

GENÇ KÜLTÜR ELÇİLERİ  
**KAPADOKYA ETKİNLİK KİTABI**



Kapadokya Üniversitesi Yayınları: 63

ISBN: 978-605-4448-48-7

URL: <https://hdl.handle.net/20.500.12695/1977>

# GENÇ KÜLTÜR ELÇİLERİ KAPADOKYA ETKİNLİK KİTABI

© Copyright, 2023, KAPADOKYA ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI  
Sertifika No: 43348



Bu eser [Creative Commons "BY-NC-SA"](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) (Atıf-GayriTicari-AynıLisanslaPaylaş) Lisansı ile lisanslanmıştır.

## Proje Grubu ve Yazarlar:

Müge ARTAR

Ayşe Çakır İLHAN

Ayşe OKVURAN

Ceren GÜNERÖZ

## Tasarım:

Oğuz ŞAHİN

## Logo Tasarım:

Memduh Buşah EVREN



**T.C. KÜLTÜR VE TURİZM  
BAKANLIĞI**



Bu kitap T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından hazırlanan "Gelecek Gençlerin Kültür Endüstrileri Destek Programı" çerçevesinde desteklenen "Genç Kültür Elçileri Projesi" kapsamında hazırlanmıştır.

Şubat 2023 - Nevşehir



**KAPADOKYA  
ÜNİVERSİTESİ**

50420 Mustafapaşa, Ürgüp, Nevşehir

yayinevi@kapadokya.edu.tr

kapadokyayayinlari.kapadokya.edu.tr 0(384) 353 5009

www.kapadokya.edu.tr

## İÇİNDEKİLER

3	Kapadokya Etkinlik Kitabı Sunuş
4	Ürgüp Müzesi Etkinlikleri
5	Enler Turu
16	Kilden Figürinler Çalışması
17	Grupla Doğaçlama
18	Özkonak Yeraltı Şehrinde Gündelik Yaşam Canlandırması
21	Zelve Vadisi Üzümlü ve Balıklı Kilise Etkinliği
22	Balıklı ve Üzümlü Kilise
24	Balıklı ve Üzümlü Kilise Duvar Resimleri Diyalogu
24	Devrent (Hayal) Vadisi Peribacaları
27	Paşabağ Peri Bacaları Tanıtım Etkinliği
28	Zelve Vadisi ve Devrent Vadisi Etkinlikleri
29	Mustafapaşa (Sinassos) Etkinlikleri
31	Mustafapaşa Hakkında Merak Ettiklerim?
32	Aklımdaki Mustafapaşa (Sinassos)
33	Rol Kartlarıyla Mustafapaşa
34	Mustafapaşa (Sinassos) Konakları
37	Mustafapaşa'yı Ne Kadar Tanıyorsunuz?

# KAPADOKYA ETKİNLİK KİTABI

21. yüzyıl becerilerini taşıyan, çok yönlü, Türkiye'nin somut ve somut olmayan kültürel, doğal ve teknolojik mirasını çağdaş yöntem ve tekniklerle aktarma, temsil etme yeteneği gelişmiş; sanat, kültür, turizm ve tanıtım konularında yetenekli, tanıtım alanında yeni yaklaşımlara ve uygulamalara hâkim gençler yetiştirmek Türkiye'nin öncelikli ihtiyaçları arasında olmalıdır. Genç Kültür Elçileri Projesi, bu ihtiyaçla hazırlanmıştır.

Genç Kültür Elçileri Projesi, Nevşehir ve Konya illerinde yer alan tarihi, kültürel, doğal, sanatsal alt yapı ve miras unsurlarından hareketle, bu illerde bulunan üniversitelerin Turizm Rehberliği bölümlerinde öğrenim gören öğrencilerin mesleki, teknik ve kişisel gelişimlerine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bu amaçla proje için çeşitlendirilerek seçilen ilgili ortamların tanıtımına ve turistik sürdürülebilirliğine ilişkin farkındalığın artması planlanmaktadır.

Genç Kültür Elçileri Projesi'nin hedeflerinden biri, Nevşehir ilinde ve il sınırları içinde Kapadokya Bölgesi'nde öğrenim gören üniversite öğrencilerinin mesleki, teknik ve kişisel gelişimlerine kültürel ve doğal miras ile turizm aracılığıyla katkı sağlamaktır. Bu amaçla projenin Kapadokya etabında, Ürgüp Müzesi, Devrent Vadisi ve Paşabağ, Mustafapaşa (Sinassos) Köyü ve Özkonak Yer Altı Şehri seçilmiştir.

Prof. Dr. Müge ARTAR  
Proje Koordinatörü

## KİTABIN İÇERİĞİ

- Ürgüp Müzesi müze öncesi etkinlikleri
- Ürgüp Müzesi müze ziyareti etkinlikleri
- Ürgüp Müzesi müze sonrası etkinlikleri
- Özkonak Yeraltı Şehri ziyareti öncesi etkinlikleri
- Özkonak Yeraltı Şehri ziyareti etkinlikleri
- Özkonak Yeraltı Şehri ziyareti sonrası etkinlikleri
- Zelve Vadisi ziyareti etkinlikleri
- Devrent Vadisi ve Paşabağ ziyareti etkinlikleri
- Mustafapaşa (Sinassos) Köyü etkinlikleri



# ÜRGÜP MÜZESİ ETKİNLİKLERİ

Ürgüp Müzesi'ne hoş geldiniz. Müze, Ürgüp İlçe Merkezinde bulunan Temenni Tepesindeki tek kubbeli yapıda, 1965 yılından sonra müzeliğe değerdeki eserlerin toplanmasıyla oluşturulmaya başlanmıştır. Müze binasının inşaatına 1968 yılında başlanılmış ve 1971 yılında ziyarete açılmıştır.

## KOLEKSİYON

Müzenin güney, doğu ve batı cephelerinde revaklarda ve giriş merdivenlerinde taş, pişmiş toprak eserler ve giriş bölümünde Mustafapaşa Kasabası sınırları içinden çıkartılan Neojen-Miocene (İnsan öncesi dönem-Yaklaşık 10 milyon yıl) öncesine tarihlendirilen mamut dişi fosilleri ve teşhir salonunun ilk bölümünde sergilenen ihtimalle Acıgöl civarından çıkarıldığı bilinen, deniz mahsulleri fosilleri, İç Anadolu'nun Mesozoyik-III. Jeolojik zamanda (230-65 milyon yıl) Neotetis diye adlandırılan iç deniz-göl olduğunun kanıtı açısından önemli doğal eserlerindedir.

