

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Գեղարքունիքի մարզ

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Օղակ-կոճակ	Գուշակել, թե ում ձեռքում է թաքնված օղակը: Կանոնները՝ 1՝ Բոլորը նստում են կողք կողքի, ձեռքերը առաջ պարզած՝ մի փոքր բաց ավերով: 2՝ «Տվողը» (խաղի ղեկավարը) օղակը ձեռքում պահած քայլում է բոլորի առաջից և իբր թե դնում է ամեն մեկի ձեռքի մեջ: Իրականում օղակը մեկի ձեռքի մեջ է գցում աննկատ: 3՝ «Որոնողը» փորձում է գուշակել, թե ով ունի օղակ: Սովորաբար տրվում է 1-3 փորձ: 4՝ Եթե գտնում է ճիշտ, նա և օղակ ունեցողը տեղերով փոխվում են, եթե չի գտնում, ապա նորից փորձում է հաջորդ անգամ:	Մարտունի համայնք, Վարդաձոր բնակավայր
2.	Լաստիպ	Մասնակիցներ՝ 6-20 մարդ /հաճախ ամբողջ գյուղի երիտասարդները/, տարիքը՝ 16+, տարածքը՝ բաց դաշտ կամ մեծ բակ, գործիքներ՝ պետք է լինեն երկար, ամուր փայտե գավազաններ /մոտ 105-2մ երկարությամբ/: Խաղի ընթացքը՝ խաղացողները բաժանվում են երկու հավասար թիմի, դաշտի մեջտեղում գծվում է սահմանագիծ, մասնակիցների ձեռքին կա «լաստիպ»՝ երկար փայտ, նպատակը՝ հակառակորդի թիմի անդամներին հետ մղել գծից այն կողմ՝ միայն փայտով:	Մարտունի քաղաք
3.	Յոթ քար	Խաղի համար հարկավոր է յոթ տափակ քար և գնդակ: 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	Գավառ քաղաք

		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:	
4.	Աքլորակոիվ խաղ	Աքլորակոիվը տղաների համար նախատեսված խաղ է: Խաղացողները նմանակում են իրական աքլորների շարժումները, այդ պատճառով էլ կոչվում է Աքլորակոիվ: Որոշ շրջաններում անվանում են նաև Լընկի: Աջ ձեռքով մեջքի կողմից բռնում են ծավված ձախ ոտքը և թռչկոտելով աջ ոտքի վրա՝ ուսով այնքան են իրար թեթևակի խփում, մինչև խաղացողներից մեկը վայր է ընկնում, պարտվում: Խաղը զարգացնում է ճարպկություն, հավասարակշռություն, դիմացկունություն:	Գավառ քաղաք
5.	Պարանի ձգում	Պարանի ձգման թիմը բաղկացած է ութ ձգող անդամներից: Յուրաքանչյուր թիմ կարող է ունենալ նաև մեկ մարզիչ և մեկ թիմի պատասխանատու, պարանը պետք է ունենա շրջանաչափ՝ 100-125 մմ (10–12,5 սմ) և երկարություն՝ առնվազն 33,5 մետր: Այն պետք է լինի հանգույցազուրկ, և ծայրերը՝ հատուկ ամրացված, որպեսզի չտրոհվեն: Ձգումը հաղթում է այն թիմը, որը ընկճում է մրցակցի դիրքը, դրսի պայմաններում՝ հաղթում է այն կողմը, որի գոտիներից մեկը անցնում է կենտրոնական գծի հակառակ կողմը:	Գավառ քաղաք
6.	Քաշոցի	Մասնակցում են երկու հոգի, նրանց տրվում է 1 մետրանոց պարան, մասնակիցները պարանը փաթաթում են իրենց ձեռքերին՝ աջ ձեռքին երկու, իսկ ձախ ձեռքին մեկ պտույտով: Խաղացողներից յուրաքանչյուրի նպատակն է ձգման միջոցով հակառակորդին գետնից կտրելը:	Գավառ քաղաք
7.	Նանի, նանի կրակ կտա ս	Խաղում են երկուսով: Խաղացողներից մեկը, ձեռքերի մատները մի փոքր իրարից հեռացրած, ձեռքերի մատների ծայրերը պահում է իրար դիմաց և հպում իրար՝ պատկերելով թոնրի ձև: Մյուսը, ցուցամատը դնելով դիմացի խաղընկերոջ ճկույթների միացման տեղում, ասում է.	Սևան համայնք, մանկապարտեզներ, մանկական միջոցառումներ, ցերեկույթներ, հանրային վայրեր

