

ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՄՊՈՐՏԻ
ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

ՀԿ ԿԵՆՏՐՈՆ ԶԱՐԱԶԱՑԻՎԱԿԱՆ ՀԱՍԱՐԱԿՈՒԹՅԱՆ
ՉԱՐԳԱՑՄԱՆ ՀԿ



**ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ
ԽԱՂԵՐԻ ՇՏԵՄԱՐԱՆ**



Սույն ձեռնարկը պատրաստվել է ՀՀ Կրթության, գիտության, մշակույթի և սպորտի նախարարության աջակցությամբ:

Ձեռնարկի բովանդակության համար պատասխանատվություն է կրում ՀԿ Կենտրոն քաղաքացիական հասարակության զարգացման հասարակական կազմակերպությունը:

ԽԱՂԵՐԻ ՄԻՋՈՑՈՎ ՀՆԱՐԱՎՈՐ Է ՊԱՀՊԱՆԵԼ ՍԵՐՈՒՆԴՆԵՐԻ ԿԱՊԸ

ԵՎ

ՆՊԱՍՏԵԼ ՈՉ ՆՅՈՒԹԱԿԱՆ ՄՇԱԿՈՒԹԱՅԻՆ ԺԱՌԱՆԳՈՒԹՅԱՆ ԱՐԺԵՔՆԵՐԻ ՓՈԽԱՆՑՄԱՆԸ

Ձեռնարկի ստեղծման նպատակն է նպաստել ոչ նյութական մշակույթային 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 Ոսկանյան

ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԻ ՇՏԵՄԱՐԱՆ



ՎԱՆԱԶՈՐ 2020

ՆԱԽԱԲԱՆ

աշխատանքային սոցիալական
գործունեության առանձնահատուկ վերարտադրություն
երևույթների արտացոլում:
բազմազանություն ապրելակերպի հասարակական
ակտիվության բազմազանություն
բնակավայրում տարածված

դժվարությունների հաղթահարում
պահանջում կատարվում բավականությամբ
հրապուրանքով հուզմունքով դրսևորվում
ստեղծագործական հաղորդակից
հոգեվիճակի բաղադրիչներ
✓ գացողություններ
✓ մտածողություն
✓ կողմնորոշում
✓ արտահայտում

հետաքրքրություններ՝

դրսևորվում
բնավորության առանձնահատկությունները
առավելագույն

ժառանգում
ամրագրվում սերունդների
ժառանգություն արտացոլված

հետաքրքիր

հոժարական
դրևորմամբ փոխանցվում

Անհատական

յուրաքանչյուրն

առանձնահատկությունները:

պարտաճանաչության

զարգացմանը

աշխատանքի

ձևավորմանը

նպատակասլացության

հասունանում

վերջնարդյունք

հասարակության

ԼԱՎԱԳՈՒՅՆ
ՎԵՐԱԿԱՆԳՆՈՒՄԸ
ԿՆՊԱՍՏԻ ՍԵՐՈՒՆԴՆԵՐԻ
ԵՐԿԵՆՈՍՈՒԹՅԱՆ ԿԱՅԱՑՄԱՆԸ



դարաշրջանը՝

ԽԱՂԸ՝ ՈՐՊԵՍ ՄԱՆԿՈՒԹՅԱՆ ՄԻ ՀԱՏՎԱԾ

Մանկության հիշողությունների
հաղթանակների
ընդվզումների
ճարպկության հետևանքներ ազդեցություն
զարգացման բնավորության

Հասարակական զարգացումներին
ցուցաբերվող
պահանջմունքները
պահպանվում մոռացության

տասնամյակներում
տարածված
ֆիզիկապես երեխաներին:
տարիներին տարածված

Город за город

Ժամանակաշրջանում
փախցնոցին հիմնականում
դեռահասների

մանկությունից
հիշողություն
սերունդներին՝ ճանապարհով հաղորդակից
տարբերակներից երկխոսության

ՊԱՂՊԱՆՄԱՆ
ՈՒՆԵՑՈՂ

ԽԱՂԵՐ



ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

հետաքրքիր

սովորույթները:

պարզապես

կատարվում

արմատներին:

ժառանգություն

պահպանել

մոռացության մատնվելուց:

