

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Արագածոտնի մարզ, Աշտարակ համայնք

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Յոթ քար	Յոթ քար խաղը հայկական ավանդական թիմային խաղ է: Երկու թիմ հերթով փորձում են գնդակով քանդել քարերից կազմված բուրգը, հետո վերականգնել այն՝ խուսափելով հակառակորդից: Խաղը զարգացնում է արագության ռազմավարություն: Տարածված է եղել հատկապես գյուղական համայնքներում՝ Աշտարակում և շրջակա գյուղերում:	Աշտարակ համայնք
2.	Քար կտիկ	Խաղ է, որտեղ քարերը ծառայում են որպես առարկաներ, երեխաները փորձում են կռահել, թե ով է քարերը շարժել կամ փոխել: Խաղը հիմնված է խաբկանքի, լսողության ու թիմային աշխատանքի վրա: Խաղը անցկացվում է բաց տարածությունում և համարվում է անչափ սիրելի զբաղմունք մեծահասակների և փոքրիկների համար:	Աշտարակ համայնք և հարակից գյուղեր
3.	Չլիկ դաստա փայտիկով խաղ	Փոքր փայտով հարվածում են մեծին այնպես, որ այն ցատկի օդ: Այս խաղը անցկացնում են թիմային տարբերակով: Երկար փայտիկի համար գետնին մի փոքր փոս են փորում: Կարճ փայտիկը՝ «չլիկը», դնում են փոսի վրա այնպես, որ ծայրը մնա դուրս:	Աշտարակ համայնք և հարակից գյուղեր

	Այնուհետև դաստայով խփում են չիկի ծայրին, որ այն բարձրանա օդ: Երբ չիկը վեր է թռչում՝ փորձում են նորից խփել, բայց այս անգամ ավելի հեռու: Այս խաղը նունպես համարվում է շատ սիրելի և ունի լայն տարածում:	
--	---	--

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Արագածոտնի մարզ, Թալին համայնք, Թալինի համայնքապետարան

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Էրզան է2 /երկար է2/	Խաղի մասնակիցները վիճակահանությամբ բաժանվում են 2 խմբի /հաճախ դա արվում է «գիր ու դուշով»/: Այն խումբը, որը պայմանավորվածության համաձայն «դուշ» է ընտրում, համարվում է «էշեր» և ողջ խմբով կռանում են ուղիղ շարքով: Մյուս խմբի անդամները պետք է թոնելով տեղավորվեն կռացածների վրա: Առաջին թոնողը խմբի ամենաուժեղը պիտի լինի, որպեսզի կռացած առաջին մասնակցի մեջքին հրվելով թոնի հնարավորինս առաջ, որպեսզի մնացածները թոնելիս տեղավորվեն կռացածների վրա: Եթե վերջիններս դիմանան մի քանի վայրկյան, համարվում են հաղթող, որից հետո կռանում է պարտվող թիմը: Պարտություն է համարվում նաև, եթե թոնող թիմի անդամներն իրենք չկարողանան իրենց պահել և ընկնեն գետնին, որովհետև եթե	Թալին համայնք, Շղարշիկ բնակավայր

