

ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ  
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

«ՀԿ ԿԵՆՏՐՈՆ» ԶԱՂԱՔԱՑԻԱԿԱՆ ՀԱՍԱՐԱԿՈՒԹՅԱՆ  
ՉԱՐԳԱՑՄԱՆ ՀԿ



**«ԵԿԵՔ ԽԱՂԱՆՔ ՀԱՅԵՐԵՆ»**



Սույն ձեռնարկը պատրաստվել է ՀՀ Կրթության, գիտության, մշակույթի և սպորտի նախարարության աջակցությամբ: Ձեռնարկի բովանդակության համար պատասխանատվություն է կրում «ՀԿ Կենտրոն» քաղաքացիական հասարակության գարգացման հասարակական կազմակերպությունը:

**ԽԱՂԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ ՀՆԱՐԱՎՈՐ Է ՊԱՀՂԱՆԵԼ  
ՍԵՐՈՒՆԳՆԵՐԻ ԿԱՊԸ  
ԵՎ  
ՆՊԱՍՏԵԼ ՈՉ ՆՅՈՒԹԱԿԱՆ  
ԱՐԺԵՔՆԵՐԻ ՓՈԽԱՆՑՄԱՆԸ**

Ձեռնարկի ստեղծման նպատակն է նպաստել ոչ նյութական մշակութային ժառանգության արժեքների պահպանությանը, վերակենդանացմանն ու փոխանցմանը գալիք սերունդներին՝ տեղանքին բնորոշ ավանդական խաղերի վերականգնման և ներկայացման միջոցով:

Գաղափարի հեղինակ՝ Արփինե Հակոբյան  
Խմբագիր՝ Սյուզան Հովսեփյան  
Ձեռնարկի մշակող և կազմող՝ Անահիտ Ռսկանյան

## ԵԿԵՔ ԽԱՂԱՆՔ ՀԱՅԵՐԵՆ



ՎԱՆԱԶՈՐ 2020

## ՆԱԽԱԲԱՆ

Խաղը մարդու աշխատանքային և սոցիալական գործունեության առանձնահատուկ վերարտադրություն է, առօրյայի որոշ երևույթների արտացոլում: Որքան բազմազանություն կա ապրելակերպի, հասարակական կյանքի ակտիվության մեջ, այնքան բազմազանություն է նկատվում տվյալ բնակավայրում տարածված և սիրված խաղերի մեջ:

Խաղը, շատ հաճախ, դժվարությունների հաղթահարում է պահանջում: Սակայն խաղը մի այնպիսի երևույթ է, որ դրանք կատարվում են հանույթով, բավականությամբ, հրապուրանքով և հուզմունքով [1, էջ7]: Խաղի ընթացքում ստանում են մեծ բավականություն, դրսևորվում է ազատ ստեղծագործական վարքագիծ, որին հաղորդակից են լինում հոգեվիճակի տարբեր բաղադրիչներ.

- ✓ զգացողություններ
- ✓ սթափ մտածողություն
- ✓ արագ կողմնորոշում
- ✓ հիշողություն
- ✓ տոկուն կամքի արտահայտում:

Տարբեր տարիքում ժամանցի հանդեպ մարդիկ դրսևորում են տարբեր հետաքրքրություններ՝ ինչն իր արտացոլանքն է գտնում նաև խաղերի մեջ: Փոքր հասակում սիրված խաղերի մեջ ականա դրսևորվում են անհատի բնավորության առանձնահատկությունները, ներդնելով ուժերի առավելագույն չափ՝ հաղթանակի հասնելու համար:

Խաղը ժառանգում են նախնիներից, և խաղի միջոցով մեկ հավելյալ կապ է ամրագրվում սերունդների միջև: Սա ոչ նյութայան ժառանգություն է, որը արտացոլված է տեղանքին բնորոշ ավանդույթների մեջ, ու հոժարակամ, հետաքրքիր ժամանցի դրևորմամբ փոխանցվում է գալիք սերնդին:

Անհատական ու խմբային խաղերից յուրաքանչյուրն ունի իր բնորոշ առանձնահատկությունները: Հարկ է նշել, որ խմբային խաղերը նպաստում են պարտաճանաչության

գարգացմանը, թիմային աշխատանքի, խմբով՝ համատեղ մեկ հարցի լուծման հմտության ձևավորմանը:

Խաղերի միջոցով մարդու մեջ հասունանում է նպատակապայցության և ցանկալի վերջնարդյունք տեսնելու ձգտումներ, որոնց շնորհիվ անհատը կարող է դառնալ հասարակության մեջ տեսանելի, ընդգծված «խաղացող»:

ԼԱՎԱԳՈՒՅՆ ՀՆԻ  
ՎԵՐԱԿԱՆԳՆՈՒՄԸ  
ԿՆՊԱՍՏԻ ՍԵՐՈՒՆԴՆԵՐԻ  
ԵՐԿԽՈՍՈՒԹՅԱՆ ԿԱՅԱՑՄԱՆԸ



*Խաղերի նորագույն դարաշրջանը՝ Էկրանից այն կողմ*

## **ԽԱՂԸ՝ ՈՐՊԵՍ ՄԱՆԿՈՒԹՅԱՆ ՄԻ ՀԱՏՎԱԾ**

Մանկության հիշողությունների մի հատված կապված է խաղերի հետ, նրանցում դրսևորված հաղթանակների, քաջության, ընդվզումների, մտքի ու մարմնի ճարպկության հետևանքներն ազդեցություն են թողնում անհատի հետագա գարգացման, քնավորության կերտման մեջ:

Հասարակական կյանքի զարգացումներին համահունչ փոխվում է նաև խաղերի հանդեպ ցուցաբերվող պահանջումները, կան խաղեր, որոնք սերնդն սերունդ պահպանվում են, ոմանք էլ՝ իսպառ մոռացության մատնվում:

Նախորդ դարի վերջին տասնամյակներում կային տարածված բազմաթիվ բակային խաղեր, որոնց մի մասը նաև ֆիզիկապես էին կոփում երեխաներին: Այդ տարիներին տարածված ու սիրված խաղերից էր օրինակ՝ Գործնագործը: Հարկ է նշել, որ խաղի անվան ծագումը ռուսերենից է՝ «Горod за горod», որը թարգմանաբար նշանակում է «քաղաքը քաղաքի համար»: Նշված ժամանակաշրջանում սիրված խաղ էր նաև Աղջիկ փախցնոցին, որն ընդունված էր հիմնականում դեռահասների շրջանում, և խաղի ընթացքը ցույց էր տալիս, թե բակում ով ում է հավանում:

Խաղի տեսքով մանկությունից մնացած մի կտոր վառ հիշողություն հարկավոր է փոխանցել գալիք սերունդներին՝ այդ ճանապարհով նրանց հաղորդակից դարձնելով սերունդների երկխոսության լավագույն տարբերակներից մեկի հետ:

ՊԱՀՊԱՆՄԱՆ ԿԱՐԻՔ  
ՈՒՆԵՑՈՂ

ԽԱՂԵՐ



## ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

Հայերը շատ հետաքրքիր խաղեր են ունեցել, որոնք մեր ազգային բնութագրի մասն են համարվել, ուր դրսևորվել են սովորույթները: Դրանք պարզապես չի կարելի մոռանալ: Հայկական խաղերի շնորհիվ կատարվում է վերադարձ արմատներին: Խաղերը ոչ նյութական ժառանգություն են, որոնք պետք է պահպանել և փրկել մոռացության մատնվելուց:

Դեռ հնագույն ժամանակներից մարդիկ իրենց ու իրենց երեխաների զվարճանքը, մարզվելու հնարավորությունները մեծացնելու համար կազմակերպել են բազմազան խաղեր: Այդ խաղերից շատերը զարգացրել են փոքրերի ֆիզիկական ուժը, նշանառությունը, ճարպկությունը, արագ կողմնորոշվելու և որոշում ընդունելու կարողությունը: Ըստ որոշ հիշատակվող աղբյուրների, վաղ շրջանում Հայաստանում տղաները և աղջիկները խաղում էին միասին՝ տարանջատում չկար:

