

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Արմավիրի մարզ, Արաքս համայնք

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Կլաս	Գետնի վրա գծում են մեծ քառակուսիներ, իսկ երեխաները պետք է հերթականությամբ ցատկեն վանդակներով:	Արաքս համայնք, գ. Առատաշեն
2.	Յոթ քար	Երեխաները բաժանվում են 2 խմբի, կենտրոնում դնում են թվով 7 քարեր և գնդակով հարվածում են քարերին:	Արաքս համայնք, գ. Գայ
3.	Գետնից բարձր	Երեխաներից մեկը ընտրվում է բռնող, իսկ մնացածը պետք է վազեն և ընտրեն բարձր տեղ, որպեսզի չբռնվեն:	Արաքս համայնք, գ. Ապագա

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

«ՀՀ Արմավիրի մարզի Արմավիր համայնքի Արմավիր քաղաքի մշակույթի տուն» ՀՈԱԿ

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Յոթ քար	Խաղի համար հարկավոր է յոթ տափակ քար և գնդակ: Մասնակիցները թիմերի բաժանվելուց հետո պետք է որոշեն, թե որն է առաջինը սկսում	Արմավիր համայնքի բոլոր գյուղական բնակավայրեր

		խաղը: Դրա համար նրանք դիմում են մի քանի մեթոդի՝ «ուտք գցել», «չինգաչունգ» կամ «թաց եւ չոր» անելուն:	
2.	Հոլ կամ ֆոռիկ	Խաղալու համար անհրաժեշտ է հոլ, որն իրենից ներկայացնում է կոնանման փայտ՝ երկաթե սուր ծայրով և հատուկ հանգույցով պարան: Հոլը պտտելու համար անհրաժեշտ է հանգույցն անցկացնել մատի վրա, իսկ պարանի մյուս ծայրը փաթաթել փայտե հոլի վրա: Խաղացողը կտրուկ առաջ է նետում ձեռքը, և հոլը սկսում է պտտվել գետնին: Խաղացողների մասնակցության հերթականությունը որոշվում է վիճակահանությամբ: Խաղի իմաստը նրանում է, որ հոլը դեռ պտտվելու ընթացքում պետք է ափի մեջ վերցնել ու հարվածել կոճին: Դա պետք է անել այնպես, որ այն առաջ տանելով գցեն փոսի մեջ: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև ինչ-որ մեկին հաջողվում է ամենաշատը կոճը փոսի մեջ նետել:	
3.	Քարկտիկ	Խաղի համար անհրաժեշտ է 5 փոքր հարթ քար և հարթ հողածածկ տարածք կամ հատակ: Խաղացողը պետք է հաջողությամբ նետի, վերցնի կամ խփի քարերը՝ հատուկ հմտությամբ և արագությամբ, առանց սխալվելու: Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, շարժումների կոորդինացիան, ճկունությունն ու հաշվարկելու կարողությունը:	Արմավիր համայնքի բոլոր գյուղական բնակավայրեր
4	Չիկ-դաստա կամ լաթախաղ	Խաղի նպատակն է խուսափել, որ չիկով (փայտով) խփեն քեզ կամ լաթը վերադարձնել ճիշտ տեղը՝ առանց բռնվելու: Շարժողական և թիմային խաղեր են: Խաղը զարգացնում է զգոնություն և թիմային համագործակցություն:	Արմավիր համայնքի բոլոր գյուղական բնակավայրեր

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Արմավիրի մարզ, Բաղրամյան համայնք

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Պահմտոցի	Խաղում սովորաբար մասնակցում են մի քանի երեխա: Ընտրվում է մեկ «փնտրող»: Սովորաբար նրան ընտրում են «թակարդով» կամ «գիրք-քար-մկրատ» խաղով: Փնտրողը կանգնում է մի տեղում (օրինակ՝ ծառի, պատի կամ սյան մոտ) աչքերը փակում է և բարձրաձայն հաշվում է մինչև նախապես որոշված թիվը (օր.՝ 10, 20 կամ 50): Մյուսները այդ ընթացքում թաքնվում են: Երբ հաշվարկն ավարտվում է, փնտրողը ասում է՝ «Գալիս եմ», և սկսում է որոնել: Երբ գտնում է թաքնված երեխային, պետք է նրա անունը ասի և վազելով դիպչի այն տեղին, որտեղ սկսել էր հաշվել: Առաջին գտնվածը հաջորդ փուլում դառնում է նոր փնտրող: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, որքան երեխաները ցանկանան:	Բաղրամյան համայնք

