bağdarlamasında*. Halk Öneri Yayıncılık.
- Küçükyıldız, A. (2015). Türk Zeka Oyunları: I Köçürme Mangala. Delta Yayınevi.
- Maybas, T. (2017, 19 Ocak 01). Jumaktıñ İyesi Nemese Togizkumalak Palsapası Ortalık. *Kazakistan Gazetesi*.
- Omarov, D., İmanbayev, E. (2015). *Togizkumalak Oyunınıñ Filsofiyalık Negizi*, Digital Copy Professional Yayıncılık.
- Sağıntay, A. (2019). Togizkumalak. *Karmakşı Tanı Dergisi*, 22(9774), 1-4.
- Sultanbekov, T. (1967). *Şahmat, Doybı, Togizkumalak*. Kazakistan Yayıncılık.
- Şotayev, M., Jumabayev, N., Aknazarov, S. (2004). *Tañğajayıp Toğizkumalak*, Turan Yayıncılık.
- Şotayev, M., Abdujapparov, I. (2006). Toğizkumalak Oyunındağı Tuzdıktar Tartısı, Erkin İ K-XXI Yayıncılık.
- Şotayev, M., ve Aknazarov, S. (2015). *Tañğajayıp Toğizkumalak*, Dsr Yayıncılık.
- Şotayev, M., ve Akşorayev A. (2016). *Toğizkumalak Kayratkeri*. Jasıl Orda Yayıncılık.

Tileubayev, S. ve Bızakov, S. (2000). *Toğız kumalak Alippesi*, Mektep Yayıncılık.

Tötenayev, B. (1994). *Kazaktıñ Ulttıq Oyındarı*, Kaynar Yayıncılık.

<https://skyruk.livejournal.com/406732.html>

<https://massaget.kz/blogs/14118/>

<https://aikyn.kz/646/abaj-suejip-ojnaghan-toghyzqumalaq/>

<http://9kumalak.com/>

<http://9kumalak.com/index.php/lem-chempionaty-priess-reviz>

<https://melimde.com/tofizmala-ojinini-afidasi-zadilitari.html>

<https://shareslide.ru/sport/prezentatsiya-po-fizkulture-na-temu-toyzmala>

https://batman.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_04/08172746_AkY1_ve_Zeka_OyunlarY_OYretimi.pdf

<https://kuran.pw/47-muhammed-suresi/36.ayet>

<https://kuran.pw/29-ankebut-suresi/64.ayet>

<https://kargoo.kz/blogs/view/58/109083?lang=ru&version=easy>

<https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=888463>

https://ziatker.kz/docx/togyzqumalaq_alippesi_mektep_bagdarlamasynda_4299.html

https://kopilkaurokov.ru/fizkultura/prochee/tog_zyk_u_malak_babalarymyzdan_k_alg_an_asyl_u_ralarymyzdyn_biri

https://www.instagram.com/p/BzZ1hA_hX5P/

https://www.inform.kz/kz/togyzkumalaktan-tungysh-eki-durkin-alem-chempiony-11-marte-kr-chempiony-atangan-kazak-kyzy-kim-foto_a2705323

https://www.inform.kz/kz/togyzkumalaktan-tungysh-eki-durkin-alem-chempiony-11-marte-kr-chempiony-atangan-kazak-kyzy-kim-foto_a2705323

<https://www.youtube.com/@MangalaOyunu/videos>