ժամանակներից

երեխաների

զվարճանքը

րությունները

կազմակերպել

բազմազան

զարգացրել

ֆիզիկական

նշանառությունը

ճարավկությունը

կողմնորոշվելու

կարողությունը

հիշատակվող

աղբյուրների

Հայաստանում

աղջիկները

տարանջատում

հետաքրքրական

աղբյուրները

հավաստում

Հայաստանում

ավանդույթներ

վերաբերող

մրցույթներում պարտվողը

պաշտպանել

հարսնացուին

հարսանեկան

ճակատագրի

մեծամասնությունը մարտական

ժողովրդական

գոտեմարտերը՝

Ժամանակակից
տարածված
Արևմտյանում
հարսանեկան

ըմբշամարտին
Գոտեմարտերից

Գոտեմարտերը
հետաքրքիր

Գոտեմարտի

հպատակություն պահանջեր
հնազանդվել

պարտավոր
նազմական

ավերակները

վերականգնելն

ՃԱԿԱՏԱԳՐԻ ԲԵՐՈՒՄՈՎ
ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ
ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

ՄԱՐՏԱԿԱՆ



ԼԱԽՏԱԽԱՂ

քնակավայրերում

անուններով
Գծալախտի

Բարեկենդանին
տղամարդիկ:

միաժամանակ մասնակցում

մասնակիցներին

մարտախաղ
հակառակորդի
զինվորներն

յուրաքանչյուրն

Ներսիները

պաշտպանում

հակառակորդին: Կենտրոնում

գտնվողների
գտնվողներին

Դրսիները
գտնվողները՝

Յուրաքանչյուր

խաղացողները պաշտպանում
խաղացողները

պաշտպանվող
խաղացողներին

հարվածներ

հատկություն զարգացնում՝ խաղացողները
հարվածները ատրաստված

Դրսինների հաղթանակը ներսիններին՝
հարձակվող անդամներին

Միաժամանակ ներսինները
հարձակվող անդամներից
հաջողության
դրսիններին

ներսիններին:

Հարձակվող անդամներին եզրքացնելուց
պաշտպանվող հարձակվող
պաշտպանվող:

մարտակաղի մասնակիցների
զարգացնում հարձակվելու պաշտպանվելու
չխախտելու կանոնները պահպանելու
հարվածներն

հաղթանակի հմտություններ:

ՅՈՐ ՔԱՐ

պարունակում ռազմական
Ռազմական
հմտությունների ձեռքբերումն .
կազմակերպում պաշտպանություն:
ընթացքում՝ իրավիճակից
ռազմավարություններ:

անհրաժեշտ զոհողությունների վերականգն

հիմնականում
Անհրաժեշտ պարագաներն .

- ✓
- ✓
- ✓ տարածություն:

Վիճակահանությամբ

խաղացողները
վորությունից

խաղացողը





- դասավորել նախնական
- խաղացողները
խանգարեն

խաղացողներին:

խաղացողը

ինքնազոհություն՝ խաղացողը

անդրադառնալով

դասավորելուց

շարունակում

ճանաչվում:

արդյունքում

արագաշարժության զարգացմա

յուրաքանչյուրի

մասնակիցներից ամենաուժեղը

ընթացքում՝

վերադարձը

մետրանոց՝

վերադառնում
պարտավոր

անցկացնում
բարձրացնելով

ԱԶՔԿԱՊՈՒԿ

մասնակցում

շրջապատելով՝

ավարտվում

ուշադրություն

արագություն

զարգացնում

մասնակիցները

մրցությունը:

Մասնակիցները
հանդերձանքով՝ մարզաշուխաներով:

Հաղթանակող

- ✓
- ✓
- ✓
- ✓

մրցագորգի
աստիճանի

նկատմամբ

միավորներ

Մրցությունն



գույեմարտ

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

- ✓ գրպանի դանակ
- ✓ փայտե ձող՝ սմ երկարությամբ և մի ծայրը

- ✓ կարճ խոտածածկով

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

դանակը՝ սուր ծայրը դեպի առաջ, դնում են ափի մեջ, ապա վեր նետում այնպես, որ դեպի խաղացողը պտտվելով խրվի գետնի մեջ