Շատ հետաքրքրական է, երբ ձեռագիր աղբյուրները հավաստում են, որ Հին Հայաստանում կային ավանդույթներ խաղերին վերաբերող. խաղային մրցույթներում պարտվողը չէր կարող նույնիսկ փեսացու կոչվել: Էլ ինչ տղամարդ, որ վաղն անկարող է լինելու պաշտպանել սեփական հարսնացուին, նաև ընտանիքն ու հայրենիքը:

Մենք ունեցել ենք հարսանեկան, ծիսական խաղեր, սակայն ճակատագրի բերումով հայկական խաղերի մեծամասնությունը մարտական բնույթի են եղել: Հայ ժողովրդական խաղերի շարքում առանձին տեղ են գրավում գոտեմարտերը՝ գյուլաշ, կոխ, քյուշտիկ, ուջա և այլն: Այս բոլոր խաղերը որոշ չափով նման են ժամանակակից ըմբշամարտին: Գոտեմարտերը տարածված են եղել թե Արևելյան Հայաստանում, թե Արևմտյանում: Գոտեմարտերից հետաքրքիր է հարսանեկան կոխը: Հնում փեսայի տուն հասնելուն պես՝ տղայի ծնողները կեղծ կոխ են բռնել: Գոտեմարտի նպատակն այն էր, որ կինը տապալեր ամուսնուն ու հպատակություն պահանջեր, իսկ ամուսինը պարտավոր էր հնազանդվել: Հայկական ռազմական



խաղերից հիշարժան է նաև «Յոթ քար»-ը, որի էությունը քանդված ամրոցի ավերակները նվաճելն ու վերականգնելն է:

ՃԱԿԱՏԱԳՐԻ ԲԵՐՈՒՄՈՎ  
ՀԻՆ ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ  
ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

ՄԱՐՏԱԿԱՆ Է ԵՂԵԼ

## ԼԱԽՏԱԽԱՂ



Խաղը հայոց տարբեր բնակավայրերում տարբեր անուններով են կոչել՝ «Լախտի», «Ճղախտի», «Գժալախտի», «Գոտու խաղ» և այլն:

Ընդունված էր խաղալ Բարեկենդանին, որին միաժամանակ մասնակցում էին կանայք և տղամարդիկ:

Լախտ է կոչվում թելերից հյուսված կամ կաշվե գոտին, որն անհրաժեշտ է մասնակիցներին խաղի համար:

Այն հիշեցնում է մարտախաղ, երբ զինվորներն ուզում են գրավել հակառակորդի ամրոցը: Կարող են խաղալ երկուսից մինչև քսան հոգով:

Նախօրոք գծում են մեկ շրջան, մի խումբը, յուրաքանչյուրն իր լախտով, մտնում է շրջանի մեջ: Մյուս խումբը եզերում է շրջանը: Ներսիները գետնին դրված իրենց լախտերը պաշտպանում են՝ մի ոտքը վրան դնելով, իսկ մյուսով ձգտում են հարվածել հակառակորդին: Կենտրոնում գտնվողների խնդիրն է՝ թույլ չտալ շրջանից դուրս գտնվողներին փախցնել իրենց լախտերը: Դրսիները շրջանից ներս անցնելու, իսկ ներսում գտնվողները՝ շրջանից դուրս գալու իրավունք չունեն:

Յուրաքանչյուր լախտի գրավում ստիպում է լախտի տիրոջը դուրս գալ խաղից:

Ներսի խաղացողները պաշտպանում են իրենց գոտիները, իսկ դրսի խաղացողները փորձում են փախցնել պաշտպանվող գոտին: Եվ գոտին փախցնելուց հետո սկսում են ներսի խաղացողներին հարվածել:

Ըստ պայմանի, կարելի է հարվածել միայն ոտքերին, բայց շրջանից դուրս եկողը հարվածներ է ստանում նաև մարմնին: Բավական դաժան խաղ է, սակայն մի շատ կարևոր հատկություն է զարգացնում՝ խաղացողները սովորում են հարվածները պատրաստված ընդունել:

Դրսիների հաղթանակը բոլոր լախտերը փախցնելն ու նրանց տերերին գերի վերցնելն է, իսկ ներսիներինը՝ հարձակվող խմբի անդամներին խաղից դուրս հանելը՝ նրանց ոտքի թաթը տրորելով:

Միաժամանակ ներսիները փորձում են շրջանի ներսը քաշել հարձակվող խմբի անդամներից մեկին, և հաջողության դեպքում խմբերի դերերը փոխվում են: Իսկ եթե դրսիներին հաջողվում է փախցնել լախտը, ապա լախտով սկսում են հարվածել ներսիներին:

Հարձակվող խմբի բոլոր անդամներին չեզոքացնելուց հետո պաշտպանվող խումբը դառնում է հարձակվող, իսկ մյուսները՝ պաշտպանվող:

Սա մարտակադի մի վառ օրինակ է, երբ մասնակիցների մոտ զարգացնում է հարձակվելու, պաշտպանվելու, գծված սահմանը չխախտելու, կանոնները պահպանելու, սեփական մարմնի վրա հարվածներն ընդունելով հաղթանակի հասնելու հմտություններ:

## ՅՈՒԹ ՔԱՐԻ

Յոթ քարը հին հայկական խաղ է, որն իր մեջ պարունակում է և՛ ռազմական տերրեր, և՛ ծիսական: Ռազմական խորհուրդը՝ թիմային պայքարի հմտությունների ձեռքբերումն է. մի թիմը գրոհներ է կազմակերպում, մյուսը՝ պաշտպանություն: Եվ խաղի ամբողջ ընթացքում՝ իրավիճակից կախված, մշակվում են տարբեր ռազմավարություններ: Ծիսական է յոթ քարի խորհուրդը. շենքը կառուցել յոթ քարից և ավիրելուց հետո անհրաժեշտ է գոհողությունների գնով վերականգնել, իսկ մրցակիցը պետք է թույլ չտա:

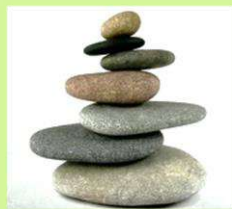
Իսաղը հիմնականում փոքրերի համար է, մինչև 20 հոգի կարող են խաղալ: Անհրաժեշտ պարագաներն են.

- ✓ գնդակ
- ✓ 7 տափակ քար
- ✓ ազատ տարածություն:

Իսաղում են իրար դեմ դուրս եկած երկու թիմով: Գծում են շրջան և մեջտեղում յոթ քարերը շարում են իրար վրա:

Վիճակահանությամբ ընտրված առաջին թիմի խաղացողները որոշ հեռավորությունից հեղթով գնդակով խփում են քարե բուրգին: Բուրգը քանդվելուն պես՝ խաղացողը փռում է քարերը և վագում գնդակի հետևից:

Գնդակը հայտնվում է երկրորդ թիմի ձեռքում: Այսպես.



