

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

ՀՀ Արարատի մարզ, Արտաշատ համայնք

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Աղջիկ փախցնոցի	Խաղացողները բաժանվում են 2 հավասար խմբի: Այն խաղում են մեծ խմբերով՝ տղաները և աղջիկները միասին: Խաղի ընթացքում ընտրվում է մի աղջիկ և մի տղա: Տղան փորձում է փախցնել աղջկան՝ արագ վազելով և բռնելով նրա ձեռքը: Մյուս տղաները փորձում են հետապնդել ու բռնել փախնողին: Եթե կարողանում են բռնել աղջկան, ազատվում է, և խաղը նորից է սկսվում: Եթե չեն հասցնում բռնել, ապա աղջիկն ու տղան հաղթող են համարվում: Այս խաղը միաժամանակ զվարճալի է, խորհրդանշում է տղաների արիությունը և աղջիկների կողմնորոշվելու և վստահ ընտրելու ունակությունը, իսկ մյուսների՝ ընկերասիրությունը ու միասնականությունը:	Արտաշատ համայնք, տարբեր մշակութային միջոցառումների ժամանակ՝ համայնքի տարբեր բնակավայրեր
2.	Հեյ խմբեր	Խաղացողները բաժանվում են երկու հավասար խմբերի: Խմբերը կանգնում են միմյանց դիմաց՝ մոտ 10–15 քայլ հեռավորությամբ: Խմբերից մեկը բարձրաձայն կանչում է «Հեյ խմբեր», ու երգելով առաջ են գալիս, ի պատասխան հակառակ խմբի՝ երգելով պատասխանում է մյուս խումբը, և երգի ավարտին հակառակ խումբը վազքով փորձում է ճեղքել և անցնել: Եթե չի կարողանում ճեղքել ու անցնել հակառակ կողմ, ապա մնում է նույն խմբում, իսկ եթե ճեղքում է, իրենց հավանաձ աղջկան կամ տղային հաղթող թիմը տանում է իր խումբ:	Արտաշատ համայնք, Բուրաստանի մշակույթի տան բակ, տարբեր մշակութային միջոցառումների ժամանակ՝ տարբեր վայրեր

3.	Քարշք /պարան քաշոցի/	Անհրաժեշտ է ամուր և երկար պարան /մոտ 6–10 մետր երկարությամբ/, պարանի մեջտեղը կապվում է գունավոր կտորով: Երկու կողմից գետնին դրվում են սահմանային գծեր՝ մոտ 2 մետր հեռավորության վրա պարանի կենտրոնից: Խաղացողները բաժանվում են երկու հավասար խմբերի: Յուրաքանչյուր խումբ կանգնում է պարանի մի ծայրին՝ դեմ դիմաց: Խմբերն ամբողջ ուժով քաշում են պարանն իրենց կողմ: Եթե մի խումբը կարողանում է պարանի կենտրոնի նշանը անցկացնել իրենց սահմանային գծից, ապա այդ խումբը հաղթում է: Պարանը պետք է քաշել միասնական ուժով: Խաղը զարգացնում է ֆիզիկական ուժ, խմբային համախմբվածություն, համատեղություն և հաղթանակի ձգտում:	Արտաշատ համայնք, Բուրաստանի մշակույթի տան բակ, տարբեր մշակութային միջոցառումների ժամանակ՝ տարբեր վայրեր
----	-----------------------------	---	---

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

«ՀՀ Արարատի մարզի Մասիս համայնքի Մասիս քաղաքի Մանկապատանեկան ստեղծագործական կենտրոն» ՀՈԱԿ

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Աղջիկ փախցնոցի	Երեխաները զույգերով իրար ետևից կանգնում են՝ զույգերի ձեռքերը վերև պահած՝ ափերն իրար մեջ: Նրանցից մեկը, ով զույգ չունի, գալիս է առաջ ու նրանց արանքով անցնելով՝ բռնում է որևէ մեկի ձեռքից, երկուսով գնում են կանգնում վերջում, իսկ այն մասնակիցը, ում զույգին տանում են, գալիս է առաջ ու կատարում նույն գործողությունը:	Մասիս համայնք