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Արմավիրի մարզ, Խոյի համայնքապետարան

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Ռեզին	Այս խաղը խաղում են հիմնականում աղջիկները: Խաղացողների թիվը՝ 3-4: Յուրաքանչյուր մասնակից կանգնում է համապատասխան դիրքով, և մյուս մասնակիցը կատարում է տարբեր բարձրության ցատկեր:	Խոյ համայնքի բակեր

		Մեկի սխալվելու դեպքում խաղը շարունակում է մյուս մասնակիցը: Եթե խաղացողները 4-ն են, ապա զույգերը փոխվում են տեղերով:	
2.	Աղջիկ փախնոցի	Երեխաները զույգերով կանգնում են իրար ետևից՝ ափերն իրար մեջ, ձեռք-ձեռք բռնած: Երեխաներից մեկն, ով զույգ չունի, գալիս է առաջ, և անցնելով նրանց միջով, բռնում է երեխաներից մեկի ձեռքը, երկուսով գնում կանգնում են շարքի վերջում: Խաղը շարունակում է մենակ մնացած երեխան, ով կրկնում է նույն գործողությունը:	Խոյ համայնքի բակեր
3	Գործնագործ	Խաղացողները բաժանվում են երկու թիմի: Յուրաքանչյուր թիմից երկու հոգի կանգնում են իրարից 15մ հեռավորության վրա և փորձում են գնդակով դիպչել մեջտեղում կանգնած հակառակորդ թիմի մասնակիցներին: Խաղը շարունակվում է այնքան, մինչև հակառակորդի վերջին մասնակիցը դուրս չի մնում խաղից: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև երեխաներին տունկանչը:	Խոյ համայնքի բակեր
4	Կլաս	Կավճով գետնին գծվում է քառակուսիներից կազմված «կլասը»: Քառակուսիների մեջ գրվում են թվերը՝ ըստ հերթականության: Մասնակիցները ընտրում են հարմար տափակ քար: Նետում են քարը թվերի վրա՝ ըստ հաջորդականության: Այնուհետև մեկ ոտքի վրա ցատկելով պետք է անցնեն քառակուսիները մինչև վերջ և մեկ ոտքի վրա ցատկելով ետ վերադառնան՝ փորձելով չհատել գիծը:	Խոյ համայնքի բակեր
5	7 քար	Խաղը խաղում են 10-20 երեխա: Ընտրում են համեմատաբար տափակ 7 քար իրար վրա դնելու համար, բաժանվում 2 թիմի և վիճակահանությամբ որոշում, թե որ թիմն է հավաքում քարերը: Մյուս թիմը գնդակով պետք է հարվածի հակառակորդ թիմի մասնակիցներին՝ թույլ չտալով քարերն իրար վրա դասավորել: Եթե հակառակորդ թիմին հաջողվում է գնդակը շրջանցել, իրար վրա դարսել ցրված 7 քարերը և	Խոյ համայնքի բակեր