		առաջին մասնակիցն անհաջող է թոնում և շատ առաջ չի կարողանում գնալ, ապա իր ընկերները ստիպված իրար վրա են թոնում ու շուտ գալիս, որը և ամենագվարձալի պահերից է:	
2.	Ծիվ-ծիվ	Խաղը նախատեսված է փոքրիկներին տանը զբաղեցնելու համար: Այն կազմակերպում են հատկապես տատիկները: Վերջինս հավաքում է իր շուրջը և ասում, որ երեխաները բռնեն միմյանց դաստակի վերնամասի մաշկից, ամենավերևում ինքն է բռնում ու արտասանում՝ «Ծիվ-ծիվ, աքլորածիվ, հավն իր թառ, կաքավն իր բույն, թռավ մտավ Արենի ծոցոն /անունը պայմանական է/: Արտասանողը հնչեցնում է մասնակիցներից նրա անունը, ում ծոցը պատրաստվում է մոցնել իր ձեռքը: Եթե այդ մասնակիցը հասցնի բռնել ձեռքը, ապա հաջորդը իր ձեռքը կլինի վերևում ու ինքը կարտասանի, և այդպես շարունակ:	Թալին համայնք, Շղարշիկ բնակավայր
3.	Չլփեղ /չլել՝ դես ու դեն նետել, փեղ՝ փայտ/	Խաղի համար հարկավոր է 2 մասնակից, 1 մեծ /մոտ 80սմ/ և 1 փոքր /մոտ 10սմ/ փայտեր, տարածություն, որի կենտրոնում շրջան է գծվում: Թե ով պիտի խաղը սկսի՝ որոշվում է վիճակահանությամբ: Նա, ով պիտի սկսի խաղը, երկար փայտի ծայրով նետում է փոքր փայտը՝ որքան հնարավոր է հեռու: Երկրորդ մասնակիցը վերցնում է փայտը և նետում շրջանի ուղղությամբ, որտեղ հակառակորդն է: Վերջինս պիտի բռնի փայտը, իսկ հակառակ դեպքում մեծ փայտով չափում են շրջանից մինչև փայտն ընկած հեռավորությունը: Ով առաջինը հավաքի 30 գունը /այսինքն 30 փայտաչափ/, համարվում է հաղթող: Եթե փայտն ընկնի հոշքի մեջ /այդպես են կոչում շրջանը, որը նշանակում է օջախ/, համարվում է պարտություն:	Թալին համայնք, Վերին Բազմաբերդ բնակավայր
4	Չկոծակ /չքցնել՝ խրել հողի մեջ/	Խաղին մասնակցում են 2 հոգի: Գետնի վրա գծվում է շրջանակ, վիճակահանությամբ որոշվում է, թե ով կխաղա առաջինը: Խաղը	Թալին համայնք, Աշնակ բնակավայր

		սկսողը դանակը կամ երկաթյա փոքրիկ ձողը նետում է շրջանակի մեջ այնպես, որ այն խրվի շրջանագծի ներսում, որից հետո գծվում է գիծ խրված դանակի ուղղությամբ, որը համարվում է խաղացողի գրաված տարածք: Նա 2-րդ անգամ է նետում դանակը, եթե դանակը չի խրվում հողի մեջ, նետելու իրավունքը փոխանցվում է հաջորդ մասնակցին: Հաղթում է այն մասնակիցը, ով գրավում է շրջանի ողջ տարածքը: Մխալվելու դեպքում հակառակորդը կարող է իր ճիշտ նետումով գրավել մրցակցի արդեն գրաված տարածքները: Խաղի ավարտից հետո մաքրվում են գծերը, և խաղը փոխանցվում մյուսներին:	
5	Հայոց արքա, Պարսից արքա	Խաղին մասնակցում են 4 հոգի: Վիճակահանությամբ (ցելայով) որոշվում են «պաշտոնները»՝ «Հայոց արքա», «Պարսից արքա», «Հայոց արքայի ձի», «Պարսից արքայի ձի»: «Արքաները» հեծնում են իրենց համապատասխան «ձիերին» և գոտեմարտում են: Հաղթում է այն «արքան», որի «ձին» դիմադրում է և վայր չի ընկնում: Պայքարի ամբողջ ընթացքում հավաքվածները վանկարկում են կամ «Կեցցե՛ Հայոց արքան» կամ «Կեցցե՛ Պարսից արքան»: Իսկ եթե որևէ «ձի» ընկնում է, լսվում են աղաղակներ՝ «Հըրամ էդնի ըն կարին, օր քըզի դվերին» (Հարամ լինի այն գարին, որ քեզ տվել են): Հետևում է բարձր ծիծաղ:	Թալին համայնք, Վերին Բազմաբերդ բնակավայր