2.	7 Քար	Խաղը սկսելու համար 7 քարը շարում են իրար վրա: Առաջինը սկսող թիմը կանգնում է շարված քարերից 7 քայլ հեռավորության վրա: Մասնակիցները գնդակը գլորում են քարերի ուղղությամբ՝ փորձելով քանդել բուրգը: Գլորող թիմի անդամներից յուրաքանչյուրն իրավունք ունի ընդամենը մեկ անգամ գլորել գնդակը: Մյուս թիմը կանգնում է քարերի մոտ: Երբ գնդակը գլորող թիմին հաջողվում է քանդել շարված 7 քարը, մյուս թիմը պետք է այդ քարերն արագ-արագ իրար կողք դնի եւ վազի գնդակի հետեւից: Քարերը քանդած թիմը պետք է փորձի կրկին դրանք շարել իրար վրա, իսկ հակառակորդ թիմը հարվածի գնդակով թիմի անդամներին եւ թույլ չտա անել դա: Ում դիպչի գնդակը՝ խաղից դուրս է գալիս, իսկ եթե կարողանան գնդակն օդից բռնել, պետք է նետեն ինչքան հնարավոր է հեռու եւ շարունակեն խաղը՝ հասցնելով հավաքել 7 քարն իրար վրա, այնուհետեւ ձեռքը պահել քարերի մոտ եւ իրար փոխարինելով հաշվել մինչեւ 40-ը:	Մասիս համայնք
3.	Գործնագործ	Խաղացողները վիճակահանությամբ բաժանվում են երկու հավասար խմբերի. մի խումբը՝ բաղեր, մյուսը՝ որսորդներ (կարող են լինել աղջիկների և տղաների կամ խառը խմբեր): Մի խումբը դառնում է խփողների խումբ, մյուսը՝ խաղացողների: Խփողները կանգնում են իրարից մի քանի մետր հեռավորության վրա, խաղացողները 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 խաղի մեջ մնում է մի մասնակից և կարողանում է մինչև տասը հաշիվը խաղալ, բոլոր խաղացողները մտնում են՝ խաղը շարունակելու, իսկ եթե մինչև տասը հաշիվը չի կարողանում ազատել, իրենք դառնում են խփողներ, իսկ խփողները՝ խաղացողներ:	Մասիս համայնք
		Խաղացողները պետք է ունենան դաստա՝ 40-60 սմ երկարությամբ կլոր,	Մասիս համայնք