		հաշվել մինչև 7-ը, ապա այդ թիվը շահում է մեկ «փալան»: Եթե փախչող թիվի մասնակիցներից մեկը գնդակը բռնում է օդից՝ առանց գետնին դիպչելու, ապա այս դեպքում մեկ «փալան» շահում է հարվածող թիվը:	
6	Գետնից բարձր	Խաղի մասնակիցները «ցելա» են գցում, և պարտվող երեխան ընկնում է խաղի մյուս մասնակիցների հետևից: Երբ բռնողը մոտենում է երեխաներին, փրկվելու միակ տարբերակը ինչ-որ բարձր տեղ կանգնելն է: Բռնվելու դեպքում բռնված մասնակիցն է ընկնում մյուսների ետևից:	Խոյ համայնքի բակեր
7	Անուն գոռոցի	Խաղացողներով շրջան են բռնում, մասնակիցներից մեկը գնդակը ձեռքին կանգնում է կենտրոնում: Նա գնդակը նետում է օդ՝ կանչելով երեխաներից մեկի անունը: Բացի կանչվածից, բոլորը պետք է փախչեն: Ում անունը կանչել են, պետք է հնարավորինս շուտ բռնի գնդակը և կանչի մեկ այլ մասնակցի: Եթե չի հաջողվում օդից բռնել գնդակը, ապա հաշվում են 3 ոտնաչափ և փորձում հարվածել ամենամոտ կանգնած մասնակցին: Այն մասնակիցը, ով հավաքում է 3 «ձու», պարտվում է, և նրան մյուս մասնակիցներով անուն են որոշում:	Խոյ համայնքի բակեր
8	Հավալա	Խաղը խաղում են 8-10 մասնակիցներով: Գցում են «ցելա» և պարտվող մասնակիցը, մեջքը կորացնելով, կանգնում է «այծիկի» պես: Խաղի մյուս մասնակիցները պետք է ցատկելով անցնեն «այծի» վրայով, ընդ որում պետք է դիպչեն միայն ձեռքերով: Եթե մասնակիցներից մեկը դիպչում է ոտքով կամ չի կարողանում ցատկել, ապա նա նույնպես կանգնում է «այծիկի» պես: Հաղթում է այն մասնակիցը, ում հաջողվում է ցատկել ավելի շատ «այծիկների» վրայով:	Խոյ համայնքի բակեր
9	Պահմտոցի	Խաղի մասնակիցները «ցելա» են գցում, և պարտվող երեխան փակում է աչքերը և հաշվում է մինչև նախապես պայմանավորված թիվը:	Խոյ համայնքի բակեր

		Հաշվելուց հետո բացում է աչքերը և սկսում փնտրել թաքնված երեխաներին: Այդ ընթացքում երեխաները փորձում են աննկատ մոտենալ որոնողի կանգնած նախնական վայրին և ասել «Թու ես»: Հաջորդը փակում է այն երեխան, ով գտնվել է առաջինը:	
10	Հալա-մուլա	Խաղը նման է պահմտոցուն, ուղղակի այստեղ մասնակիցները բաժանվում է երկու թիմերի: Թիմերից մեկի մասնակիցները փակում են աչքերը և հաշվում մինչ նախապես պայմանավորված թիվը՝ «հալա-մուլա 1, հալա-մուլա 2, օօօ », իսկ մյուս թիմի մասնակիցները փորձում են հնարավորինս լավ թաքնվել: Հաշվելուց հետո մասնակիցները բացում են աչքերը և սկսում փնտրել հակառակորդին: Բայց մասնակիցներից մեկը մնում է պատին մոտ և թույլ չի տալիս, որ մյուս մասնակիցները գան «ազատեն» իրենք իրենց: Խաղը անցնում է մյուս թիմին, եթե նրանցից մեկին հաջողվում է անել դա:	Խոյ համայնքի բակեր
11	Այգեպան	Խաղը վարողին անվանում են Այգեպան: Խաղից առաջ մասնակիցներից յուրաքանչյուրը ընտրում է իր համար որևէ մրգի անուն: Խաղը սկսվում է Այգեպանի խոսքով՝ «Այգեպանը հավաքեց բոլոր մրգերից բացիօօօ» ու տալիս մասնակից մրգերից մեկի անունը: Սկսվում է երկխոսություն՝ Միրգ՝ «Օյ» Այգեպան՝ «Ինչ պատահեց» Միրգ՝ «Միրահարվեցի» Այգեպան «Ում վրա» Այստեղ միրգը տալիս է այլ մասնակից մրգի անուն, որը պետք է նույն ձև շարունակի երկխոսությունը: Եթե մասնակից մրգերից մեկը սխալվում է, ապա հանում է կոշիկներից մեկը: Խաղը ավարտվում է այն ժամանակ, երբ մնում է վերջին մասնակցի չհանված կոշիկը: Տվյալ	Խոյ համայնքի բակեր

		մասնակիցը մեջքով կանգնում է այգեպանին, և նա, պահելով մյուս մասնակիցների կոշիկները, հարցնում է, թե ինչ պետք է անի տվյալ կոշիկի տերը:	
12	Աչկապուկ	Խաղը խաղում են 7-20 հոգով: Խաղի մասնակիցները «ցելա» են գցում, և պարտվող երեխայի աչքերը փակում են կտորով՝ շրջապատելով նրան, սկսում են կամթել: Կապվածը ձգտում է բռնել նրանցից մեկին և իր դերը փոխել նրանցից որևէ մեկի հետ:	Խոյ համայնքի բակեր