		-Նանի, նանի, կրակ տուր: - Ելի վերի թաղը (թարեքը, թառը): Այսպես կրկնվում է՝ բարձրանալով մինչև ցուցամատ: Հասնելով ցուցամատին (թոնրի շրթին)՝ ասում է. -Նանի, նանի, որ կաթը դնեմ թոնիրը՝ տաքանա, հո շուն չկա՞: -Չկա, չկա: Խաղացողը ձեռքը՝ իբրև կաթ, իջեցնում է «թոնիրը»: Թոնիրը ցուցադրող երեխան արագ փակում է թոնիրը՝ ասելով. - Հաֆ, հաֆ, հաֆ...	
8.	Կոպալ - կոպալ	«Կոպալ, կոպալ, լիդրի կոպալ, Ախպերն եկավ տախտակն ուսին, Քսան սալակ, կելին թալակ, Նա կուրդ քցի, նա վըր հնձի»: Հաշվերգով հերթով հաշվում են մասնակիցների ոտքերը: Ում ոտքի վրա ավարտվում է, նա ծալում կամ խաչում է ոտքերը: Հաղթում է նա, ում մեկ ոտքը մնում է՝ բոլորինը խաչելուց ու «դուրս գալուց» հետո: Նույն խաղը խաղում են ձեռքի մատներով:	Սևան համայնք, մանկապարտեզներ, մանկական միջոցառումներ, ցերեկույթներ, հանրային վայրեր
9.	Ծիտը քարին	Խաղացողները վիճակ են գցում և վերջին մնացողին կոչում կանչող: Խումբը ցրվում է խաղավարի գանազան կողմերը, իսկ կանչողը կանգնում է կենտրոնում ու կանչում. «Ծիտը քարի՞ն»: Խաղացողները, երբ լսում են այս բառերը, մի-մի քար (խորանարդ) են գտնում և վրան մեկ կամ երկու ոտքով կանգնում: Կանչողն աշխատում է նրանց խփել դեռ քարերի վրա չկանգնած: Չպարտվածները քարերի վրա կանգնելուց հետո սկսում են իրենց կանգնած քարից տեղափոխվել ուրիշ քարի վրա՝ այնպես, որ կանչողը հնարավորություն ունենա նրանց խփելու: Կանչողն ում խփում է՝ նա է դառնում կանչող, իսկ նախկին կանչողը մտնում է խմբի մեջ:	Սևան համայնք, մանկապարտեզներ, մանկական միջոցառումներ, ցերեկույթներ, հանրային վայրեր
10.	Կու՛ - կու՛ - լիկու՛	Երեխաները շրջանաձև պազում են: Մեկը մի թաշկինակ ձեռքին՝ կանգնում է շրջանի մեջտեղում: Վերջինս կոչվում է շուն, իսկ մյուսները՝ աքաղաղներ: Աքաղաղներն այս ու այն կողմից կանգնում են, «կու՛ -կու՛-լի-կու՛ » կանչում և իսկույն պազում: Շունն	Սևան համայնք, մանկապարտեզներ, մանկական միջոցառումներ, ցերեկույթներ, հանրային

		աշխատում է ձեռքի թաշկինակով խփել կանգնած աքաղաղին, և եթե հաջողվում է, ինքը դառնում է աքաղաղ, իսկ նա՝ շուն:	վայրեր
11.	Աղվեսուկ	Խաղացողները ձեռք ձեռքի տված և սրունքները լայն բաց արած՝ շրջանաձև կանգնում են: Շրջանից դուրս մնում են երկու հոգի, որոնցից մեկն ստանձնում է շան, իսկ մյուսը՝ աղվեսի դերը: Վերջինս, որ հալածվում էր շան կողմից, ծեծվելու վտանգից խուսափելու համար աղվեսային պտույտներ գործելով, շրջան կազմաձևերից մեկի սրունքների արանքից մտնում է շրջանի մեջ: Շան կողմից բռնված աղվեսի դերն ստանձնում է բռնված շունը:	Սևան համայնք, մանկապարտեզներ, մանկական միջոցառումներ, ցերեկույթներ, հանրային վայրեր
12.	Կարմիր կոճակ	Երեխաները նստում են աթոռներին, ձեռքերը մեկնում են առաջ՝ ավերն իրար կպցրած: Խաղավարը իր ավի մեջ թաքցնում է կարմիր կոճակը, մոտենում է յուրաքանչյուր երեխայի ու նրա ավի մեջ մտցնելով իր ձեռքերը՝ կոճակը թաքուն գցում է երեխաներից մեկի ձեռքերի մեջ: Ընթացքում կարող է որևէ խաղերգ արտասանել: Վերջացնելուց հետո ասում է «Կարմի՛ր կոճակ, դուրս արի»:	Սևան համայնք, մանկապարտեզներ, մանկական միջոցառումներ, ցերեկույթներ, հանրային վայրեր
13.	Գործնագործ, Բաղերի որսորդներ (գոռոզագոռոզ)	Գործնագործ խաղում են երկու թիմով, որոնցից մեկը հարվածողն է, իսկ մյուս թիմը՝ մեջ մտնողը: Խաղը սկսելուց առաջ սահմանվում է տարածություն, երեխաներից մեկը ասում է հետևյալ արտահայտությունը՝ «մենք խաղում ենք գործնագործ»: Չինգաչունգով, ոտք գցելով, ցելայով, քարով որոշում են, թե որ թիմն է մեջ մտնում, որ թիմը՝ հարվածում: Մեջ մտած խաղացողները պետք է փախչեն գնդակի հարվածից, նաև կարող են պաս բռնել: Եթե հարվածում են, դիպչում է խաղացողին, ապա նա դուրս է գալիս, և մնում է մյուս խաղացողը, եթե մինչև 10 հաշվեցին, և խաղացողը խաղաց, ապա նորից նույն թիմը սկսում է մեջ մտնել, խաղալ, իսկ եթե հարվածում են, և դուրս է գալիս, ապա մյուս թիմն է մեջ մտնում:	Վարդենիս համայնք
14.	Գետնից բարձր	Խաղի մասնակիցները հավաքվում են, մեկը կանչում է՝ ով շուտ գետնից բարձր: Բոլորը գետնից բարձր տեղ են գտնում և բարձրանում: Մասնակիցներից ով ամենավերջինն է գետնից	Ճամբարակ համայնք

		բարձր տեղ կանգնում՝ մնում է որպես պարտվող, փնտրում և բռնում է տեղից տեղ տեղափոխվող մասնակիցներից մեկին, որից հետո փոխվում են դերերով: Ընդ որում, պահանջվում է չմնալ նույն տեղում 10 վայրկյանից ավել: Խաղը նաև անվանվում է հավերժական խաղ:	
--	--	--	--