4	Չլիկ-դաստա, Կտափայտ	հարթ մակերեսով փայտի կտոր՝ զարկիչ և չլիկ՝ նույնպիսի փայտ՝ մինչև 10 սմ երկարությամբ: Խաղաղորդները բաժանվում են երկու թիմի, մեկը կանգնում է օբայի մոտ, իսկ մյուսը՝ քիչ այն կողմ: Առաջիններին կոչում են վերնիններ, երկրորդներին՝ ներքիններ: Փոսի մոտից փոխանցողը, ձեռքը վերցնելով դաստան ու նույն այդ ձեռքի դաստակին դնելով չլիկը, վերև է նետում այն ու դաստայով հարվածում: Երբ ներքիններին հաջողվում է բռնել չլիկն օդում, թիմերը փոխվում են տեղերով: Հակառակ դեպքում նրանք վերցնում են չլիկն ու փորձում դրանով դիպչել դաստային, որն այդ դեպքում հորիզոնական դիրքում դնում են փոսի վրա: Եթե ստացվում է դիպչել, ապա փոխանցող վերնինը լքում է խաղը, և նրա տեղը փոսի մոտ զբաղեցնում է այդ թիմի մեկ այլ մասնակից: Այդպիսով խաղից կարող են դուրս գալ բոլոր վերնինները. այդ դեպքում թիմերը փոխվում են տեղերով: Այս խաղն անվերջ կարող է շարունակվել և հաճախ ավարտվում է այն ժամանակ, երբ բոլորն ուղղակի հոգնում են:	
5	Ռեզին	Աղջիկների համար այս խաղի գլխավոր պարագան ռեզինն է: Խաղաղորդների պահանջվող քանակն է 3-4 մարդ: Յուրաքանչյուր մասնակիցը տարբեր բարձրության և կեցվածքով ցատկեր է կատարում: Հենց որ ցատկողը սխալվում է, նրա փոխարեն կանգնում է մյուս մասնակիցը, եթե խաղաղորդները չորսն են, ապա զույգերը փոխվում են տեղերով, եթե նրանցից որևէ մեկը խաղի ընթացքում սխալ է թույլ տալիս:	Մասիս համայնք
6	Կլասս	Պահաջվում են կավիճներ, ասֆալտե ճանապարհի և փոքր չափսերի քար: Կավիճով գետնին քառակուսիկներ են նկարում, որոնց մեջ թվեր են գրում: Այս խաղը կարող են նույնիսկ միայնակ խաղալ: Կարևորը պետք է քարը զցել քառակուսու մեջ, մեկ ոտքով ցատկելով հասնել նրան և նույն կերպ ետ դառնալ: Ամենահաջողակը համարվում է նա, ով	Մասիս համայնք

		կարողանում է անցնել 1-10-ը ճանապարհը: Խաղացողների թիվը սահմանափակ չէ:	
7	Այգեպանը	Խաղը վարողին Այգեպան են կոչում, որը մեկնարկից առաջ մրգերի անուններ է տալիս բոլոր մասնակիցներին: Այգեպանը խաղը սկսում է հետևյալ խոսքերով. «Այգեպանը հավաքեց բոլոր մրգերից, բացի...» ու տալիս մասնակից-մրգերից ինչ-որ մեկի անունը: Դրան հետևում է հետևյալ դիալոգը. Միրգ. «Օյ» Այգեպան. «Ի՞նչ պատահեց» Միրգ. «Միրահարվեցի» Այգեպան. «Ո՞ւմ վրա» Ու այստեղ Միրգը պետք է տա մեկ այլ մասնակից-մրգի անունը, որը պետք է նույն կերպ արձագանքի: Տարբերակներից մեկով միրգը կարող է տալ նաև Այգեպանի անունը, և այդ դեպքում արդեն Միրգն է Այգեպանին ուղղում նույն հարցերը: Եթե մասնակից-մրգերից ինչ-որ մեկը սխալ է արձագանքում (խառնում է իր էությունը մեկ այլ մրգի հետ), ապա նա պետք է իր մոտ եղած իրերից ինչ-որ մեկը տա այգեպանին: Խաղն ավարտվում է այն ժամանակ, երբ մասնակիցները հոգնում են կամ ծնողները տուն են կանչում՝ ճաշ ուտելու:	Մասիս համայնք
8	Վարմիր կոճակ	Խաղի մասնակիցներն իրար կողքի են նստում ու ձեռքերն իրար միացրած դիմացը պահում: Վարողը հերթով անցնում է բոլորի մոտով ու ձեռքում պահված կարմիր կոճակը թողնում մասնակիցներից մեկի ձեռքերում այնպես, որ մյուսները չնկատեն, թե ում մոտ է թողել: Բոլորի մոտով անցնելուց հետո նա կանգնում է ու ասում. «կարմիր կոճակ, դուրս արի»: Այն մասնակիցը, ում մոտ կոճակը մնացել է, պետք է դուրս թռնի շարքից այնպես, որ մյուս մասնակիցներից ոչ ոք չհասցնի նրան դիպչել: Խաղն ավարտվում է այն ժամանակ, երբ մասնակիցների	Մասիս համայնք

		ձեռքերը այդ դիրքից հոգնում են ու որոշում են մեկ այլ խաղ խաղալ:	
9	Փչացած հեռախոս	Մասնակիցները բաժնում մի շարք են կազմում: Շարքի սկզբում գտնվողը կողքին կանգնածի ականջին բառ, բառակապակցություն կամ լուր է ասում, որը սկսում է հերթով փոխանցվել մասնակիցներից մեկից մյուսին՝ մինչև շարքի վերջ: Մինչև ասվածը տեղ է հասնում, այն հիմնականում աղավաղվում է՝ սկզբնական ասված բառից կամ բառակապակցությունից բավականին տարբերվելով:	Մասիս համայնք
10	Հալա-մուլա	Խաղը շատ նման է պահմտոցուն, ուղղակի խաղացողները ցելա գցելով բաժանվում են թիմերի: Թիմերից մեկի խաղացողները փակում են աչքերն ու մեկը հաշվում է մինչև նախապես որոշված թիվը՝ «հալա-մուլա 1, հալա-մուլա 2...», իսկ մնացածն այդ ընթացքում փորձում են հնարավորինս լավ թաքնվել: Հաշվելուց հետո աչքերը փակ խաղացողը բացում է դրանք և սկսում փնտրել թաքնվածներին, սակայն աշխատում է հեռու չգնալ պատի մոտից, որպեսզի մնացածը չկարողանան գալ և նրա բացակայության ժամանակ «ազատել» իրենց և թիմակիցներին: Խաղն անցնում է մյուս թիմին, եթե խաղացողներից մեկին հաջողվում է անել դա: Խաղը, սովորաբար, ավարտվում է այն ժամանակ, երբ մթնում է:	Մասիս համայնք
11	Լյագուշկա	Այս խաղի համար գնդակ և պատ է պետք: Երեխաներն ամենասկզբում որոշում են կանգնելու հերթականությունը: Այնուհետև պատի վրա որոշվում է որևէ պայմանական գիծ՝ պատշգամբ, որևէ հարկի պատուհան, վարդագույն քար, որից ցածր գնդակը չի կարելի գցել: Առաջին կանգնողը գցում է գնդակը, և այն պահին, երբ գնդակը պատից ընկնում է գետնին, պետք է հասցնի ցատկել դրա վրայով: Երբեմն ընթացքում նաև պետք է լինում թվարկել նախապես որոշված որևէ բան, օրինակ՝ պոկեմոնների կամ հայտնի դերասանների անունները:	Մասիս համայնք

		Շարունակում է խաղը հաջորդ կանգնողը: Այն մասնակիցը, ում չի հաջողվում ցատկել, ստանում է «յագուշկա» բառից մի տառ: Խաղի վերջում պարտվողը «յագուշկա» է դառնում:	
--	--	--	--

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի ՀՀ Արարատի մարզ, Վեդի համայնք, Եղեգնավան բնակավայր

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Ջանգյուլում	Սուրբ Հարությունից 40 օր հետո Հիսուս Քրիստոսի Համբարձման տոնն է: Տոնի օրը ջրով լի կուժերի մեջ գցում են ծաղիկների թերթիկներ և աղջիկներին պատկանող զանազան իրեր: Այնուհետև երեխաներից մի աղջկա հագցնում են հարսի զգեստ, ընտրում փեսացու, վերցնում կժերը, ծաղիկները և շրջում տնետուն: Այս ամենը զուգորդվում է երգերով, պարով, կատակներով, դրամահավաքով և բազում նվերներով: Երգում են՝ «Ջանգյուլում», «Նազ աղջիկ» և այլ խաղիկներ:	Վեդի համայնքի Եղեգնավան բնակավայրի «Հեքիաթ ՆՈՒՀ» ՀՈԱԿ