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Արմավիրի մարզ, Մեծամորի համայնքապետարան

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Կարմիր կոճակ	Անգլերեն սովորողները նստում են կիսալուսնաձև: Կարմիր կոճակն ունեցող սովորողը՝ անցնելով բոլոր սովորողների մոտով և կրկնելով անգլերենով՝ «Who do I give the red button?», նրանցից մեկին է տալիս կարմիր կոճակը՝ այնպես, որ մնացածը գլխի չընկնեն, թե ում մոտ հայտնվեց այն: Այնուհետև բոլոր սովորողները միասին կրկնում են «Red button jump up!» արտահայտությունը: Սովորողը, ում մոտ գտնվում է կարմիր կոճակը, մոտենում է ուսուցչին և ստանում բառ կամ բառակապակցություն, որը պետք է ցույց տա իր ընկերներին, ովքեր էլ պետք է գուշակեն և անգլերեն արտաբերեն մտապահված բառը:	Մեծամոր համայնք

2.	Պահմտոցի	Խաղը խաղում են հետևյալ կերպ. խաղացողներից մեկը պետք է աչքերը փակի որևէ մի տեղ (սովորաբար պատի կամ ծառի մոտ), ապա սկսի հաշվել մինչև նախնական պայմանավորված թիվը: Փակողը հաշվելը ավարտելուց հետո պետք է սկսի որոնել թաքնված խաղացողներին, իսկ այդ ընթացքում թաքնվող խաղացողները պետք է հարմար պահ գտնեն և վազելով մոտենան այն տեղը, որտեղ որոնող խաղացողը ի սկզբանե փակել էր աչքերը, և ասեն որոշակի պայմանավորված արտահայտություն, սակայն կարող է որոնող խաղացողը ավելի արագ տեղ հասնել և նույն արտահայտությունը կատարել և այդպես մինչև վերջին խաղացող: Հաջորդ փակող խաղացողը դառնում է առաջին բացահայտված թաքնված խաղացողը: Խաղի կանոնները տարբեր տարածաշրջաններում կամ ըստ խաղացողների ցանկության կարող են իրարից տարբերվել:	
----	-----------------	---	--

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Արմավիրի մարզ, Վաղարշապատ համայնք

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Կոխ	Գոտեմարտի տեսակ է, նաև անվանում են գյուլաաշ, քյուշտիկ, ուջա, յարխուշտա: Խաղի նպատակն է հակառակորդին տապալելը: Կա նաև հարսանեկան կոխ, որի ժամանակ հնում փեսայի տուն հասնելուն պես տղայի ծնողները կեղծ կոխ էին բռնում: Կինը պետք է տապալեր ամուսնուն ու հպարտություն պահանջեր, իսկ ամուսինը պարտավոր էր հնազանդվել:	Վաղարշապատ համայնք, Էջմիածին

2.	Հոլ	Տղաների ամենասիրելի խաղերից մեկն է եղել հոլը: Տարբեր գավառներում տարբեր կանոններ են գործել: Հոլով խաղալու համար անհրաժեշտ էր փայտե մական կամ բարակ պարան: Խաղացողներից մեկը փաթաթում է պարանը հոլի վրա ու նետում գետնին: Հոլը պտտվելով պետք է հարվածի հակառակորդի հոլին:	Վաղարշապատ համայնք, Էջմիածին
3.	Բանկա փլավ	Այս խաղի ժամանակ խաղացողներից մեկը կանգնում է ջուլայում, որտեղ թիթեղյա բանկա է դրված հողի վրա ու շուրջը գծած շրջան, որից 10 մետր հեռավորության վրա գծում էին մի ուղիղ գիծ /ջղիգ/: Խումբը հավաքվում է գծի վրա ու լեփուկներով /տափակ քար/ փորձում էին շրջել բանկան: Խաղացողները պարտավոր էին վերցնել իրենց լեփուկները ջուլայից այնպես, որ ներսում կանգնած երեխան չկարողանա բռնել իրենց մինչև գիծ հասնելը: Եթե բանկան շրջվում է, ջուլայում կանգնողն անմիջապես ուղղում է այն ու նորից պաշտպանում լեփուկները իրենց տերերից: Եթե հաջողվում է լեփուկ վերցնողին բռնել, ապա նրանք տեղերով փոխվում են:	Վաղարշապատ համայնք, Էջմիածին
4	Անուն գորոցի կամ Զգաստ	Այս խաղի ժամանակ երեխաներից մեկը գնդակը նետում է օդ ու բղավում մասնակիցներից մեկի անունը: Վերջինս պարտավոր է գնդակը բռնել հենց օդի մեջ: Այս դեպքում բռնողն ինքը կատարում է նույն գործողությունը: Հակառակ դեպքում այն մասնակիցը, ով պետք է բռնի գնդակը, վազում է դեպի այն, բռնում ու բղավում՝ Զգաստ: Տարբեր կողմեր վազող խաղացողները կանգնում են նույն դիրքում: Գնդակով խաղացողը նշան է բռնում հակառակորդներից որևէ մեկին ու հարվածում: Խփելը հաջողեցնելիս խփվողը մի ձու է ածում, իսկ խփողը չհաջողեցնելու դեպքում խփողն է մի ձու ածում: Շարունակում են խաղը մինչև խաղացողներից մեկը 11 ձու է ածում: Նրան պատժելու համար մասնակիցներից յուրաքանչյուրը 5 անգամ գնդակով խփում է նրա մեջքին:	Վաղարշապատ համայնք, Էջմիածին

5	7 քար	Կենսունակ խաղ է համարվում նաև 7քարը: Այս խաղի ընթացքում փախչող խմբի անդամներից մեկը կամ մի քանիսը չեն խփվում, այլ հաջողեցնում են 7 քարը շարել միմիանց վրա ու հաշվել 1-7, ապա փախչողները շահում են մեկ փալան: Երբ հակառակորդին հետապնդելիս նետած գնդակը նրանցից որևէ մեկը բռնում է օղի մեջ, այդ խումբը շահում է մեկ փալան:	Վաղարշապատ համայնք, Էջմիածին
---	--------------	---	---------------------------------

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի Արմավիրի մարզ, Փարաքար համայնք

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Կլաս	Խաղում են հիմնականում աղջիկները: Խաղին մասնակցում են մինչև ութ հոգի: Գետնի վրա գծում են 1մ լայնությամբ, 2,5մ երկարությամբ ուղղանկյուն: Այն հիմքին զուգահեռ գծով բաժանում են 5մասի և համարակալում: Որպես խաղաքար օգտագործում են 8-10սմ տրամագծով, կլոր սալ քար, խաղաքարը կոչվում է սալմա: Խաղացողը սալման նետում է առաջին վանդակի մեջ, մեկ ոտքի վրա ցատկելով մոտենում է քարին և այն հրում հաջորդ վանդակ: Առանց ոտքը գետնին դնելու, անցնում է բոլոր վանդակներով: Եթե խաղացողը ցատկելու ժամանակ տրորում է գծերից որևէ մեկը, նա դուրս է գալիս խաղից, համարվում է կտրված, և խաղի մեջ է մտնում հաջորդ մասնակիցը: 9-րդ վանդակին կից գծվում է 10-րդ լրացուցիչ վանդակ, որը կոչվում է կրակ: Խաղացողը սալման այնպես պետք է հրի /քստի/, որ դուրս գա կրակի սահմաններից: Հակառակ դեպքում նա նույնպես համարվում է կտրված: Հաղթող է ճանաչվում այն խաղացողը, որն առաջինն է անցնում բոլոր վանդակներից:	Փարաքար համայնք, Մուսալեռ բնակավայր