- Առաջին թիմի խնդիրն է քարերը դասավորել նախնական դիրքով,
- Երկրորդ թիմի խաղացողները պետք է խանգարեն նրանց՝ գնդակով խփելով առաջին թիմի խաղացողներին:

Եթե խաղացողը բռնում է գնդակն օդում, կարող է այն հեռու նետել և դուրս չգալ խաղից: Կարող է լինել նաև ինքնագոհություն՝ խաղացողը, ում կաշում է գնդակը, կարող է այնպես անել, որ գնդակն անդրադառնալով իրենից հեռու թռչի, իսկ ինքը՝ դուրս գա խաղից:

Քարերը լրիվ դասավորելուց հետո առաջին թիմից մեկը պետք է ձեռքը դնի քարին և հաշվի մինչև 40-ը: Եթե հաշվարկը կիսատ է մնում, այսինքն՝ նրան գնդակով խփելով հանում են խաղից, ապա մյուս թիմակիցը շարունակում է հաշվել:

Եթե նրանց հաջողվում է հաշիվն ավարտին հասցնել, ապա առաջին թիմը ճանաչվում է հաղթող, իսկ եթե երկրորդ թիմին հաջողվում է հեռացնել հակառակորդի բոլոր խաղացողներին, ապա խաղի արդյունքում նա է հաղթող ճանաչվում:

## ԲՐՀՈՓԻ

Խաղը արագաշարժության զարգացմա համար է:

5-6 հոգի նստում են շրջանաձև՝ յուրաքանչյուրի ձեռքում մի ծայրը սրած փայտիկ (բիր): Մեկի բիրը մասնակիցներից ամենաուժեղը վերցնում է ու նետում, որքան կարող է հեռու: Բիրի տերը վազում է նետվածի հետևից:

Այդ ընթացքում՝ մինչև նրա վերադարձը, մյուսներն իրենց սրածայր փայտիկով պետք է հասցնեն մոտ կես մետրանոց՝ մինչև ծնկները փոս փորել:

Բիրի տերը երբ վերադառնում է ու արդեն փոս փորած են լինում, ապա պարտավոր է կանգնել փոսի մեջ: Վազողին մինչև ծնկները թաղում են փոսի մեջ:

Թաղվածը պետք է փոսից ինքնուրույն դուրս գա: Հակառակ դեպքում մի փայտ են անցկացնում նրա ոտքերի արանքով ու փայտը բարձրացնելով հանում փոսից:

## ԱՉՔԿԱՊՈՒԿ

Խաղին մասնակցում են 7-20 խաղացող: Նրանցից մեկի աչքերը կապում են և շրջապատելով՝ սկսում կամթել, թեթև հրել:

Խաղն ավարտվում է, երբ կապվածը նրանցից մեկին բռնում է և իր դերը նրա հետ փոխում: Խաղը շատ մեծ ուշադրություն և արագություն է զարգացնում մասնակիցների մոտ:

## ԿՈՆ

Այս մարզաձևը, կամ որոշ դեպքերում խաղը, մինչև սկսելը մասնակիցները միմյանց հետ պարում են ազգային պարեր,

որից հետո միայն սկսում են մրցությունը: Կոխը հայկական ազգային ըմբշամարտի տեսակ է: Մասնակիցները մրցույթը սկսում են հատուկ հանդերձանքով՝ մարգաշուխաներով:

Հաղթանակող է այն ըմբիշը, որը.

- ✓ Կան իր մրցակցին գցում է թիակների վրա
- ✓ Կան մրցակցի թիկունքի և մրցագորգի միջև եղած անկյունը հասնում է 90 աստիճանի
- ✓ Կան մրցակցին դնում է «կամուրջ» դրության մեջ
- ✓ Կան մրցակցի նկատմամբ ձեռք է բերում 10 և ավելի միավոր:

Խաղի (մարտի) տևողությունը 8 րոպե է: Եթե մինչև մարտի ավարտը սրանցից ոչ մեկը չի ստացվում, ապա հաղթանակը շնորհվում է ավելի շատ միավորներ վաստակած մարզիկին: Մրցությունն ընթանում է միջինը 8 մետր տրամագիծ ունեցող մրցագորգի վրա:

*Կոխ՝ հայկական գոտեմարտ*



## ԲԻՉ

Խաղում են տղա երեխաները՝ սկսած երկու և ավել հոգով: Խաղի համար անհրաժեշտ է.

- ✓ գրպանի դանակ
- ✓ փայտե ձող՝ բիգ - մոտ 5սմ երկարությամբ և մի ծայրը սրած
- ✓ կարճ խոտածածկով տեղանք:

Խաղի նպատակը ձեռքի տարբեր հնարքներով և ձևերով դանակը գետնի մեջ խրելն է, որի հաջողական գործողություններն են.

1. ձեռքի մեջ – դանակը՝ սուր ծայրը դեպի առաջ, դնում են ասիի մեջ, ապա վեր նետում այնպես, որ դեպի խաղացողը պտտվելով խրվի գետնի մեջ
2. ձեռքի երես – նույն գործողությունը կատարում են դանակն ասիի հակառակ երեսին դրած,
3. խոթիչ – դանակի պոչից բռնելով՝ սուր ծայրով ցած են նետում դեպի գետնին,
4. օղակ – բթամատով և ցուցամատով օղակ են կազմում՝ դանակը սուր ծայրով առաջ, դնում վրան և դեպի ներս շրջադարձ նետումով խրում գետնի մեջ,
5. դռսապտիտ – երկու մատով բռնում են դանակի սուր ծայրից և նետում այնպես, որ դեպի դուրս պտտվելով՝ խրվի գետնի մեջ,
6. միչապտիտ – նման է նախորդ գործողությանը, միայն այն տարբերությամբ, որ դանակը պտտվում է խաղացողի ուղղությամբ,
7. դմբուզ – դանակն ուղղահայաց դիրքով, սուր ծայրով դնում են բռունցքի երեսին և պահում այն պոչի մասից ցուցամատով սեղմելով. այս դիրքից դանակը նետում են այնպես, որ դեպի դուրս պտտվելով՝ խրվի հողի մեջ,
8. ատամ – դանակի սուր ծայրը ատամներով բռնում և նետում են այնպես, որ խրվի հողի մեջ,
9. գլուխ – դանակը նետում են՝ շեղբը մատներով գլխին հպած դիրքից:

Հաղթող է ճանաչվում այն խաղացողը, ով առաջինն է անսխալ կատարում բոլոր գործողությունները: Իսկ պարտվողը «բիզ» է ուտում: Այն է՝ հաղթողը բիզը բռնում է և դանակի պոչով երեք անգամ խփելով՝ խրում է գետնի մեջ, իսկ պարտվողը խրված բիզը ատամներով պետք է բռնի և հանի գետնի մեջից:

Այս խաղը սառը զենքով՝ դանակով ճիշտ նշանառելու, կիրառման բազմաթիվ հմտություններ է զարգացնում մասնակիցների մոտ:

## ՔԱՐԿՏԻԿ

Խաղը բաղկացած է յոթ գործողությունից և անհրաժեշտ է 5 կլոր քար: Խաղին մասնակցում են 2-5 հոգի: Քարերից չորսը նյութական աշխարհի հիմքը համարվող չորս տարրերն են.

- ✓ ջուր
- ✓ օդ
- ✓ հող
- ✓ կրակ
- ✓ իսկ հինգերորդը՝ եթեր:

Մինչև խաղը սկսելը խաղացողը քարերը դնում է գետնին: Խաղն ունի յոթ հաջորդական փուլ, դրանք են .