## İLETİŞİM

İmran Mahallesi Atatürk  
Bulvarı: Belediye park içi  
No:39 Ürgüp/ Nevşehir

+0 384 341 4082

urgupmuzesi@kultur.gov.tr

Müze ana galerisinde arkeoloji ve etnografya koleksiyonları sergilenmektedir. Arkeoloji bölümünde Eski Tunç çağı, Hellenistik, Roma ve Bizans Dönemlerine ait pişmiş toprak el yapımı seramikler, metal eserler ve cam eserler, üç vitrinde de Grek, Roma, Selçuklu, Beylikler, Bizans, Osmanlı Dönemlerine ait altın, gümüş, bronz sikkeler ve madalyalar sergilenmektedir. Etnografya bölümünde Ürgüp ve çevresinin yaşantısını, kültürünü yansıtan dokuma, madeni, taş, cam, seramik eserler, gümüş takılar, kemerler, mühürler ve mühür baskıları, mutfak gerekleri, fenerler, lambalar, el yazması kitap ve fermanlar, kadın-erkek giysileri, silahlar, kapı tokmakları, kılıç ve tabancalar, nargile, ağızlık vb. nesnelere sergilenmektedir.



# ÜRGÜP MÜZESİ “EN”LER TURU

Ürgüp Müzesi galerilerinde kısa bir tura çıkalım. Bu etkinlikler müze ziyaretini daha eğlenceli ve öğretici bir hale getirmek amacıyla müze eğitiminin ilkeleri göz önünde bulundurularak geliştirilmiştir.



# 1

## PALEONTOLOJİ İLE BAŞLAYALIM

Görselde yer alan nesne Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında yer almaktadır. Nesneyi galeride bulduktan sonra kısa bir araştırma yaparak aşağıdaki soruları yanıtlayalım.

- *Gördüğünüz nesne nedir?*
- *Nesne hangi döneme tarihlendirilmektedir?*
- *Nesneye ilişkin sizi en çok ne etkiledi?*
- *Nesne hakkında diğer ziyaretçilerle ne paylaşmak istersiniz?*

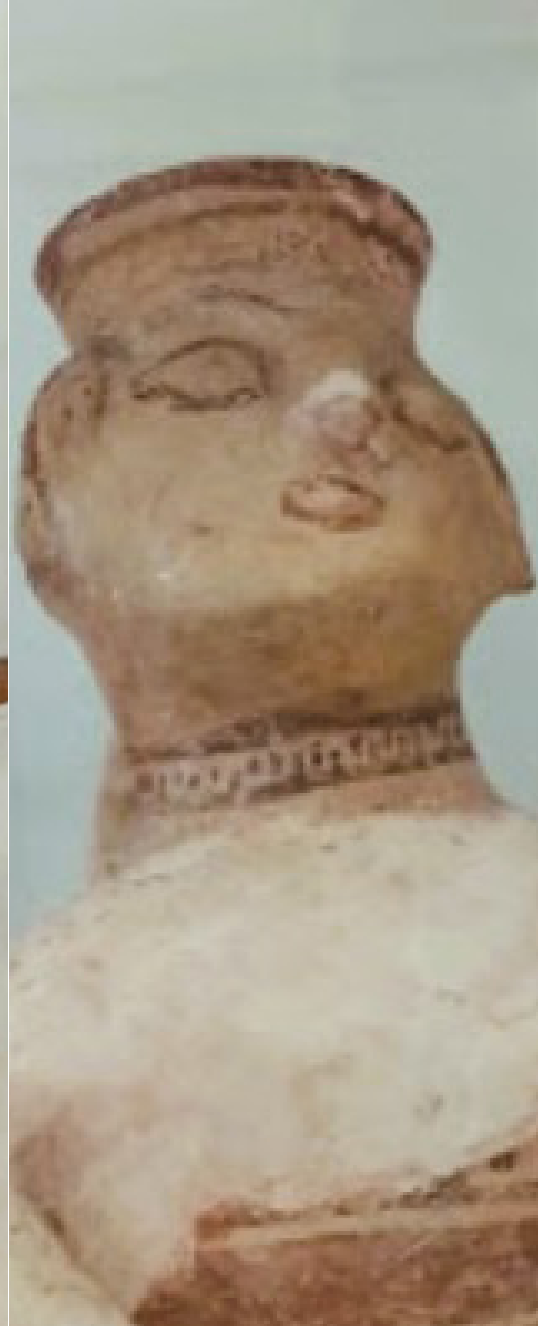


## 2

### YERLEŐİK YAŐAMLA BİRLİKTE DEĐİŐENLER

Görselde yer alan nesne Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında yer almaktadır. Nesneyi galeride bulduktan sonra kısa bir araştırma yaparak aŐađıdaki soruları yanıtlayalım.

- Nesne piŐmiŐ topraktan yapılmıŐtır. (EVET / HAYIR)
- Nesne “pithos” olarak adlandırılmaktadır. (EVET / HAYIR)
- Nesne sıvılar ve tahıllar için yapılmıŐ bir depolama alanı olarak kullanılmıŐtır. (EVET / HAYIR)
- Nesne bazı uygarlıklar tarafından insanların gömülmesi için de kullanılmıŐtır. (EVET / HAYIR)
- Nesne hakkında diđer ziyaretçilerle ne paylaşmak istersiniz?



### 3 YERLEŐİK YAŐAMLA BİRLİKTE SANAT

Görselde yer alan nesne Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında yer almaktadır. Nesne, antropomorfik kap olarak bilinmektedir. İnsan başı ya da vücudu biçiminde olan bu kaplar saklama kabı olarak da kullanılırlar. Nesneyi galeride bulduktan sonra aşağıdaki soruları bu bilgiye göre yanıtlayalım.

- *Bu kapta ne saklanıyor olabilir? Cevapları artırabilirsiniz. Meyve, Et, Kahve, Parfüm, Sıvı Yağ, Gaz Yağı, Bakliyat, Uçucu Yağ, Diğer (Sizce ne olabilir?)*
- *Nesne hakkında diğer ziyaretçilerle ne paylaşmak istersiniz?*



# 4

## İNSAN ELİNDEN ŞEKİLLER, FORMLAR

Görselde yer alan nesne Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında yer almaktadır. Nesneyi galeride bulduktan sonra aşağıdaki soruları yanıtlayalım.

- *Gördüğünüz nesne nedir?*
- *Nesne hangi döneme tarihlendirilmektedir?*
- *Nesneye ilişkin sizi en çok ne etkiledi?*
- *Nesne üzerindeki çizimde ne anlatılmaktadır?*
- *Nesne hakkında diğer ziyaretçilerle ne paylaşmak istersiniz?*
- *Nesnedeki figürün aynısını siz de yapmaya çalışınız. Siz canlandırmaya çalışınız.*

**Canlandırma/ Rol Oynama:** Rol oynamak, katılımcıların olabildiğince yaratıcı olacakları güvenli bir ortamda, bir role bürünmeleri anlamına gelmektedir. Katılımcılar bir role büründüklerinde belli bir durumu ortaya koymaktadırlar. Ortaya koyulan durum, olayın ortaya çıkış nedeni, yer ve zamanı hakkında ipuçları veren rol kartları ile belirlenmektedir.



## 5 İNSANLAR, SURETLER, DUYGULAR

Görselde yer alan nesne Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında yer almaktadır. Nesneyi galeride bulduktan sonra nesneyi yakından inceleyiniz. Aşağıdaki soruları nesneye göre yanıtlayınız.

- *Gördüğünüz nesne nedir?*
- *Nesne hangi döneme tarihlendirilmektedir?*
- *Nesneye ilişkin sizi en çok ne etkiledi?*
- *Nesne üzerindeki çizimde ne anlatılmaktadır?*
- *Nesnede yer alan yüz ifadesini dikkatle inceleyiniz. Sizce bu yüz ifadesi ne temsil etmekte? Neden? (Neşeli, Sinirli, Şaşkın, Meraklı, Korkmuş, Üzgün, Kaygılı, Kararlı, Yorgun, Sıkıntılı)*
- *Nesnedeki yüz ifadesini siz de göstermeye çalışınız. Ne hissediyorsunuz?*



# 6

## İNSANLAR, SURETLER, DUYGULAR

Görselde yer alan nesne Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında yer almaktadır. Nesneyi galeride bulduktan sonra aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

- *Gördüğünüz nesne nedir?*
- *Nesne hangi döneme tarihlendirilmektedir?*
- *Nesneye ilişkin sizi en çok ne etkiledi?*
- *Nesne üzerindeki kabartmalarda ne anlatılmaktadır?*



## 7 İNSANLAR, SURETLER, DUYGULAR

Görselde yer alan nesne Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında yer almaktadır. Nesneyi galeride bulduktan sonra nesneyi yakından inceleyiniz. Aşağıdaki soruları nesneye göre yanıtlayınız.

- *Gördüğünüz nesne nedir?*
- *Nesne hangi döneme tarihlendirilmektedir?*
- *Nesneye ilişkin sizi en çok ne etkiledi?*
- *Nesne üzerindeki çizimde ne anlatılmaktadır?*
- *Nesnede yer alan yüz ifadesini dikkatle inceleyiniz. Sizce bu yüz ifadesi neyi temsil etmekte? Neden? (Neşeli, Sinirli, Şaşkın, Meraklı, Korkmuş, Üzgün, Kaygılı, Kararlı, Yorgun, Sıkıntılı)*
- *Siz de Bu Yüz İfadesini Canlandırabilir Misiniz?*



## 8 İNSAN VE MİMARİ

Görselde yer alan nesnelere Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında ve etnografya galerisinde yer almaktadır. Nesnelere galeride bulduktan sonra aşağıdaki soruları yanıtlayalım.

- *Gördüğünüz nesne nedir?*
- *Nesne hangi döneme tarihlendirilmektedir?*
- *Nesneler hangi amaçla kullanılmıştır?*
- *Nesne hakkında diğer ziyaretçilerle ne paylaşmak istersiniz?*
- *Siz de İkili Eşleşerek Bu Nesnelere Aynısını Bedeninizle Gösterebilir Misiniz?*



# 9

## İNSAN VE KÜLTÜR

Görselde yer alan nesne Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında yer almaktadır. Nesneyi galeride bulduktan sonra aşağıdaki soruları yanıtlayalım.

- *Gördüğünüz nesne nedir?*
- *Nesne hangi döneme tarihlendirilmektedir?*
- *Nesneler hangi amaçla kullanılmıştır?*
- *Nesne hakkında diğer ziyaretçilerle ne paylaşmak istersiniz?*



# 10

## İNSAN VE KÜLTÜR

Görselde yer alan nesnelere Ürgüp Müzesi koleksiyonunun enleri arasında yer almaktadır. Nesnelere etnografya galerisinde bulduktan sonra aşağıdaki soruları yanıtlayalım.

- *Gördüğünüz nesne nedir?*
- *Nesneler hangi döneme tarihlendirilmektedir?*
- *Nesneler hangi amaçla kullanılmıştır?*
- *Nesneler kim/kimler tarafından kullanılmıştır?*



## KILDEN FIGÜRİNLER ÇALIŞMASI

Katılımcılar, müzede yer alan figürin (heykelcik) koleksiyonunu inceler. Figür ve figürin kavramını, Figürinlerin yapılış amaçlarını ve şekillerini, figürinlerin yapımında kullanılan malzemeleri ve heykel ile figürin arasındaki farkları tartışırlar.

Müzede donuk imge tekniğini kullanarak kendilerini beğendikleri bir figürüne benzetmeye çalışırlar. En sonunda seçtikleri figürinleri arkadaşlarıyla paylaşır, neden o hayvanı ya da sembolü seçtiklerini anlatırlar.

### DONUK İMGE

Drama etkinliği sırasında katılımcıları hareketsiz kalarak donuk bir fotoğraf, kare, an vb. oluşturmasıdır. Katılımcılar sırasıyla heykellerini yaparlar. Diğer katılımcılar heykelin onda nasıl bir duygu oluşturduğunu tarif ederler.

# GRUPLA DOĞAÇLAMA

Katılımcılar Ürgüp Müzesi'ndeki eserleri inceler. Müzede beğendikleri eserleri gruplandırarak canlandırırlar. Örneğin, Müzede etnografik eserler hangileridir? İkişer ya da üçer kişilik alt gruplar halinde takıları, günlük kullanım nesnelarını, kapı tokmaklarını donuk imge tekniğı ile gösterirler. Rehber her grubun yanına giderek kendilerinin neyi yansıtmak istediklerini göstermelerini ister ve;

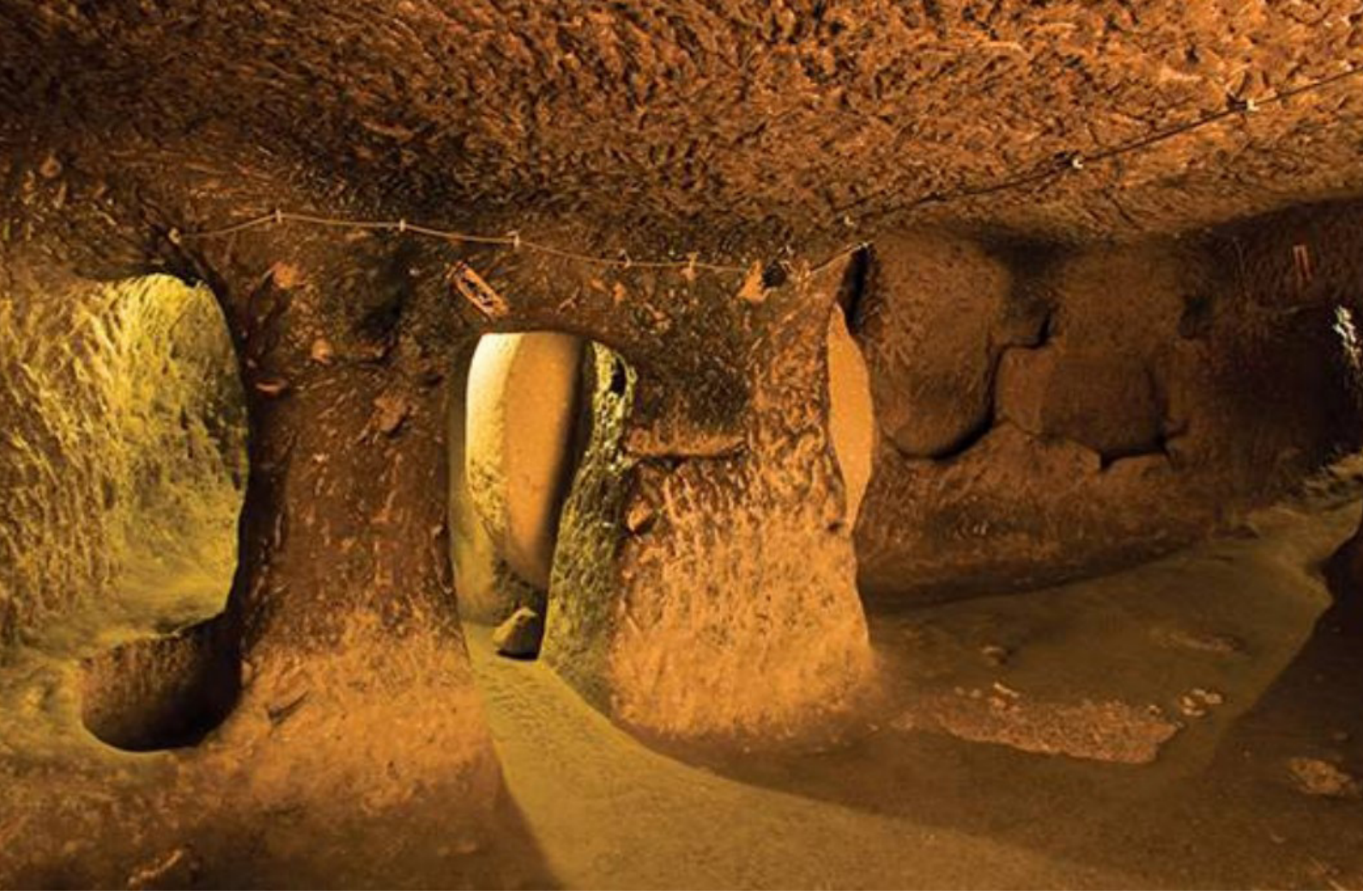
“İncelediğiniz nesne nedir? Ne amaçla kullanılır? Günümüzde karşılığı var mıdır?” gibi sorular sorar.

Etnografik eserlerden sonra müzede paraların sergilendiğı galeriye geçilir. Paralar (sikkeler) incelenir. Antik dönem parası ya da Osmanlı dönemi parası vb. örnekler üzerindeki biçimler/ şekiller tartışılır. Katılımcılar gruplar halinde bir parayı seçerek üzerindeki figürleri donuk imge tekniğı ile canlandırırlar. Müze galerisindeki bilgi panolarından paraların özellikleri açıklanır.

## DONUK İMGE

Drama etkinliğı sırasında katılımcıları hareketsiz kalarak donuk bir fotoğraf, kare, an vb. oluşturmasıdır. Katılımcılar sırasıyla heykellerini yaparlar. Diğer katılımcılar heykelin onda nasıl bir duygu oluşturduğunu tarif ederler.





## **ÖZKONAK YERALTI ŞEHRİNDE GÜNDELİK YAŞAM CANLANDIRMASI**

Rehber katılımcılara yeraltı şehriyle ilgili bilgiler verdikten sonra aşağıdaki sorularla ilgili açıklamalarda bulunur:

“Yeraltı şehirde yaşam nasıl sürdürüldü? Yeraltı şehrinin en üstünde ve en altında neler yer almaktaydı? Duman bacası ne işe yarıyordu? Hava akımı nasıl sağlanmıştı? Yer altı şehrinin derinliği ne kadardı? Tüneller ne işe yarıyordu? Haberleşme delikleri nerelerde yer alıyordu? Yer altı şehri kaç katlıydı? Düşmana karşı nasıl önlem alınmıştı? Dini ritüellerini nasıl gerçekleştiriyorlardı? Yiyecek içecek temini nasıl sağlanıyordu? Ekmek yapımı nasıldı?”

Rehber bu soruların yanıtlarını katılımcılardan soru-cevap ve tartışma teknikleriyle almaya çalışır. Yeraltı şehri gezip inceledikten sonra, katılımcılara açık havada yeraltı şehirde gündelik yaşamla ilgili bir canlandırma yapacakları söylenir. İlk olarak tüm katılımcılara, “yeraltı şehirde yaşayan kişiler olsaydınız ne iş yapardınız? Görevleriniz neler olabilirdi?” gibi sorular yöneltilir.

Katılımcılar gruplara ayrılır: Dini ritüel düzenleyenler, yemeklerden sorumlu olanlar, hayvanların bakımından sorumlu olanlar, çalışma odasından sorumlu olanlar, duman bacasından sorumlu olanlar, güvenlikten sorumlu olanlar vb. Her grup bir dakikalık bir canlandırma planlar. Rehberin başlayın dediği anda her grup sırasıyla kendi canlandırmasını yapar. Son kez tüm gruplar aynı anda canlandırma yaparak doğaçlamayı tamamlarlar.



## **DOĞAÇLAMA**

Doğaçlama, kalıpları önceden belirlenmeksizin herhangi bir şey ya da durumla ilgili olarak değişik anlatım araçları kullanmaktır. Bu teknikte verilen bir durum ya da nesne göz önünde bulundurularak anında, kendiliğinden (spontane) canlandırma yapılmaktadır.





## ZELVE VADİSİ ÜZÜMLÜ VE BALIKLI KİLİSE ETKİNLİĞİ

Kaya oyma kiliseleriyle ünlü Zelve Vadisi'ndeki Hıristiyan yaşamın başlangıcı 5.yüzyıla tarihlendirilmektedir. Vadideki kiliselerin çoğunda yoğun haç tasvirlerinin olmasını erken Hıristiyan dönemi sanat anlayışı ile bağdaştırılmaktadır. Zelve Vadisi'ndeki Hıristiyanlık dönemine ait yapıların mimarisinin 5. yüzyıla ait olduğu görüşü yaygındır. Vadideki Balıklı ve Üzümlü Kilise, birbirine paralel dikdörtgen iki neften ve güneyde bir kişinin ibadet edebileceği ek bir şapelden oluşmaktadır. Vadide yer alan dini yapıların resim programında konulu sahne olmaması, vadiyi ve bu çalışmanın konusunu oluşturan Balıklı ve Üzümlü Kilise'yi tanımlamada dikkate alınması gereken önemli bir husustur. Balıklı ve Üzümlü Kilise'de haç, balık tasvirleri ile geometrik bezemeler yer almaktadır.

Günümüz kiliselerini Üzümlü ve Balıklı Kilise ile karşılaştıralım. Günümüzdeki kiliseleri düşünün. Günümüz kiliseleriyle bu kilisenin benzer ve farklı özellikleri nedir? Bu sorular katılımcı grupla tartışıldıktan sonra rehber gruba aşağıdaki soruları yönlendirir.

- *Üzümlü ve Balıklı Kilise ile günümüz kilise planları arasında nasıl farklılıklar gözlüyorsunuz?*
- *Üzümlü ve Balıklı Kilise ile günümüz kilise planları arasında nasıl benzerlikler gözlüyorsunuz?*
- *Zelve sakinlerinin kayalara oyarak kilise inşa etmelerinin nedenleri ne olabilir?*
- *Bu yapılar ilerleyen yıllarda farklı amaçlarla kullanılmış olabilir mi?*

Kaynak: Tuncer, H. (2014). Zelve Açık Hava Müzesi'nde Bulunan Balıklı ve Üzümlü Kilise'nin Mimarisini ve Resim Programını. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.



## BALIKLI VE ÜZÜMLÜ KİLİSE

Balıkli ve Üzümlü Kilise'de zemin mezarları dikkat çekmektedir. Rehber katılımcılara zemin mezarlarını göstererek bir tartışma etkinliği başlatır. Zelve sakinleri Üzümlü ve Balıklı Kilise örneğinde olduğu gibi;

- *Neden ölenleri dini bir yapının içine gömmüşlerdir?*
- *Ölen kişi kim olabilir? (Yaş, cinsiyet, statü, hikâye)?*

Sorularına cevap aranır.



## **BALIKLI VE ÜZÜMLÜ KİLİSE DUVAR RESİMLERİ DİYALOĞU**

Rehber Üzümlü ve Balıklı Kilisede yer alan duvar resimleri ve bezemeler hakkında katılımcılara ayrıntılı bilgi verdikten sonra katılımcıları ikişer kişilik gruplara ayırır. Her gruba bir A4 kâğıt ve kalemler dağıtır. Kilise içindeki duvar resimlerini içeren bir diyalog oluşturmalarını ister ve kendilerine süre tanır.

Müze, ören yeri ya da benzer bir mekânda diyalog oluşturma, grup üyelerini aktif bir biçimde meşgul eden ve onların (iç) dünyalarına tümüyle bağlanmalarını, böylece müze deneyiminden gerçekten etkilenmelerini amaçlayan bir yöntemdir.

Katılımcılar aktif kalırlar, sorularla (retorik sorularla bile) sürekli olarak harekete geçirilirler.

- Katılımcılardan pek çok kişisel veri alınarak diyalog daha da özelleştirilebilir.
- Derin konuşma teknikleri kullanılarak diyalog oldukça kişiselleştirilebilir.
- Katılımcılar nesnelere çoklu bakış açısıyla bakmayı öğrenir ve kendilerini ifade etme konusunda teşvik edilirler.
- Katılımcılar karşılıklı konuşmada doğrudan kendi yaptıkları katkıların üzerinden bilgi edinme olanağı bulurlar.



## **BALIKLI VE ÜZÜMLÜ KİLİSE DUVAR RESİMLERİ SORULARI**

Rehber görsel düşünme stratejisini geliştirmek için Feldman tarafından geliştirilen sanat eleştirisi sorularını kullanır. Kilise içindeki görseller ve bezemeler incelenir ve rehber aşağıdaki soruları katılımcılara yöneltir:

- Duvar resminde hangi nesnelere, kişilere ya da şekillere görüyorsunuz? Hangi dokular, biçimler, renkler mevcut?
- Duvar resminde hareket, ritim, çeşitlilik, oran, vurgu, denge, kontrast vb. unsurlar var mı?
- Duvar resmine bakarken ne hissediyorsunuz?
- Duvar resmine bakarken ne düşünüyorsunuz?
- Resmi yapan kişi izleyiciye ne anlatmak istemiş?
- Kişisel deneyimlerinize ve zevklerinize göre eser hakkında ne söylersiniz?
- Beğendiniz mi? Neden?



## **DEVRENT (HAYAL) VADİSİ PERİBACALARI**

Rehber ve katılımcılar Hayal Vadisi olarak da tanınan Devrent Vadisi'nde bir keşif turuna çıkarlar. Tur öncesi rehber, katılımcılara bu vadideki bazı peri bacalarının görselleri içeren bir keşif kâğıdı dağıtır. Bu kâğıtta vadide öne çıkan ve her görenin farklı şekilde yorumlayacağı değişik şekilli peri bacalarının fotoğrafları yer almaktadır. Katılımcılar vadide kısa bir tura çıkıp peribacalarını keşfederler ve aşağıdaki soruları yanıtlarlar.



- Bu peri bacasına bakarken ne düşünüyorsunuz?
- Nasıl hissediyorsunuz?
- Sizce neye benziyor?
- Şu an konuşacak olsa size ne söylerdi?
- Yanyana bir peri bacası daha yerleştirmeniz gerekseydi, bu ne olurdu?



- Bu peri bacasına bakarken ne düşünüyorsunuz?
- Nasıl hissediyorsunuz?
- Sizce neye benziyor?
- Şu an konuşacak olsa size ne söylerdi?
- Yanına bir peri bacası daha yerleştirmeniz gerekseydi, bu ne olurdu?



- Bu peri bacasına bakarken ne düşünüyorsunuz?
- Nasıl hissediyorsunuz?
- Sizce neye benziyor?
- Şu an konuşacak olsa size ne söylerdi?
- Yanyana bir peri bacası daha yerleştirmeniz gerekseydi, bu ne olurdu?

# PAŞABAĞ PERİ BACALARI TANITIM ETKİNLİĞİ

Vadi yamaçlarından akan sel sularının ve rüzgârın da şiddetli etkisiyle tüflü yapıların aşınması sonucunda meydana gelen bu oluşumlar konik gövdelere sahiptir. Tepe kısımları itibariyle bir çatıya ya da bir mantarı anımsatan bu yapıtların üst kısımlarında bulunan kaya bloklarının çapları 1 metre ile 15 metre arasında değişmektedir. Peri bacalarının en belirgin şekilleri aynı zamanda Rahipler Vadisi olarak da bilinen Paşabağ Vadisi'nde izlenmektedir.



Rehber katılımcılara serbest zaman tanıyarak Paşabağ Vadisi'nde yürüyüşe çıkmalarını ister. Katılımcılardan yürüyüş sırasında Kapadokya hakkında bir slogan, ilgi çekici bir cümle ya da bir reklam metni hazırlamalarını söyler.

Katılımcılar çalışmanın konusu ya da konunun kendilerinde çağrıştırdıklarına dair bir görüntünün fotoğrafını çekebilirler.

## KATILIMCILARA ŞU YÖNERGELER VERİLEBİLİR

Birbiri ile uyumlu olacak iki nesne ile çalışın; birbirine zıt olabilecek iki nesne ile çalışın; seçtiğiniz bir nesneyi farklı bir açıdan fotoğraflayın ve diğerleri bu nesnenin ne olduğunu tahmin etmeye çalışın (Örneğin, Ev olarak kullanılan peri bacaları ve modern bir ev görüntülerinin karşılaştırılması vb.).



## ZELVE VADİSİ VE DEVRENT VADİSİ ETKİNLİKLERİ

Rehber Zelve Vadisi ziyaretinin ardından katılımcılara aşağıdaki soruları yöneltir:

“Zelve vadisinde çok çok yıllar öncesinde gezmek isteseyiz hangi zaman diliminde bulunmak isterdiniz?”

Bu bölgede olmak sizde hangi duyguları, imgeleri uyandırıyor? Gözlerinizi kapatarak sesleri dinlemeye çalışınız. Buradaki sessizliği hissetmeye çalışınız. Buradaki renkler sizde nasıl duygular yaratıyor? Huzur mutluluk rahatlık veriyor mu? Bu bölgede kimler, nasıl yaşadılar, nasıl saklandılar? Duvarlara hangi yazıları, işaretleri yazdılar? Siz bu duvarlara anlamlı bir söz bırakmak isteseyiz ne yazardınız ya da çizerdiniz? Günümüzde insan kaçıp saklanmak istese halen buraya saklanmak ister mi?

Rehber katılımcılardan vadideki peribacalarının içinden beğendikleri birini seçmelerini ister ve onlara şu soruları sorar:

“Bu peribacasını neye ya da kime benzetmek istersiniz? Benzettiğiniz varlığı kendi bedeninizle göstermeye çalışınız. Mümkünse seçtiğiniz peribacasının önünde yapmaya çalışınız. Seçtiğiniz formu donuk imge ile hareketsiz kalarak gösteriniz”.

Tüm katılımcılar aynı anda bir donuk imge ile bir form yaratırlar. Rehber tüm katılımcılardan oluşturdukları varlığa tek bir ses ve sözcük eklemelerini ister. Herkes önce alçak sesle, sonra yükselterek kendi sesini ve sözcüğünü tekrar eder. Tüm grup aynı anda bu doğaçlamayı birkaç kez tekrarlar. Rehberin işaretiyle de bitirir.

# MUSTAFAPAŞA (SİNASOS) ETKİNLİKLERİ

Rehber, Mustafapaşa rehberli turu için bilgi vermeden önce, genel bir Mustafapaşa profili sunarak katılımcıların kendi kişisel yaşamlarına dayanarak köyde gördükleri hakkında özgürce düşünmelerine dayanan bir etkinlik planlar. Rehberin amacı, Mustafapaşa turuna başladığında katılımcıların köyle kişisel bağlantılar kurmasını ve turun etkisinin sürmesini sağlamaktır.

Rehber tema olarak “Mustafapaşa'nın kapılarını” seçer. Mustafapaşa Köyünde yer alan tarihi binaların ilgi çekici ve renkli kapıları bulunmaktadır. Bu kapılardaki renk, biçim, şekil vb. çeşitliliği çalışmayı zenginleştirmektedir.

Rehber ve katılımcılar tarihi kapılara kısa bir tur düzenlerler. Rehber tur öncesinde katılımcılara üzerinde renk kartelalarının bulunduğu kağıtlar dağıtır ve kapıları tek tek inceledikten sonra onlara şu soruları yöneltir:

Karşınızdaki kapıya en çok uyduğunu düşündüğünüz renk nedir?

Bu kapıya uyacak müzik/şarkı nedir; bu müziği/şarkıyı bu kapılardan hangisi ile eşleştirirsiniz?



Ali Elma Konağı Kapısı



Veli Yeşil Konağı Kapısı



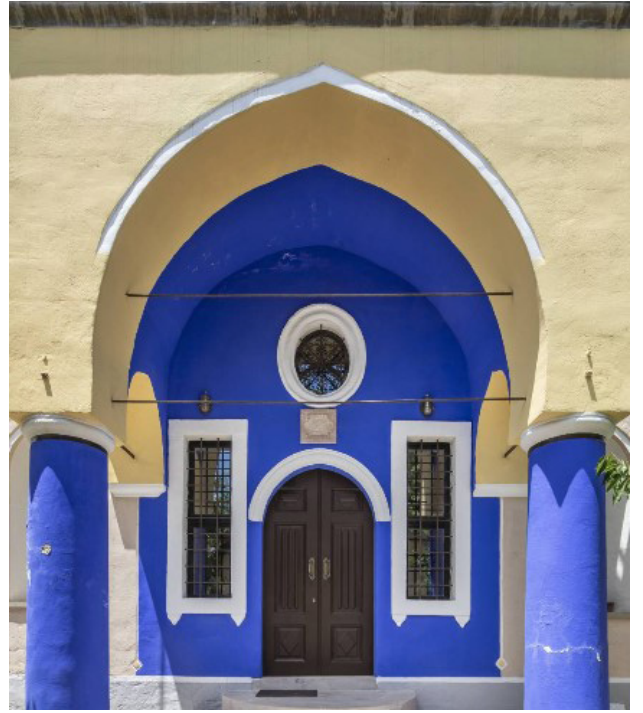
Sarı Konak Kapısı



Özbay Konağı Kapısı



Yılmaz Selçuk Konağı Kapısı



Pingopulos Konağı Kapısı

Katılımcıların çağrışımları tek tek dinlenir ve herkesin fikri alındıktan sonra etkinlik sona erer.

Bu etkinlikte ayrıca, rehber, katılımcıların ifade ettikleri çağrışımları bir kâğıda yazarak gruplara ayrılan diğer katılımcılara verebilir ve gruplar ellerindeki çağrışım havuzundan belirlenen kapıya en çok uyduğunu düşündükleri çağrışımı seçebilirler.



## **MUSTAFAPAŞA (SİNASOS) ETKİNLİKLERİ**

### **MUSTAFAPAŞA HAKKINDA MERAK ETTİKLERİM?**

Bu etkinlikte rehber, katılımcıların öğrenmek istedikleri şey hakkında düşüncelerini sağlayarak zihinlerinin aktif kılınmasını, eleştirel düşünmenin ve sorgulamanın geliştirilmesini amaçlamaktadır. Etkinlik süresince katılımcılar kendi kendilerine sorular soracaklardır. Bu kapsamda rehber tur öncesinde katılımcılar merak ettikleri soruları hazırlar ve rehber bu soruların yanıtlarına yönelik bir program tasarlar. Dolayısıyla katılımlı bir tur programı belirleme etkinliği gerçekleştirilmiş olacaktır.

Sorular köy içindeki tur noktasına geldiği anda oluşturulup rehberine sunulabilir ya da daha önceden hazırlanan sorular ziyaret öncesinde rehberine iletebilir.

Tur noktası ziyareti sırasında katılımcılardan soru oluşturmaları istenmeden önce rehber kısa bir tanıtım yapabilir, daha sonra ise katılımcılardan sorular oluşturmalarını isteyebilir. Burada oluşturulan soruları nasıl kullanacağını rehber kendisi belirleyebilir.

Rehber katılımcılar tarafından hazırlanan soruları yanıtladıktan sonra konuşma halkası etkinliği ile çalışmayı sonlandırır.

## **MUSTAFAPAŞA (SİNASOS) ETKİNLİKLERİ**

### **AKLIMDAKİ MUSTAFAPAŞA (SİNASOS)**

#### **DONUK İMGE**

Bu etkinlikte rehber, katılımcıların tarihi bir alana ilişkin yaşanmış bir olayda yer alan insanlarla empati kurmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Etkinliğin ilk aşamasında rehber gruba önce donuk imge tekniğini anlatır.

Drama etkinliği sırasında katılımcıları hareketsiz kalarak donuk bir fotoğraf, kare, an vb. oluşturmasıdır. Katılımcılar sırasıyla heykellerini yaparlar. Diğer katılımcılar heykelin onda nasıl bir duygu oluşturduğunu tarif ederler.

İkinci aşamada ise rehber Mustafapaşa'nın eski sahiplerinin ayrılmadan önce köylerine ait bir fotoğraf albümü çalışması yaptıklarını söyleyerek bu çalışmadan bir bölüm okur:

*“O göç telaşı içinde 20 lira kadar bir bütçe ayırıp iki tane fotoğrafçı buldular, kasabalarına getirdiler ve bütün kasabanın, kiliselerin, manastırların, mahallelerin kamusal binaların, okulların, hamamın, önemli konakların ve günlük kıyafetleri içinde kasabalıların fotoğraflarını çektiler ve onlar Mersin üzerinden Yunanistan'a giderken fotoğrafların negatifleri İstanbul'a gitti, burada hazırlandı en son olarak da Atina'da bir albüm olarak basıldı ve orada Sinasos'dan giden ve Yunanistan'a yerleşen insanlara dağıtıldı.”(Özbay,2004).*

Rehber, etkinliğin üçüncü aşamasında gruba şu yönergeyi verir: Mustafapaşa (Sinasos)'dan ayrılan kişiler olarak köyün 1924 yılındaki görüntüsünü hayalinizde canlandırınız. Yanınızda bulunan dört kişi ile gruplaşarak köyden seçeceğiniz bir yeri (bir ev, bir kilise, bir yaşlı ağaç ya da bir çeşme) seçerek görüntüsünü bir fotoğraf karesi gibi canlandırınız. Tüm grupların canlandırmaları tamamlandıktan sonra rehber katılımcılara şu soruyu sorar “Bu güzel köyden ayrılan kişiler olarak aklınızda nasıl fotoğraflar kalırdı?” tüm grupla bu soru tartışılır ve etkinlik sona erer.

## MUSTAFAPAŞA (SİNASOS) ETKİNLİKLERİ

### ROL KARTLARIYLA MUSTAFAPAŞA

Bu etkinlikte rehber, katılımcıların tarihi bir alana ilişkin yaşanmış bir olayda yer alan insanlarla empati kurmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Etkinliğin ilk aşamasında rehber gruba önce rol kartı tekniğini anlatır.

#### ROL KARTI

Rol kartları tekniğinde katılımcılar ikişer kişi eşleşirler. Her katılımcıya yazılı bir rol kartı verilir. Oyuna bir başlangıç noktası seçilir. Tüm ikişerli gruplar rehberin başlama işaretini verdiği anda canlandırmaya başlarlar. Hazırlanan kartların, kullanılacağı ana kadar katılımcılar tarafından görülmemelerine dikkat edilmelidir.

Her katılımcıya bir rol kartı verilir. Verilen rol kartlarında kişilerin canlandıracakları karakterin özelliği, yer, yıl ve başlama anı (olay/ kırılma anı) bilgileri yer alır.

**Rol kartı 1:** Sinasos Köyü'nden 1924 yılında ayrılan Rumlardan biri olduğunuzu ve elinizde de bir bavul olduğunuzu düşününüz. Bavulunuza ne koymak isterdiniz? Bavulunuzda yer bulamayıp vazgeçtiğiniz eşyalarınız neler olabilir?

**Rol kartı 2:** Sinasos köyüne Selanik'ten getirilerek yerleştirilen Türklerden biri olduğunuzu düşününüz. Elinizde bir bavulunuz var. Bavulunuza ne koymak isterdiniz? Vazgeçtiğiniz eşyalarınız var mı?

**Başlama Anı:** Sinasos'ta meydana Rum ve Türk vatandaşlar olarak karşılaştınız. Bavulunuzdan vazgeçmek zorunda olduğunuz eşyalarınız ve geride bıraktıklarınız hakkında ne söylemek istersiniz.

Katılımcılar gruplar halinde yukarıda belirtildiği şekilde canlandırmaya başlarlar. Her grup canlandırmasını tamamladıktan sonra rehber kendilerine aşağıdaki soruları yöneltir ve etkinliği değerlendirmelerini ister.

- Bavul size ne çağırıştırıyor?
- Etkinliğe ilişkin düşünceleriniz nelerdir?
- Etkinliğe ilişkin duygularınız nelerdir?

## **MUSTAFAPAŞA (SİNASOS) ETKİNLİKLERİ**

## **MUSTAFAPAŞA (SİNASOS) KONAKLARI**

Rehber katılımcılarla birlikte Mustafapaşa'da yer alan konaklara bir tur düzenleyeceklerini söyler. Katılımcıları konağın bahçesinde toplar ve konağın bahçesine hamam taşı ile gelir (ya da eski bir etnografik nesne olabilir). Katılımcılarla birlikte nesne çalışması yapacaklarını söyler. Bu nesnenin ne olduğunu, hangi amaçla ve kim tarafından kullanılmış olabileceğini, ne kadar süreyle kullanıldığını sorar ve bu soruları yanıtlamalarını ister. Tahminleri aldıktan sonra kendisi nesnenin ne olduğunu, hangi amaçla ve kimler tarafından kullanılmış olabileceğini ve yaklaşık olarak kaç yıldır kullanılıyor olduğunu açıklar.