2.	Գործնագործ	Գործնագործ խաղում են 2 թիմով, որոնք պետք է հավասար թվով խաղացողներ ունենան: Դաշտի երկու կողմում կանգնած թիմակիցները պետք է կարողանան գնդակով հարվածել մեջտեղում կանգնած մյուս թիմակիցներին: Նախքան խաղը սկսելը խաղի մասնակիցներից երկուսը ոտք գցելու կամ այլ /չինգաչունգ/ միջոցով որոշում են առաջինը մեջ մտնող թիմը: Խփող թիմի անդամները կանգնում են իրարից սահմանված հեռավորության վրա և փորձում են գնդակով հարվածելով՝ խաղից հանել մեջ մտած թիմակիցներին: Այդ ընթացքում մեջտեղում գտնվող թիմակիցները կարող են պաս բռնել՝ այսինքն գնդակը բռնել օդից, այսպիսով հնարավորություն տալ խաղից դուրս մնացած թիմակցին կրկին մասնակցելու խաղին: Երբ գնդակը դիպչում է մեջ մտած խաղացողին, պասը փջվում է և խաղացողը դուրս է մնում: Խաղը շարունակվում է այնքան, մինչև վերջին մասնակիցը դուրս մնա, այդ ժամանակ թիմերը փոխում են իրենց տեղերը և շարունակում խաղը նույն կերպ:	Փարաքար համայնք, Նորակերտ բնակավայր
3	Ռեզին	Ռեզին խաղալու համար պետք է երկու խաղացողները դեմ դիմաց, ուսերի լայնքով բացեն ոտքերը ու անցկացնեն ռեզինն այնպես, որ ձգված վիճակում այն ուղղանկյան տեսք ստանա: Մյուս խաղացողները պետք է ռեզինի գուգահեռ երկու գծերի վրա վարժություններ կատարեն: Առաջին փուլը առանց սխալվելու խաղալու դեպքում ռեզինը բարձրացնում են 2-րդ հարկ, 3-րդ հարկ, 4-րդ հարկ: Ըստ խաղի կանոնների, 1-ին հարկը պետք է լինի կոճերից, 2-րդը՝ ծնկներից, 3-րդը՝ գոտկատեղից, 4-րդը՝ ուսերից: Ռեզին կարող են խաղալ և՛ թիմային, և՛ անհատապես:	Փարաքար համայնք, Նորակերտ բնակավայր
4	Պարան քաշոցի	Խաղացողները բաժանվում են երկու թիմի, կավիճով գիծ են գծում, որոնք բռնում են հաստ պարանի երկու եզրերից և սկսում ձգել ամեն մի թիմը իր կողմ, որ թիմը հատում է կավիճով նշված գիծը՝ պարտվում է:	Փարաքար համայնք, Նորակերտ բնակավայր

5	Աղջիկ փախցնոցի	Աղջիկ փախցնոցին հայկական ավանդական խաղերից մեկն է: Այն բաղադրվում է, որը խաղում են համատեղ և՛ տղաները, և՛ աղջիկները: Խաղի մասնակիցների թիվը պետք է կենտ լինի: Խաղի մասնակիցները բաժանվում են զույգերի, ավերին իրար սեղմելով վեր պահում՝ ստեղծելով կամար, զույգերով կանգնում իրար ետևից: Նրանցից մեկը, որը զույգ չունի, գալիս է առաջ և կանգնում զույգերի դիմաց: Կենտ մնացած մասնակիցը, անցնելով կամարի միջով, բռնում է իրեն դուր եկած մասնակցի ձեռքը և շարքի միջով տանում վերջ, կամար կազմում և կանգնում վերջում: Կենտ մնացած մասնակիցը ինքն է անցում կամարի միջով և զույգ ընտրում: Եվ այսպես շարունակվում է խաղը:	Փարաքար համայնք, Նորակերտ բնակավայր
6	Պահմտոցի	Պահմտոցի խաղացողները ցելա զցելու միջոցով նախօրոք որոշում են, թե ով է փակելու աչքերը: Սովորաբար աչքերը փակում են պատի մոտ: Աչքերը փակողը բարձրաձայն սկսում է հաշվել, իսկ մյուսները թաքնվում են: Հաշվելուց հետո մասնակիցը սկսում է որոնել թաքնված մասնակիցներին, իսկ թաքնված մասնակիցները պետք է հարմար պահ գտնեն և մոտենան այն վայրը, որտեղ փակող մասնակիցը փակել էր աչքերը և գոչում, որ արդեն հասել է տեղ, սակայն փակողը նույնպես կարող է ավելի արագ տեղ հասնել և գոչել: Եվ այդպես՝ մինչև վերջին խաղացողը:	Փարաքար համայնք, Նորակերտ բնակավայր
7	Հավալա	Հավալան աշխարհում լայն տարածում ունեցող խաղ է, որի մասնակիցները հերթով ցատկում են կռացած դիրքով կանգնած խաղընկերների վրայով: Հավալան զարգացնում է խաղացողների մոտ ճարպկություն, շարժումների համակարգում, աչքաչափ, քաջություն, վստահություն:	Փարաքար համայնք, Նորակերտ բնակավայր
8	Չլիկ դաստա	Խաղացողները պետք է ունենան 30-40սմ երկարությամբ բռնակով	Փարաքար համայնք,

		զարկիչ փայտ և չլիկ՝ քառանիստ փայտ մինչև 10-15սմ երկարության, որի 2 կողմերը սրած լինի: Խաղահրապարակում ոչ մեծ փոս է փորվում շրջանի տեսքով: Խաղացողները բաժանվում են 2 թիմի, մեկը կանգնում է շրջանի մոտ, մյուսը՝ քիչ այն կողմ: Շրջանի մոտից փոխանցողը, ձեռքը վերցնելով դաստան և նույն այդ ձեռքի դաստակին դնելով չլիկը, վերև է նետում և դաստայով հարվածում: Երբ մյուս խմբին հաջողվում է բռնել չլիկը օդում, թիմերը փոխվում են տեղերով: Հակառակ դեպքում նրանք վերցնում են չլիկը ու փորձում դրանով դիպչել դաստային, որն այդ դեպքում հորիզոնական դիրքում դնում են փոսի վրա, ապա փոխանցող մասնակիցը լքում է խաղը, նրա տեղը շրջանի մոտ զբաղեցնում է այդ թիմի մեկ այլ մասնակից:	Նորակերտ բնակավայր
9	Ջանգյուլում խաղ և Վիճակ ավանդույթ	Համբարձման օրը հայ ավանդությամբ հայտնի է որպես Վիճակ, երբ աղջիկները հավաքում էին յոթ տեսակ ծաղիկ, յոթ բուռ ջուր և յոթ տեսակ քար, որպեսզի գուշակեն իրենց կամ ընտանիքի բախտը հաջորդ տարում: Միջոցառման ընթացքում երեխաները խաղում են Ջանգյուլում՝ շարժողական խաղ, որտեղ մեկը «հսկիչ» է, իսկ մյուսները՝ «խուսափողներ»: Խաղի ընթացքում նրանք հավաքում են պատկերավոր «ծաղիկներ», «ջուր» և «քարեր», որոնք դրվում են «վիճակի փարչի» մեջ: Խաղի վերջում բացում են «վիճակը», բաշխում խարհրդանշական իրերը՝ ծաղիկներ, ջուր և քարեր, և քննարկում փոքրիկ բախտագուշակություններ ու բարեմաղթանքներ: Այս կերպ խաղը կապվում է ավանդույթների հետ ուսուցանելով հայկական մշակույթն ու հարուստ ժողովրդական սովորույթները՝ զվաճանալու և շարժվելու գուգակցմամբ:	Փարաքար համայնք Մերձավան բնակավայր
10	Գոտի (ղայիշ)	Խաղի մասնակիցները պետք է խլեն գոտին տիրոջ ձեռքից, իսկ տերը պետք է այդ ընթացքում գոտիով պաշտպանվի, գոտիով հարվածի մոտեցողների ոտքերին և թույլ չտա մոտենալ իրեն:	Փարաքար համայնք, Այգեկ բնակավայր

11	Քարկտիկ	Խաղը շատ տարածված է եղել գյուղերում: Խաղի ընթացքը՝ • Պետք են փոքր քարեր՝ սովորաբար 5 հատ: • Խաղացողը քարերը նետում է գետնին ու մի քարը վերցնում ձեռքը, մյուսները թողնում գետնին: • Հետո գետնից հերթով պետք է բարձրացնի մյուս քարերը՝ այն քարը օդ նետելով և բռնելով: • Հաջորդ փուլերում խաղն ավելի է դժվարանում՝ պետք է միանգամից երկու, հետո երեք քար վերցնել և բռնել: Նպատակը՝ • Զարգացնում է արագություն, ճկունություն և ուշադրություն: • Հիշեցնում է «ճկուն մատների և աչքի սրության» մրցույթ:	Փարաքար
----	---------	--	---------