1. քարերից մեկը նետում է վեր և վերցնելով մեկական քար՝ որսում է ընկնողը,
2. նույնը կատարում է՝ քարերը վերցնելով զույգ-զույգ,
3. նույն գործողությունը՝ քարերը վերցնելով երեքը միասին, մեկը՝ առանձին,



4. վեր նետելով մեկը՝ մյուս չորսը դնում է գետնին,
5. վեր նետելով մեկը՝ վերցնում է գետնին դրված չորսը,
6. բոլոր հինգ քարերը վեր նետելով՝ որսում է ձեռքի երեսով, ապա ձեռքի երեսով նետելով՝ որսում ձեռքի փակով:
7. Վերջին փուլը բաղկացած է չորս մասից: Խաղացողը քարերը փռում է գետնին, ապա մի ձեռքի ցուցամատով ու բթամատով կամուրջ է կազմում գետնին.
  - ✓ վեր նետելով մի քար՝ մյուսները մատի հպումով անց է կացնում կամրջի տակով,
  - ✓ քարերն անց է կացնում զույգ-զույգ,



- ✓ քարերն անց է կացնում երեքը միասին, մեկն առանձին,
- ✓ քարերն անց է կացնում չորսը միասին:

Գործողությունները կատարելուց հետո խաղացողը պետք է որսա ընկնող քարը: Եթե նրան չի հաջողվում, նա համարվում է պարտված և խաղն սկսում են սկզբից: Հաղթում է նա, ով առաջինն է կատարում բոլոր գործողությունները:

## ՉԼԻԿ

«Չլիկ», «Չլիկ դաստա», «Կտափայտ» - խաղին նաև այսպես են անվանում:

Խաղում են փոքրիկ մի փայտի կտորով, որի երկու ծայրը սրվում է, իսկ մեկ ուրիշ ավելի մեծ փայտով հարվածում են սուր ծայրին: Փայտիկը բարձրանում է օդ, և խաղացողը պետք է կարողանա օդից որսալով հարվածել փայտիկին. որքան հեռու՝ այնքան լավ:

Խաղացողները պետք է ունենան՝

- ✓ դաստա, որն օգտագործվում է որպես զարկիչ, այն 40-60 սմ երկարությամբ ողորկ՝ հարթ մակերեսով փայտ է:
- ✓ չլիկ, այն նույնպիսի փայտ է՝ մինչև 10 սմ երկարությամբ:

Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի: Խաղի կազմակերպման հրապարակում փորվում է ոչ մեծ փոս (օրա կամ բորա): Մի խումբը կանգնում է փոսի մոտ, իսկ մյուսը՝ փոսից քիչ այն կողմ: Առաջին խմբին կոչում են վերևիներ, երկրորդ խմբին՝ ներքևիներ:



Փոսի մոտից փոխանցողը ձեռքը վերցնելով դաստան ու նույն այդ ձեռքի դաստակին դնելով ջիկը՝ վերև է նետում այն ու դաստայով հարվածում: Երբ ներքևիներին հաջողվում է բռնել ջիկն օդում, թիմերը փոխվում են տեղերով: Հակառակ դեպքում նրանք վերցնում են ջիկն ու փորձում դրանով դիպչել դաստային, որն այդ դեպքում հորիզոնական դիրքում դնում են փոսի վրա: Եթե ստացվում է դիպչել, ապա փոխանցող վերևիներ լքում է խաղը, և նրա տեղը փոսի մոտ զբաղեցնում է այդ թիմի մեկ այլ մասնակից:

Երբ խաղից դուրս են գալիս բոլոր վերևիները, թիմերը փոխվում են տեղերով: Խաղը կարելի է անվերջ խաղալ, և ավարտել միայն շատ հոգնելուց հետո:

Այս խաղը մեկ այլ ձևով էլ են խաղում՝ ոտնաթաթով, երբ սկսողը ջիկափետը դնում է բորայի վրա, ոտքը դնում վրան և ջիկը դնելով ոտնաթաթին՝ նետում որքան հնարավոր է հեռու:

Խաղը կարող է շարունակվել անվերջ և դադարեցվել միայն փոխադարձ համաձայնությամբ:

## ՈՒՉԻԳԱՆԻ

«Ուշիկ բույժի» - խաղին նաև այսպես են անվանում:  
Խաղը հաճախ են խաղացել հովիվները:

Խաղում են կանաչ հարթ դաշտում կամ մեծ սալաքարի վրա:  
Նախօրոք պատրաստում են կամ փորում բռնցքաչափ 7 փոսիկ հետևյալ դասավորությամբ՝

- ✓ 6 փոսիկներն անում են երկու շարքով՝ երեք և երեք
- ✓ 7-րդը՝ դրանցից առանձին, որպեսզի տարած քարերը մեջը լցնեն: Այն կոչվում է խազինա:

Պատրաստում են ծոխ ձվի մեծությամբ 42 կլոր քար. յուրաքանչյուր փոսիկի համար՝ յոթ քար: Առաջին խաղացողը՝ սկսողը, այդ վեց փոսիկներից մեկը նշան է անում որպես իր բորա՝ փոս:

Մյուս բորաների մեջ մեկական քար գցելով՝ բոլոր քարերը վերջացնում է: Եթե ձեռքին մնում է երկու կամ չորս քար, որը չի բավականացնի նորից բոլոր փոսիկների մեջ մեկական քար ևս մեկ անգամ գցելու համար տանում է, այսինքն՝ դրանք լցնում է խազինայի մեջ (7-րդ փոսի մեջ): Եթե նախավերջին փոսի մեջ գցելուց առաջ էլ է 2 կամ 4 քար մնում, դա էլ է գցում խազինայի մեջ, մինչև որ բոլոր քարերը վերջանան, որից հետո մյուս խաղընկերն է սկսում:

Քարերը հաշվում են գույգ-գույգ՝ ասելով ուշի-մուշի, իսկ յոթերորդ քարին անվանում են կենճի՝ կենդ քար:

Եթե խաղի ժամանակ խաղացողի ձեռքին մնում է մեկ քար, իր բորայից հաշվում է մինչև 10-ը: Եվ ում բորում վերջանա՝ քարը նրանն է:

Խաղը նորից են սկսում: Խաղի ժամանակ կարող է մեկ կամ երկու բորում քար չմնալ, նման դեպքում կարող են խաղալ պակաս քարով:

Խաղը մասնակիցների մոտ զարգացնում է հաշվարկի, ճիշտ նշանառության հմտություններ:

Ընդունված է, որ փոսիկները պատրաստեն սալ քարի վրա, որպեսզի միշտ հարթակը պատրաստ լինի «Ուչիկ բուչի»խաղին:

## ԿՈՃԻ

Խաղը հիմնականում տղաներն են խաղում: Որպես խաղաքար օգտագործվում է ոչխարի հետին ծնկահողի ոսկորը՝ ճանր:

Ճանի կողմերն ունեն իրենց անվանումները.

- ✓ փոսավոր կողմը՝ գող
- ✓ փոսավորի հակառակ ուռուցիկը՝ ռանչպար
- ✓ հարթ կողմը՝ թոխան (խոխա կամ ծառա)
- ✓ կեռմանաձև ակոսավոր կողմը՝ այչու (աղա կամ գլավին):

Խաղացողները հերթով զցում են ճանր, մինչև որոշվեն թագավորը, գլավինը և գողը: Ում կանին թագավոր է կանգնում, առաջին զցողը նա է:

Հերթով զցում են ասելով,- «Կոճի ջան կոճի, ես՝ ի՞նչ...»:

Եթե այչու է, ապա դա հաջողության նշան է, իսկ թոխանը՝ անհաջողության:

Ով այչու է զցում նա աղա է, ով թոխան՝ ծառա, ով փոսիկը՝ գող:

Եթե ասում են կոճին ալշու է կանգնել, ուրեմն գործերը հաջող են գնում: Եվ գողը պետք է կատարի աղայի հանձնարարությունը: Այն անելուց հետո խաղը սկսում են նորից:



## ԳԼԽԱՐԿ ՓՈԽԵԼ

Խաղը կազմակերպում էին բարեկենդանի ժամանակ: Կանայք ու տղամարդիկ նստում են հատակին ու մեկին ընտրում ղեկավար, և նրանից սկսվում է խաղը:

Ղեկավարը բարևում է իր ձախ կողմը նստած մասնակցին հետևյալ ձևով և նույն ցուցումներով մասնակիցները բարևը շրջանաձև փոխանցում են.