Bu açıklamadan sonra rehber, bu ve buna benzer etnografik içerikli nesnelerin müzelerde sergilendiğini ve etnografya müzesi, kent müzesi, yaşayan kültür müzesi, arkeoloji müzesi ve somut olmayan kültürel miras müzesi gibi müze çeşitlerinde buna benzer nesnelere görebileceklerinden söz eder. Katılımcılara Mustafapaşa'daki müze ve konaklarda sıkça görebilecekleri bazı nesnelere ilgili kısa bir oyun oynayacaklarını söyler ve çember olmalarını ister. Herkes birden ikiye kadar sayarak ikişer kişilik gruplar oluşturur. Grup üyelerine nesne görselleri ve tanımları verilir.

Katılımcılardan biri A kişisi diğer ise B kişisidir. A kişisi usta, B kişisi ise nesne olacaktır. A kişisi elindeki görseli ve tanımını dikkatlice inceler ve B kişisine bu şekli vermeye çalışır. Gruplar on dakika süreyle serbest biçimde çalışırlar. Tüm gruplar çalışmayı bitirdikten sonra katılımcılar gruplardaki ustaların yaptıkları etnografik nesnelerin ne olduğunu tahmin etmeye çalışır ve yorumlarlar.

## NESNE CANLANDIRMALARI İÇİN GÖRSELLER



### MANGAL

İçinde kömür yakılarak ısınmaya ya da bir şey pişirmeye yarayan, türlü biçimlerde, üstü açık ve genellikle dört ayaklı, sactan, bakırdan ya da pirinçten yapılmış bir tür ocak.



### DOKUMA TEZGÂHI

Çözü adı verilen ve yan yana duran ipleri kullanarak dokuma yapmaya yarayan büyük malzeme.



### HAMAM TASI

Hamamlarda içinde su muhafaza ederek yıkanmada kullanılan, ortası göbekli, bakır ya da pirinç malzemedan yapılan bir çeşit tas.



### KAZAN

Çok miktarda yemek pişirmeye ya da sıvı kaynatmaya yarayan derin ve büyük kap.



### **SANDIK**

İçine eşyalar yerleştirilen, tahtadan yapılmış, dört köşeli ev eşyası.



### **AYNA**

Işığı yansıtan, varlıkların görüntüsünü veren sırlı ve cilalı cam.



### **KAHVE DEĞİRMENİ**

Çekirdek durumundaki kavrulmuş kahveyi öğütmeye yarayan, el ile ya da elektrikle işleyen araç.



### **GAZ LAMBASI**

İçine konulan gazyağını içinde bulunan bir fitil yardımıyla yakarak ışık veren, şişeli, türlü biçimlerde olabilen aydınlatma aracı.



### **HALI**

Yere ya da mobilya üstüne serilen, süs olarak duvara asılan, genellikle yünden ya da ipekten sık bir biçimde dokunmuş, kısa tüylü, nakışlı, kalın yaygı.



## MUSTAFAPAŞA (SİNASOS) ETKİNLİKLERİ

### MUSTAFAPAŞA'YI NE KADAR TANIYORSUNUZ?

Rehber, katılımcılara Mustafapaşa (Sinasos) bilgilerini verdikten ve Mustafapaşa turunu tamamladıktan sonra köye ilişkin kısa bir değerlendirme etkinliği yapar. Bu etkinlikte Mustafapaşa hakkında bazı bölümleri boş bırakılan kısa bir metin vardır. Metin katılımcılara dağıtılır ve tamamlandıktan sonra hep birlikte okunur. Böylece Mustafapaşa turunun ne düzeyde verimli tamamlandığını köyden ayrılmadan test eder.

“Mustafapaşa'nın eski adı \_\_\_\_\_'t ur ve burası eski bir \_\_\_\_\_ köyüdür. Köyün sakinleri o dönemde \_\_\_\_\_ satan varlıklı tüccarlarmış. Köyün tarihindeki en önemli olay doğrudan göçle ilgili olan \_\_\_\_\_dir.

Mustafapaşa'nın hemen meydanında bulunan \_\_\_\_\_ kasabanın en önemli Osmanlı eseridir. Medrese günümüzde \_\_\_\_\_ olarak eğitim amaçlı kullanılmaktadır. Mustafapaşa'nın Hıristiyanlık mirası oldukça zengindir. Bu miras alanları arasında \_\_\_\_\_ Manastırı, \_\_\_\_\_ Kilisesi ve \_\_\_\_\_Şapeli yer alır.

Mustafapaşa'da gezilecek yerler arasında \_\_\_\_\_yer alır. Yapı sonradan restore edilen 150 yıllık bir konakta kurulmuştur ve Kültür Bakanlığı'na bağlıdır.

Mustafapaşa aynı zamanda peri bacalarından oluşan vadilere sahiptir. Bu vadilerden en ünlüsü aynı zamanda “Küçük İhlara” adı verilen \_\_\_\_\_ Vadisi'dir”.

# GENÇ KÜLTÜR ELÇİLERİ KAPADOKYA ETKİNLİK KİTABI

21. yüzyıl becerilerini taşıyan, çok yönlü, Türkiye'nin somut ve somut olmayan kültürel, doğal ve teknolojik mirasını çağdaş yöntem ve tekniklerle aktarma, temsil etme yeteneği gelişmiş; sanat, kültür, turizm ve tanıtım konularında yetenekli, tanıtım alanında yeni yaklaşımlara ve uygulamalara hâkim gençler yetiştirmek Türkiye'nin öncelikli ihtiyaçları arasında olmalıdır. Genç Kültür Elçileri Projesi, bu ihtiyaçla hazırlanmıştır.

Genç Kültür Elçileri Projesi, Nevşehir ve Konya illerinde yer alan tarihi, kültürel, doğal, sanatsal alt yapı ve miras unsurlarından hareketle, bu illerde bulunan üniversitelerin Turizm Rehberliği bölümlerinde öğrenim gören öğrencilerin mesleki, teknik ve kişisel gelişimlerine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bu amaçla proje için çeşitlendirilerek seçilen ilgili ortamların tanıtımına ve turistik sürdürülebilirliğine ilişkin farkındalığın artması planlanmaktadır.

Genç Kültür Elçileri Projesi'nin hedeflerinden biri, Nevşehir ilinde ve il sınırları içinde Kapadokya Bölgesi'nde öğrenim gören üniversite öğrencilerinin mesleki, teknik ve kişisel gelişimlerine kültürel ve doğal miras ile turizm aracılığıyla katkı sağlamaktır. Bu amaçla projenin Kapadokya etabında, Ürgüp Müzesi, Devrent Vadisi ve Paşabağ, Mustafapaşa (Sinassos) Köyü ve Özkonak Yer Altı Şehri seçilmiştir.



**Nevşehir Yerleşkeleri:**  
Mustafapaşa - Uçhisar - Ürgüp  
Tel: 0384 353 5009 (pbx) Faks: 0384 353 5125  
**İstanbul Yerleşkesi:**  
Sabiha Gökçen Uluslararası Havalimanı  
Tel: 0216 588 0010 (pbx) Faks: 0216 588 0012  
info@kapadokya.edu.tr