յն գործողությունը կատարում են դանակն ափի հակառակ երեսին դրած,

դանակի պոչից բռնելով՝ սուր ծայրով ցած են նետում դեպի գետնին,

բթամատով և ցուցամատով օղակ են կազմում՝ դանակը սուր ծայրով առաջ, դնում վրան և դեպի ներս շրջադարձ նետումով խրում գետնի

ոսապտիտ երկու մատով բռնում են դանակի սուր ծայրից և նետում այնպես, որ դեպի դուրս պտտվելով՝ խրվի գետնի մեջ,

միջապտիտ նման է նախորդ գործողությանը, միայն այն տարբերությամբ, որ դանակը պտտվում է խաղացողի ուղղությամբ,

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

դանակի սուր ծայրը ատամներով բռնում և նետում են այնպես, որ խրվի հողի մեջ,

նետում են՝ շեղբը մատներով գլխին հպած դիրքից:

Հաղթող է ճանաչվում այն խաղացողը, ով առաջինն է անսխալ կատարում բոլոր գործողություններ պարտվողը «բիզ» է ուտում: յն է՝ հաղթողը բիզը

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 ով ճիշտ նշանառելու, կիրառման բազմաթիվ հմտություններ է զարգացնում մասնակիցների մոտ:

ՔԱՐԿՏԻԿ

բաղկացած գործողությունից անհրաժեշտ մասնակցում

- ✓
- ✓
- ✓
- ✓
- ✓

հինգերորդը՝
խաղացողը
հաջորդական

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 ավուկ:
7. Վերջին փուլը բաղկացած է չորս մասից: Խաղացողը քարերը փռում է գետնին, ապա մի ձեռքի ցուցամատով ու բթամատով կամուրջ է կազմում գետնին.

- ✓ մյուս ձեռքով վեր նետելով մի քար՝ նույն ձեռքով մյուս քարերը 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:

Կտափայտ

խաղացողը

կարողանա

բարձրանում
հարվածում

խաղացողները



օգտագործվում
երկարությամբ

մակերեսով



երկարությամբ:

խաղացողները բաժանվում
կազմակերպման հրապարակում

ներքևիներ:



փոխանցողը
դաստակին
հարվածում ներքևինների

հորիզոնական

փոխանցող
զբաղեցնում

վերևինները

ոտնաթաթով

ոտնաթաթին՝

շարունակվել
փոխադարձ համաձայնությամբ: դադարեցվել

ՈՒՉԻԳԱՆԻ

բռնցքաչափի պատրաստ
դասավորությամբ՝
✓ փոսիկներն



Պատրաստում
յուրաքանչյուր
խաղացողը՝

մեծությամբ

փոսիկներից

վերջացնում
բավականացնի

փոսիկների

նախավերջին

խաղընկերն

խաղացողի

մասնակիցների զարգացնում
նշանառության հմտություններ:

փոսիկները պատրաստեն
պատրաստ

Խաղը հիմնականում տղաներն են խաղում:
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՝ ալչու

Խաղացողները հերթով գցում են ճանր, մինչև որոշվեն
թագավորը, գլավինը և գողը: Ում կաճին թագավոր է
կանգնում, առաջին գցողը նա է:

Հերթով գցում «Կոճի ջան կոճի, ես՝ ի՞նչ...»:

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

Ով ալչու է գցում նա աղա է, ով թոխան՝ ծառա, ով փոսիկը՝



ԳԼԽԱՐԿ

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

Ղեկավարը բարևում է 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 ցուցմունքով 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:

Սխալվողների ճակատին և երեսին մուր են քսում, որը շատ մեծ զվարճանք է առաջացնում:

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

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 ձեռքի հմուտ շարժումով խ կտրուկ առաջ է նետում ձեռքը, պարանը բացվում է, և հոլը սկսում է պտտվել գետնի

Խաղի մրցակցությունը կայանում է հետևյալում: Նախապես գետնի վրա փոքրիկ փոս է փորվում և դրանից որոշակի հեռա վորության վրա դրվում է կոճ՝ առանց ծայրի



Խաղի իմաստը կայանում է նում, որ մաս կիցները հերթով պտտեցնելով

հոլը, այն դեռ պտտվելու ընթացքում ափի մեջ վերցնեն ու հարվածեն կոճին՝ այնպես առաջ տանելով այն, որ փոսի մեջ ընկնի: Քանի անգամ կոճը հայտնվում է փոսում, այնքան միավոր է ստանում մասնակիցը:

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



Որպես կանոն, մրցանակը համարվում է հառակորդի հոլը: Թեև յուրաքանչյուր բա սահմանված էին իրենց խաղի կանոնները:

Հոլ պատեցնելու ան վարպետները տիրապետում են ամենատարբեր քների՝ ուժեղ նետում վերևից, պարանի ձգում դեպի հետ, հոլի նետում դեպի օդ, ձեռքի ակի մեջ պտտում

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

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

Սկզբում, ըստ վիճակահանության, խմբերն ընտրում են առաջնորդներ, նույն ճանապարհով նաև որոշվում է, թե որ ամբն է առաջինը մտնելու «բուն». ա ինքն 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 մե ը «թըս» է լինում ու խաղից դուրս է գալիս: Սակայն եթե միոտանին հանկարծ վեր բաժրացրած ոտքը գետնին է դնում, ինքն է «թըս» դառնում և լքում է խաղը:

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

ԳԵՐԱՌՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը կազմակերպվում է երկու խմբով հատկապես տղաները Այն սկսվում է հետևյալ կերպ՝

- ✓ րկու ամենալավ խաղացող տղայի նշանակում են հրամանատարներ,
- ✓ մբի սահմանները հանդիսացող բերդերը՝ գծված շրջագծերը, գծում են իրարից 60 հեռավորության վրա:

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

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

Եթե ճանապարհին հետապնդողին հաջողվում է խփել փախչողին, բղավում է,

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 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 ազատությունը հաղորդվի միաժամանակ մյուսին կամ

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

ԾԻՍԱԿԱՆ

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 արեկենդանը:

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 բոլոր հավաքվում էին մեծ սեղանի շուրջ՝ ճաշկերույթի:

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

ԱՐՏԱՀԱՅՏՎՈՒՄ

**ԴԱՐԵՐՈՎ ՁԵՎԱՎՈՐՎԱԾ
ԱԶԳԱՅԻՆ ՍՈՎՈՐՈՒՅԹՆԵՐԻ ԵՎ
ՎԱՐՔԱԳԾԻ ԴՐՍԵՎՈՐՈՒՄՆԵՐ**

ՁՎԱԽԱՂԵՐ

Տաղավար տոները բնորոշ են իրենց խաղերով:
բոլորը խաղո մ են ձվախաղեր

Ձվակոխիվ: Զատիկին կազմակերպվող ձվախաղերից
րաժվածն ու խորհրդանշականը ձու կովեցնելն
է՝ ծայրերը (քթերը)
միմյանց խփելու
եղանակով:
նողները բա
պարզում են, թե ով
ըլ կամ հար



են ձվերի սուր քթերը
հետո անցնում բուֆ

ջարդված ձ Որպես կանոն, այս
ձվախաղին նախորդում է ձու կովեցնողների՝ իրենց ձվի
բանությունը: Պարծենում են, թե քանի օր են ձուն
աղի մեջ պահել, թե ինչպես է այդ ձուն շատ ձվեր կոտրել

Ձուպտտոցի: 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:
վեճերից խուսափելու նպատակով հաղթողին այլ կերպ են
որոշում՝ ելնելով ոչ թե ձվի՝ քթի վրա երկար ժամանակ
պտտվելուց, այլ վերջինիս անշարժանալով:

ԸՆԿՈՒՋԱՆԱՂԵՐ

Ընկուզախաղերը բնորոշ են Ամանորին:

Գետնին փոքրիկ փոսեր են փորում, ապա հերթով, մեկը մյուսի հետևից, ընկուզը գլորում այնպես, որ առանց նշանակված գծից շեղվելու ընկուզն ընկն փոսի մեջ: Ում հաջողվում է անել, բոլոր գլորած ընկուզները նրանն են

ի մասնակիցները մեկ մետր տրամագծով շրջան են գծում և մեջտեղը ուղիղ գծով ընկուզներ շարում: Երեք չորս մետր հեռավորությունից պցում են ընկուզները ընթացքում թ են շրջանից դուրս հանում, շահում են շարված բոլոր ընկուզները:

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

Սեղանին կամ գետնին իրար զուգահեռ երկու շարում են ընկուզներ: Խա քի ընկուզները նամատի և բութ մատի միջոցով կտտացնելով պետք է շարքից դուրս հանի մյուս շարքի ընկուզները: Պարզվում է այնքան էլ հեշ ստացվում փոքրիկների մոտ:



ԲԱՐԵԿԵՆԴԱՆԻ

Բարեկենդանը Մեծ Պահքի նախորդող շաբաթվա տոն որը նշվում է մեծ ուրախությամբ, մասսայական մրցումներով, թատերախաղերով, պարերով կերուխումով և այլն յն տևում էր երկու անմիջականորեն հաջորդելով Ս. Սարգսի տոնին և ավարտվելով Մեծ Պասով:

Մեծ Պահքին նախորդող կիրակին Բուն Բարեկենդանի

Տոնը կապ ուն գարնան սկսվելու հետ: Եվ պատահական զվարճությունները, որոնք արթնացող բնությանն դիմավորելու, մարդկանց վերակենդանացնելու ն: Մարդիկ մաղթում էին միմյանց կենդանություն:

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

Բարեկենդանի խաղերից էին «սուրմագիլ» կամ «կունդի» լխաղի», «ուղտ խաղացնել», «խնամախոս» դիմակավոր խաղեր

Բարեկենդանի գլխավոր զվարճությունը դիմակավոր թատերական ժողովրդական ներկայացումներն էին

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

ԲԱԿԱՅԻՆ

Ձեռնարկի այս հատվածում ներկայացված են խաղեր, որոնք ազգային խիստ նդույթներ չեն պարունակում, սակայն ժամանակի ընթացքում ներխուժել են սերունդների առօրյա և դարձել շատ սիրելի



Բակային խաղերը երեխաների, երի
ֆիզիկական ուժը, ճարպկությունը արագ կողմ
որոշում ընդունելու, ստեղծագործական
երևակայության, վերլուծական, կառուցողական
ունակություններն ամրապնդող և այլ կարողություններ

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

Բակային խաղերի ազդեցությունը երեխայի հոգեկանի ու
ֆիզիկականի վրա , որոնց հիման վրա
արգանում է երեխաների անհատական
դրսևորման ու անձնական հատկանիշները

ՄԻԱՍՆՈՒԹՅԱՆ ԳԱՂԱՓԱՐԸ

ՖԻԶԻԿԱԿԱՆ ԱՌՈՂՋ ԱՃԸ

արողը մեջքով կանգնում է դեպի խաղացողները (գծանշված սահմանագծի վրա, և որքան մեծ է հեռավորությունը, այնքան ավելի նախընտրելի) և բարձրաձայն, փոքր ընդմիջումներով կրկնում է, 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: աղը մասնակցի մոտ զարգացնում է հստակ կոորդինացիա, արագ վազելու և արձագանքելու ունակություն:

ԳՈՐԾՆԱԳՈՐԾ

Գործնագործ (город за город) խաղացողները վիճա կահանությամբ բաժանվում են երկու խմբի հավասար մասնակիցների քանակով. մ համարվում են բադեր, 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 մետր հեռավորության վրա:

Մյուս խմբի խաղացողները են այդ երկու խմբի
այսինքն մտնում են մեջ ու սկսում են խաղալ:

Խփողները հերթով փորձում են գնդակով խփել
խաղացողներին: Ամեն անգամ, գնդակը մեկին կպչելուն
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 կպչում,
ապա իրենք են դառնում խփողներ, իսկ խփողները՝
խաղացողներ:

Եթե մեջտեղում կանգնածները հասցնում են նետողներից
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 խոյս տալու ունակություն:



ԹԱՇԿԻՆԱԿ

մանկական

երեխաները

մասնակիցներից

թաշկինակն

թաշկինակը



համարվում

կքանստելը

ՀԱՎԱԼԱ

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

ին՝ կորացրած մեջքին, կարելի է դիպչել միայն թով: Խաղացողներից ովքեր չեն կարողանում

ի վրայով, կամ ոտքերով էլ են կաչում «այծ»

նում է նրա կողքին, մեջքը կորացնում և արդեն մնացած մասնակիցները միանգամից պետք է թռչեն երկու

Խաղը հաղթում է նա, ում հաջողվում է ցատկել ամենա երի վրայով:

ԿԱՐՄԻՐ

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

Իսաղը վարողը նույնպես իր ձեռքերը միացրած և ափերի մեջ ունենալով կարմիր կոճակ՝ հավելով ափերն իրար միացված ձեռքերին անցնում է բոլորի մոտով: Իսաղավարը 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:

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



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

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

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

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

Խաղը մասնակցի մոտ զարգացնում է ճկունություն, ճշգրտություն և կենտրոնանալու ունակություն:



ԿԱԶԱԿՆԵՐ ԱՎԱԶԱԿՆԵՐ

յս խաղը ժառանգ խորհրդային անցյալից: Խաղողները բաժանվում են երկու խմբի՝ «կազակներ» և «զակներ»: Խաղն ընդգրկում է նախապես որոշված մեծ տարածք:

Ավազակները են մտապահում, ապա փախ ճանապարհը

նույնությունների վրա: Սկզբում նրանք փախչում են խմբով, իսկ այնուհետև բաժանվում են:

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

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

զարգացնում հետախույզի տեղանքում կողմնորոշվելու չդավաճանելու՝ հավատարիմ ունակություններ

«Պապն ու էշը» խաղին նաև այսպես են անվանում

Խաղի մասնակիցներից վիճակահանությամբ էշ և միլիցա 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
դանում է նրանց ոտքով
խփել մինչև նստելը,
այսինքն՝ էլաց
խփվածը դառնում է էշ,
էշը դառնում է միլիցա,
իսկ միլիցան ազատ
դում դրսից:



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

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

ՓԱԽՅՆՈՑԻ

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:

բռնած ձեռքերը եռանկյունաձև բարձրաց
նում են վերև՝ ստեղծելով կամար:

Խաղացողներից մեկն անցնում է այդ շարքի միջով, և
ընտրում իր հավանած աղջիկներից մեկին:

անցնում է կամարի սկիզբ՝ և թունելով անցնելով
ընտրում է իր համար մեկ այլ զույգ: Եվ այդպես շարունակ:
Խաղն անվերջ կարելի է խաղալ:

հիմնականում դեռահասների

Խաղը հիմնականում ա
երկար շրջանաձև Անհրաժեշտ է

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

զույգ ցատկերով անցնում են ռեզինի միջով: Հենց որ ցատկողը սխալվում է, կամ հերթա կան բարձր դիրքում գտնվող ռեզինի վրայով էլ չի կարողանում ցատկել, ապա նա պարտվում է և կանգնում որպես ռեզինի հենարան:

Խաղը մասնա ն մարզված վիճակում է պա



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
, կամաց, կարող է Ագռավ է

Սրանով 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
րերը փոխվում են, և խաղը նույնությամբ շարունակվում է:

ԱԼԵԿՈՇՎՈՒՄ

Վարողը մեջքով կանգնում է դեպի խաղացողները և

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

Մինչ վարողը խոսում է

վում են և
բեր կեցվածք
նում, և երբ վա
ղը լուծում է, խա
ները որևէ մի դիրքով
կանգ են առնում:



Վարողը մոտենում է
խաղացողներից որևէ մեկին և դիպչում ձեռքով: Խա
ցողն 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:

աղը մասնակցի մոտ զարգացնում է երևակայություն և
դերասանական հմտություն:

ԳԵՏՆԻՑ

Խաղի հիմքում փոփոխված բռնոցին է:

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

Ետք է փախչել, ու եթե բռնողը մոտենում է
միակ տարբերակ որ բարձր տեղ բարձրանալ
Միայն այդ պարագայում բռնող
մասնակցին: Բռնվելու դեպքում «բռնված» մասնակից
բռնող: Խաղն ավարտվում այն ժամանակ,
երբ մասնակիցները հոգնում ն վազելուց:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԱՂԲՅՈՒՐՆԵՐԻ

Հայ ժողովրդական խաղեր, Երևան, 1963թ.

Վ., Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. 1

Հայկական սովետական հանրագիտարան

hayasa.be/Files/ArmGames.pdf

imyerevan.com/hy/society

blognews.am/arm/news/149986/mer

armeniasputnik.am

1029/974214.html

armcamping.com

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Նախաբան

մանկության

Պահպանման

.....

.....

Խաղը մարդկային
գործունեության
ամենահետաքրքիր
ձևերից մեկն է:

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

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