-Բարև, Մարգար ախպեր,- վերջինիցս միևնույն ձևով ստանալով պատասխանը, ղեկավարը շարունակում է.  
-Բարև եկավ Կիրակոս ախպորից (ղեկավարի աջ կողմում նստածից), բարև արա Տիգրան ախպորը (Մարգարի ձախ կողմում նստածին):

Մարգար ախպերը ղեկավարի ցուցումներով միևնույն ձևով ողջունում է իր հաջորդին: Եվ այսպես շարունակվում է մինչև ողջունելու շրջանը լրանում է:

Հետո ղեկավարը իր գլխարկը տալիս է իրենից ձախ նստածին և վերցնում է իրենից դեպի աջ նստածի գլխարկը: Միևնույն ձևով իրենց գլխարկները փոխում են նաև մյուսները և խաղը կրկնում նախորդ ձևով, միայն խաղացողներին կոչելով նրանց նոր գլխարկների տերերի անուններով:

Մխավողների ճակատին և երեսին մուր են քսում, որը շատ մեծ գվարճանք է առաջացնում:

Խաղն ինչքան կրկնվում է, այնքան անգամ փոխանակվում են գլխարկները նշված ձևով և ամեն անգամ նրանց կոչում գլխարկների իսկական տերերի անունով: Խաղը մասնակիցների մոտ զարգացնում է հիշողություն և ուշադրության կենտրոնացում:

## ՀՈՒ

Մասնակիցների հստակ թիվ չկա: Խաղացողների մասնակցության հերթականությունը որոշվում է վիճակահանությամբ:

Խաղի համար անհրաժեշտ է.

- ✓ փայտե հոլ՝ կոնանման մետաղե ծայրով
- ✓ խայտան՝ ոլորած պարան հանգույցով:

Հարկավոր է հանգույցն անցկացնել մատին և պարանը փաթաթել հոլի վրա:

Հատուկ ձեքի հմուտ շարժումով խաղացողը կտրուկ առաջ է նետում ձեռքը, պարանը բացվում է, և հոլը սկսում է պտտվել գետնի վրա:

Խաղի մրցակցությունը կայանում է հետևյալում: Նախապես գետնի վրա փոքրիկ փոս է փորվում և դրանից որոշակի հեռավորության վրա դրվում է կոճճ առանց ծայրի հոլ:

Խաղի իմաստը կայանում է նրանում, որ մասնակիցները հերթով պտտեցնելով հոլը, այն դեռ պտտվելու

ընթացքում ափի մեջ վերցնեն ու հարվածեն կոճին՝ այնպես առաջ տանելով այն,



որ փոսի մեջ ընկնի: Քանի անգամ կոճր հայտնվում է փոսում, այնքան միավոր է ստանում մասնակիցը:

Խաղը շարունակվում է մինչև ինչ-որ մեկին հաջողվում է հավաքել նախապես պայմանավորված միավորների քանակը:



Որպես կանոն, մրցանակը համարվում է հակառակորդի հողը: Թեև յուրաքանչյուր բա-կում սահմանված էին իրենց խաղի կանոնները:

Հոլ պատեցնելու իսկակ-ան վարպետները տիրապետում են

ամենատարբեր հնարքների՝ ուժեղ նետում վերևից, պարանի ձգում դեպի հետ, հողի նետում դեպի օդ, ձեռքի ափի մեջ պտտում և այլն:

## ՉՈՒԼ - ԽԱՂ

Սա հին հայկական խաղ է, որը խաղում են երկու մրցակից խմբով: Այն խաղացել են տների տանիքներին, բայց կարելի է նաև հարթ բակերում կազմակերպել:

Գետնին՝ մի անկյունում, շեղակի գիծ են գծում, որն անվանում են «բուն»:

Սկզբում, ըստ վիճակահանության, խմբերն ընտրում են առաջնորդներ, նույն ճանապարհով նաև որոշվում է, թե որ խումբն է առաջինը մտնելու «բուն»։ այսինքն մնա անկյունում՝ գծի հետևում: Մյուս խումբը մնում է դրսում:

«Բնից» դուրս է գալիս առաջին խաղացողը և մեկ ոտքի վրա ցատկելով սկսում է հետապնդել մյուս խմբի անդամներին: Երբ մեկ ոտքի վրա ցատկողը դիպչում է որևէ մեկին, այդ մեկը «թըս» է լինում ու խաղից դուրս է գալիս: Սակայն եթե միոտանին հանկարծ վեր բաձրացրած ոտքը գետնին է դնում, ինքն է «թըս» դառնում և լքում է խաղը:

Խաղն ավարտվում է այն ժամանակ, երբ խմբերից մեկի անդամներն ամբողջությամբ «թըս» են դառնում: Այս խաղը ֆիզիկապես շատ է կոփում մասնակիցներին:

## ԳԵՐԱՌՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը կազմակերպվում է երկու խմբով, խաղում են հատկապես տղաները: Այն սկսվում է հետևյալ կերպ՝

- ✓ երկու ամենալավ խաղացող տղայի նշանակում են խմբերի հրամանատարներ,
- ✓ խմբի սահմանները հանդիսացող բերդերը՝ գծված շրջագծերը, գծում են իրարից 60-80մ հեռավորության վրա:

Խաղը սկսող խմբից մեկը դուրս է գալիս բերդից և ներխուժելու մտադրությամբ՝ ուղղվում դեպի հակառակորդի բերդը:

Դեռ չհասած սահմանագծին՝ հակառակորդ խմբի պաշտպաններից մեկը նետվում է և գերեվարելու նպատակով նրան հետապնդում՝ հասնելով մինչև նրանց բերդը:

Եթե ճանապարհին հետապնդողին հաջողվում է խփել փախչողին, բղավում է,- «դադա՛ր»:

Այնուհետև խփվածին որպես գերի հետ է բերում դեպի խփողների բերդը և սահմանագծից երեք քայլ պակաս կանգնեցնում:

Եթե փախչողը արագավազության շնորհիվ անվտանգ հասնում է իր բերդը և միաժամանակ իրենց սահմանին է մոտեցնում իրեն հետապնդողին, այնտեղից մեկ ուրիշն անմիջապես կարող է դուրս գալ և միևնույն ձևով հարձակվի իրենց ընկերոջը հետապնդողի վրա՝ ջանալով խփել և գերեվարել:

Այս գործողությունները կրկնվում են այնքան, մինչև որ որևէ կողմին հաջողվում է գրավել հակառակորդի բերդը:

Երբ պարզվում է, որ դադար կանչողը չէր խփել, այլ խաբելով է ուզում գերել, խաբողին են գերում: Երբ գերիների թիվը մեկից ավելի է դառնում, նրանք կանգնում են ձեռք ձեռքի բռնած,



որպեսզի նրանցից որին էլ որ ընկերներն ազատեն՝ ձեռք տան կամ խփեն, այդ ազատությունը հաղորդվի միաժամանակ մյուսին կամ մյուսներին:

Այս խաղը ռազմական բնույթ ունի, ու ամբողջ ընթացքում ընկերներին ազատագրելու և հակառակորդին գերեվարելու միտքն է շրջանառվում մասնակիցների մոտ:



Ձեռնարկի այս հատվածում ներկայացված են ծիսական որոշ խաղեր:

Ծիսական խաղերի, արարողությունների միջոցով անհատը ծանոթանում է ազգային մշակույթի տարբեր դրսևորումների հետ:

Սրանց միջոցով խթանվում է երեխայի ազգային մտածողությունը և հարստացվում աշխարհայացքը:



Իր խաղերի բազմազանությամբ առանձնանում էր Բարեկենդանը:

Ըստ ծեսի՝ Բարեկենդանը խենթության և զվարճանքի օր էր համարվում:

Ամբողջ համայնքը, հավաքվում էր գյուղամիջում և սկսվում էր տոնախմբությունը՝ երգ ու պարով, բազմաթիվ խաղերով, մրցություններով: Եվ վերջում բոլորը հավաքվում էին մեծ սեղանի շուրջ՝ նաշկերույթի:

Հենց այս տոնի ժամանակ էլ բազմաթիվ ծիսական և ազգային խաղեր էին խաղում:

ԾԻՍԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐՈՒՄ  
ԱՐՏԱՀԱՅՏՎՈՒՄ ԵՆ

**ԴԱՐԵՐՈՎ ՁԵՎՎՈՐՎԱԾ  
ԱԶԳԱՅԻՆ ՍՈՎՈՐՈՒՅԹՆԵՐԻ ԵՎ  
ՎԱՐՔԱԳԾԻ ԴՐՍԵՎՈՐՈՒՄՆԵՐ**

## ՁՎԱԽԱՂԵՐ

Տաղավար տոները բնորոշ են իրենց խաղերով: Չատկի տոնին բոլորը խաղում են ձվախաղեր:

**Ձվախիվ:** Չատկին կազմակերպվող ձվախաղերից ամենատարածվածն ու խորհրդանշականը ձու կռվեցնելն է՝ ծայրերը (քթերը) միմյանց խփելու եղանակով: Ձու կռվեցնողները բանավոր պարզում են, թե ով է ձուն բռնողը կամ հարվածողը: Նախ խփում են ձվերի սուր քթերը, հետո անցնում բուրձ կողմին:

Հաղթողը վերցնում է ջարդված ձուն: Որպես կանոն, այս ձվախաղին նախորդում է ձու կռվեցնողների՝ իրենց



ձվի գովաբանությունը: Պարծենում են, թե քանի օր են ձուն աղի մեջ պահել, թե ինչպես է այդ ձուն շատ ձվեր կոտրել և այլն:

**Զուպտոոցի:** Խաղի համար մեկին դատավոր են ընտրում, որի հրահանգ տալուն պես՝ որևէ հարթ մակերեսին փորձում են սուր քթի վրա միաժամանակ պտտեցնել ձվերը:

Ում ձուն ավելի երկար պտտվի, նա էլ հաղթող է ճանաչվում և մյուս բոլոր խաղացողների ձվերը շահում: Հանախ, վեճերից խուսափելու նպատակով հաղթողին այլ կերպ են որոշում՝ ելնելով ոչ թե ձվի՝ քթի վրա երկար ժամանակ պտտվելուց, այլ վերջինիս անշարժանալով:

## ԸՆԿՈՒԶԱԽԱՂԵՐ

Ընկուզախաղերը բնորոշ են Ամանորին:

\* Գետնին փոքրիկ փոսեր են փորում, ապա հերթով, մեկը մյուսի հետևից, ընկույզը գորում այնպես, որ առանց նշանակված գծից շեղվելու ընկույզն ընկնի փոսի մեջ: Ում հաջողվում է անել, բոլոր գորած ընկույզները նրանն են տրվում:

\* Խաղի մասնակիցները մեկ մետր տրամագծով շրջան են գծում և մեջտեղը ուղիղ գծով ընկույզներ շարում: Երեք-չորս մետր հեռավորությունից գցում են ընկույզները: Այդ ընթացքում թթե նույնիսկ մեկ ընկույզն են շրջանից դուրս հանում, շահում են շարված բոլոր ընկույզները:

\* Մասնակիցներից յուրաքանչյուրն ունենում է մեկական թելից կախված ընկույզ: Թելի երկարությունը պետք է լինի մոտ 30սմ: Նրանք կանգնում են շրջանաձև, իրար բավական մոտ, ձեռքերը մոտեցնում են և սկսում անկանոն թափահարել այնքան, մինչև թելերը խառնվեն իրար: Արդյունքում ստացվում է շրխկան – չարխափան:

\* Մեղանին կամ գետնին իրար զուգահեռ երկու շարքով շարում են ընկույզներ: Խաղացողը, մի շարքի ընկույզները միջնամատի և բութ մատի միջոցով կտտացնելով պետք է շարքից դուրս հանի մյուս շարքի ընկույզները:



Պարզվում է, որ սա այնքան էլ հեշտ չի ստացվում փոքրիկների մոտ:

## ԲԱՐԵԿԵՆՂԱՆԻ ԽԱՂԵՐ

Բարեկենդանը Մեծ Պահքի նախորդող շաբաթվա տոնն է, որը նշվում էր մեծ ուրախությամբ, մասսայական խաղերով, մրցումներով, թատերախաղերով, պարերով, կերուխումով և այլն: Հնում այն տևում էր երկու շաբաթ՝ անմիջականորեն հաջորդելով Ս. Սարգսի տոնին և ավարտվելով Մեծ Պատով:

Մեծ Պահքին նախորդող կիրակին Բուն Բարեկենդանի օրն է:

Տոնը կապ ունի գարնան սկսվելու հետ: Եվ պատահական չեն զվարճությունները, որոնք արթնացող բնությանն ուրախ դիմավորելու, մարդկանց վերակենդանացնելու խորհուրդ ունեն: Մարդիկ մտադրում էին միմյանց բարի կենդանություն:

Կանայք և տղամարդիկ դադարում էին աշխատել, զանազան խաղեր էին խաղում, զվարճանում երեխաների պես: Ծերունիներն առանց քաշվելու միանում էին նրանց:

Բարեկենդանի խաղերից էին «սուրմագիլ» կամ «կունդի», «թխադիր», «ուղտ խաղացնել», «խնամախոս», տարբեր դիմակավոր խաղեր և այլն:

Բարեկենդանի գլխավոր զվարճությունը նաև դիմակավոր խաղերն ու թատերական ժողովրդական ներկայացումներն էին:

Ափսոսանքով պետք է նշել, բայց ներկայումս նման խաղերն իսկապես գտնվում են ձեռագիր հուշադրյուրներում, որոնք արժանի են կյանքի կոչվելու:



Ձեռնարկի այս հատվածում ներկայացված են բազային որոշ խաղեր, որոնք ազգային խիստ ավանդույթներ չեն պարունակում, սակայն ժամանակի ընթացքում ներխուժել են նախորդ սերունդների առօրյա և դարձել շատ սիրելի:



Բակային խաղերը զարգացնում են երեխաների, երիտասարդների ֆիզիկական ուժը, ճարպկությունը, արագ կողմնորոշվելու, որոշում ընդունելու, ստեղծագործական երևակայության, վերլուծական, կառուցողական ունակություններն ամրապնդող և այլ կարողություններ:

Այս խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են, երբ խաղային իրավիճակում անկախ, ազատ գործող երեխան լիարժեքորեն օգտագործում է իր բոլոր հմտությունները, տեղեկացվածությունն իրավիճակի հանդեպ՝ միաժամանակ համագործակցելով խաղընկերների հետ:

Բակային խաղերի ազդեցությունը երեխայի հոգեկանի ու ֆիզիկականի վրա շատ դրական է, որոնց հիման վրա զարգանում է երեխաների անհատականության դրսևորման ու անձնական հատկանիշները:

ԲԱԿԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐՈՒՄ  
ԿԱՐԵՎՈՐՎՈՒՄ ԵՆ

**ՄԻԱՍՆՈՒԹՅԱՆ ԳԱՂԱՓԱՐԸ  
ԵՎ  
ՖԻԶԻԿԱԿԱՆ ԱՌՈՂՋ ԱՃԸ**

### **ՎԱԶԻՐ - ԿԱՆԳ ԱՌ**

Իտաղը վարողը մեջքով կանգնում է դեպի խաղացողները (գծանշված սահմանագծի վրա, և որքան մեծ է հեռավորությունը, այնքան ավելի նախընտրելի) և բարձրաձայն, փոքր ընդմիջումներով կրկնում է,- «վագիր-կանգ առ»:

Վարողի խոսելուն զուգընթաց մասնակիցները փորձում են որքան հնարավոր է մոտ վազել սահմանագծին:

Հենց որ վարողը դադարում է խոսել, խաղացողները կանգնում են իրենց տեղում և չեն շարժվում: Իսկ նա, ով չի հասցրել կանգ առնել կամ պատահաբար շարժվում է, դուրս է գալիս խաղից:

Հաղթում է նա, ով առաջինն է հասնում սահմանագծին և դիպչում վարողին: Իտաղը մասնակցի մոտ զարգացնում է հստակ կոորդինացիա, արագ վազելու և արձագանքելու ունակություն:



## ԳՈՐԾՆԱԳՈՐԾ

Գործնագործ (город за город) Խաղացողները վիճակահանությամբ բաժանվում են երկու խմբի հավասար մասնակիցների քանակով. մի խմբի անդամները համարվում են բաղեր, մյուսինը՝ որսորդներ:

Խաղի համար անհրաժեշտ է ոչ ծանր մեկ մեծ գնդակ:

Մի խումբը դառնում է խփողների խումբ, մյուսը՝ խաղացողների: Խփողները բաժանվում են երկու խմբի և կանգնում են իրարից 6-10 մետր հեռավորության վրա: Մյուս խմբի խաղացողները կանգնում են այդ երկու խմբի մեջտեղում. այսինքն մտնում են մեջ ու սկսում են խաղալ:

Խփողները հերթով փորձում են գնդակով խփել խաղացողներին: Ամեն անգամ, գնդակը մեկին կաչելուն պես, խաղացողը պետք է դուրս գա խաղից: Երբ խփվողներից մնում է մեկ մասնակից, ապա սկսում են հաշվելով գնդակը խփել: Երբ այդ միայնակը կարողանում է մինչև տաս հաշիվը խաղալ, բոլոր խաղացողները նորից մտնում են՝ խաղը շարունակելու, իսկ եթե մինչև տաս հաշիվը չի կարողանում խաղալ՝ գնդակը իրեն էլ է կաշում, ապա իրենք են դառնում խփողներ, իսկ խփողները՝ խաղացողներ:

Եթե մեջտեղում կանգնածները հասցնում են նետողներից գնդակը բռնել օդից, ապա դա համարվում է մեկ կյանք խաղացողներից մեկին նորից խաղ բերելու համար: Մի հարվածով խաղից դուրս է գալիս միայն մեկ մասնակից:

Խաղը զարգացնում է ցավին դիմանալու, ուրիշի մասին մտածելու և խույս տալու ունակություն:

## ԹԱՇԿԻՆԱԿ

Սա մանկական խաղ է: Երեխաները շրջանաձև կքանաստում են: Նրանցից մեկն արագ քայլելով և թաշկինակը ձեռքին



անցնում է շրջանի հետևով: Մի քանի պտույտ անելուց հետո թաշկինակն աննկատ գցում է մասնակիցներից մեկի ետևը: Ում հետևում ընկած է թաշկինակը պետք է՝

- ✓ արագ վերցնի
- ✓ վազի գցողի հետևից
- ✓ բռնի թաշկինակ գցողին:

Իսկ գցողը պետք է հասցնի կքանաստել այն տեղում, որտեղ նստած էր թաշկինակ վերցնողը: Եթե մինչ կքանաստելը նա բռնվում է, համարվում է պարտված: Բռնողը դառնում է թաշկինակ գցող:

## ՀԱՎԱԼԱ

Խաղին մասնակցում են 8-10 հոգի: Մասնակիցներից մեկը կորացնում է մեջքը (նրան կոչում են «էշ» կամ «այծ») և մյուսներն իրար հետևից ցատկում են նրա վրայով:

«Այծ»-ին՝ կորացրած մեջքին, կարելի է դիպչել միայն ձեռքերով: Խաղացողներից ովքեր չեն կարողանում ցատկել «այծ»-ի վրայով, կամ ոտքերով էլ են կաշում «այծ»-ին, կանգնում է նրա կողքին, մեջքը կորացնում և արդեն մնացած մասնակիցները միանգամից պետք է թռչեն երկու «այծ»-ի վրայով:

Խաղը հաղթում է նա, ում հաջողվում է ցատկել ամենաշատ «այծ»-երի վրայով:

## ԿԱՐՄԻՐ ԿՈՃԱԿ

Մեկ շարքով խաղի մասնակիցները նստում են իրար կողքի ու յուրաքանչյուրն իր ձեռքերն իրար միացրած պահում դիմացը:

Խաղը վարողը նույնպես իր ձեռքերը միացրած և ափերի մեջ ունենալով կարմիր կոճակ՝ հպվելով ափերն իրար միացված ձեռքերին անցնում է բոլորի մոտով: Խաղավարը կարմիր կոճակն աննկատ թողնում է մասնակիցներից մեկի ձեռքում այնպես, որ մյուսները չնկատեն, թե ում մոտ է թողել:

Բոլորի մոտով անցնելուց հետո նա կանգնում և ասում է «Կարմիր կոճակ, դուրս արի»: Այն մասնակիցը, ում մոտ կոճակը մնացել է, պետք է շատ արագ դուրս գա շարքից այնպես, որ մյուսները չկարողանան դիպչել իրեն:

Մա շատ արագ կողմնորոշում պահանջող խաղ է: Իսկ խաղն ավարտվում է այն ժամանակ, երբ մասնակիցների ձեռքերն այդ դիրքից հոգնում է:



## ԱՂՋԻԿ ՓԱԽՑՆՈՅԻ

Խաղը նախատեսված է խմբի համար, ուր ցանկալի է աղջիկների և տղաների գրեթե հավասար քանակ:

Խաղացողները բաժանվում են զույգերի, և իրար ձեռք բռնած՝ զույգերով, շարվում իրար հետևից:

Չույգերն իրենց բռնած ձեռքերը եռանկյունաձև բարձրացնում են վերև՝ ստեղծելով կամար:

Խաղացողներից մեկն անցնում է այդ շարքի միջով, և ընտրում իր հավանած աղջիկներից մեկին: Միայնակ մնացածն անցնում է կամարի սկիզբ՝ և թունելով անցնելով ընտրում է իր համար մեկ այլ զույգ: Եվ այդպես շարունակ: Խաղն անվերջ կարելի է խաղալ:

Այս խաղն ընդունված էր հիմնականում դեռահասների շրջանում, և խաղի ընթացք պարզվում էր, թե բախում ով ում է հավանում:

## ԷՇ ՄԻԼԻՑԱ

«Պապն ու Էշը» - խաղին նաև այսպես են անվանում:

Խաղի մասնակիցներից վիճակահանությամբ էշ և միլիցա են ընտրում, իսկ մեկն էլ կամավոր կերպով դառնում է բալիշ (բարձ կամ պապ):

Էշը գլուխը դնում է բալիշի գոգին և կռանում: Միլիցան բռնում է նրանցից և պտտվում նրանց շուրջը, որպեսզի պաշտպանի նստողներից:

Դրսի խաղացողները փորձում են հեծնել էշին և միլիցային:

Եթե միլիցան կարողանում է նրանց ոտքով խփել մինչև նստելը, այսինքն՝ էլացնել, խփվածը դառնում է էշ, էշը դառնում է միլիցա, իսկ միլիցան ազատվում է և խաղում դրսից:



Խաղի ժամանակ օդում էլացնել չի կարելի, եթե էշը ճկռած է կամ վայր ընկած, դարձյալ չի կարելի էլացնել:

Խաղն անընդհատ կարելի է շարունակել, բայց ավարտվում է այն ժամանակ երբ մասնակիցները հոգնում են էշ և միլիցիա լինել:

## ՔԱՐ ՓՈՒՏ

Խաղը երկու խմբով են խաղում: Խմբերը մեկական առաջնորդ են ընտրում և նրանք ծածուկ իրենց խմբերի անդամներին կենդանիների անուններ են դնում: Մասնակիցներից մեկն առաջնորդներին մի հանելուկ է ասում: Շուտ գուշակողն իր խմբով հաղթող է ճանաչվում:

Պարտված բանակը չոքում է, ու նրանց առջև չոքում է նաև առաջնորդը: Հաղթող առաջնորդը կանգնում է պարտվածի ետևում:

Հաղթող առաջնորդը կապում է պարտված առաջնորդի աչքերը, նրա առջև դնում է երկու քար և բարձր ձայնով ասում է,- «Կամաց, կամաց, կարող է Ագռավ է»:

Մրանով նա նկատի ունի իր խմբում ագռավի անուն կրող անդամին, որը կամացուկ մոտենում է քարերին և դրանք իրար խփելուց հետո վերադառնում տեղը:

Պարտված առաջնորդը բացում է աչքերը և փորձում է գտնել ագռավին: Եթե նա ագռավին գտնում է խմբերի դերերը փոխվում են, և խաղը նույնությամբ շարունակվում է:

## ՌԵՉԻՆ

Խաղը հիմնականում աղջիկների համար է, որի գլխավոր պարագան երկար շրջանաձև ռեզինն է: Անհրաժեշտ է 3-4 մասնակից:

Երկու մասնակից իրար դիմաց կանգնելով՝ ռեզինն անց են կացնում սրունքներին և գետնից շատ քիչ բարձրության վրա ոտքերով պահում այն: Սկզբից շատ ցածր, այնուհետև աստիճանաբար բարձր դիրքով են պահում ռեզինը:

Մյուս մասնակիցները զույգ ցատկերով անցնում են ռեզինի



միջով: Հենց որ ցատկոդը սխալվում է, կամ հերթական բարձր դիրքում գտնվող ռեզինի վրայով էլ չի կարողանում ցատկել, ապա նա պարտվում է և կանգնում որպես ռեզինի հենարան:

Խաղը մասնակցին մարզված վիճակում է պահում և սովորեցնում է աստիճանաբար հաղթել:

## ԿԼԱՍՍ

Խաղը հետաքրքիր է, երբ մի քանի հոգով են խաղում, սակայն կարելի է նույնիսկ միայնակ խաղալ:

Խաղի համար պահանջվում է.

- ✓ Կավիճներ
- ✓ Ասֆալտե կամ սալիկապատ ճանապարհ
- ✓ Փոքր չափի տափակ-ողորկ քար:

Գետնին կավիճով գծում են քառակուսիկներ, որոնց մեջ թվեր են գրում (կլասի ձևը տարբեր բակերում տարբեր ձևերով են գծում): Կարևորը՝ շատ ճշգրիտ քարը գցել կոնկրետ քառակուսու մեջ, որ նույնիսկ քարը ոչ մի գծի չդիպչի: Եթե քարն ընկնում է գծի վրա, ապա խաղի քայլն անցնում է հաջորդ մասնակցին:

Քարը նետողը մեկ ոտքով ցատկելով պետք է հասնի քարին և նույն կերպ ետ դառնա: Ամենահաջողակը համարվում է նա, ով կարողանում է անցնել 1-10-ի ճանապարհը:

Խաղը մասնակցի մտտ գարգացնում է ճկունություն, ճշգրտություն և կենտրոնանալու ունակություն:



## ԿԱՉԱԿՆԵՐ - ԱՎԱՉԱԿՆԵՐ

Այս խաղը ժառանգվել է խորհրդային անցյալից: Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի՝ «կազակներ» և «ավազակներ»: Խաղն ընդգրկում է նախապես որոշված մեծ տարածք:

Ավազակները գաղտնի բառ են մտապահում, ապա փախչում են և իրենց ճանապարհը սլաքներով նշում փողոցի ու շինությունների վրա: Սկզբում նրանք փախչում են խմբով, իսկ այնուհետև բաժանվում են:

Կազակների առաջադրանքն է սլաքներով գտնել ավազակների: Յուրաքանչյուր ավազակի կազակները «քանտ» են տանում և փորձում են իմանալ գաղտնի բառը:

Կազակները հաղթանակ են տանում, երբ իմանում են գաղտնի բառը կամ գտնում են բոլոր ավազակներին:



Խաղը մասնակցի մոտ զարգացնում է հետախույզի կարողություններ, տեղանքում կողմնորոշվելու և մտերիմներին չդավաճանելու՝ հավատարիմ մնալու ունակություններ:

## ԾՈՎՆ ԱԼԵԿՈԾՎՈՒՄ Է՝ ՄԵԿ

Վարողը մեջքով կանգնում է դեպի խաղացողները և կանչում է.

- ✓ Ծովն ալեկոծվում է՝ մեկ,
- ✓ Ծովն ալեկոծվում է՝ երկու,
- ✓ Ծովն ալեկոծվում է՝ երեք,
- ✓ Ծովային կեցվածք՝ տեղում կանգնի՛ր:

Մինչ վարողը խոսում է, մասնակիցներն անկանոն շարժվում են և տարբեր կեցվածքներ ընդունում, և երբ վարողը լռում է, խաղացողները որևէ մի դիրքով կանգ են առնում:



Վարողը մոտենում է խաղացողներից որևէ մեկին և դիպչում ձեռքով:

Խաղացողն իր կեցվածքը շարժման մեջ է ցույց տալիս, և վարողը պետք է գուշակի, թե ինչ է նմանակում մասնակիցը:

Այն խաղացողը, որի կեցվածքը չի հաջողվում կռահել, դառնում է վարող:

Խաղը մասնակցի մոտ զարգացնում է երևակայություն և դերասանական հմտություններ:

## ԳԵՏՆԻՑ ԲԱՐՁՐ

Խաղի հիմքում փոփոխված բռնոցին է:

Մասնակիցները ցելա են գցում, ու պարտվողն ընկնում է մյուս մասնակիցների հետևից՝ փորձելով բռնել նրանց:

Պետք է փախչել, ու եթե բռնողը մոտենում է՝ փրկվելու միակ տարբերակը ինչ-որ բարձր տեղ բարձրանալն է: Միայն այդ պարագայում բռնողը չի կարող դիպչել մասնակցին: Բռնվելու դեպքում «բռնված» մասնակիցը դառնում է բռնող: Խաղն ավարտվում է այն ժամանակ, երբ մասնակիցները հոգնում են վազելուց:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԱՂԲՅՈՒՐՆԵՐԻ ՑԱՆԿ

1. Հայ ժողովրդական խաղեր, Երևան, 1963թ.
2. Բդոյան Վ., Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. 1-3 Երևան, 1963
3. Հայկական սովետական հանրագիտարան
4. [hayasa.be/Files/ArmGames.pdf](http://hayasa.be/Files/ArmGames.pdf)
5. [imyerevan.com/hy/society/view/6598](http://imyerevan.com/hy/society/view/6598)
6. [blognews.am/arm/news/149986/mer-mankuty-an-moracvats-lavaguyn-13-khaxerymas-1.html](http://blognews.am/arm/news/149986/mer-mankuty-an-moracvats-lavaguyn-13-khaxerymas-1.html)
7. [armeniasputnik.am/analytics/20151029/974214.html](http://armeniasputnik.am/analytics/20151029/974214.html)
8. [heqiat.am](http://heqiat.am)
9. [armcamping.com](http://armcamping.com)
10. [qahana.am](http://qahana.am)

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Նախաբան	.....	4
Խաղը՝ որպես մանկության մի հատված	.....	6
Պահպանման կարիք ունեցող խաղեր	.....	7
Ծիսական խաղեր	.....	26
Բակային խաղեր	.....	33

Խաղը մարդկային գործունեության  
ամենահետաքրքիր  
ձևերից մեկն է:

Այն ծագում է մանկության  
շրջանում և ուղեկցում մարդուն ողջ  
կյանքի ընթացքում:

Հովհաննես Թումանյանը գտնում էր, որ «...խաղը  
երեխայի բնական օրգանական պահանջն է, նրա  
լրջությունը, նրա էությունը»: