

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում և Երևանում կենսունակ ազգային խաղերի

Հովհաննես Շարամբեյանի անվան ժողովրդական արվեստների թանգարան

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Բռնոցի	Խաղի մասնակիցները երկու կամ ավելի, մոտավորապես 5-12 տարեկան տղաներ ու աղջիկներ են: Խաղի սկզբում հաշվերգերի կամ ձեռքի վիճակահանության՝ ցելայի կամ չինգաչունգի միջոցով որոշվում է, թե մասնակիցներից ով է լինելու «բռնողը»: Ազդարարվում է խաղի սկիզբը: Մասնակիցները վազում են տարբեր ուղղություններով, իսկ բռնողը պիտի փորձի վազելով հասնել ու դիպչել խաղացողներին: Նա, ում առաջինը դիպչում է բռնողը, դառնում է հաջորդ խաղափուլի բռնող:	Ք. Երևան
2.	Գործնագործ	Մինչև 12 տարեկան տղաներն ու աղջիկները բաժանվում են երկու հավասար խմբերի: Մի խումբը դառնում է «խփողների» խումբ, մյուսը՝ «խաղացողների»: Խփողները կանգնում են իրարից մի քանի մետր հեռավորության վրա, իսկ խաղացողները մտնում են կենտրոն: Խփողները պետք է գնդակի հարվածներով փորձեն հերթով խաղից դուրս բերել խաղացողներին: Իսկ խաղացողները, աջից ձախ վազելով, պիտի ամեն կերպ խուսափեն գնդակի փոխանցվող հարվածներից: Խփողները փորձում են գնդակով հերթով խփել մեջտեղում խաղացողներին: Ամեն անգամ, երբ գնդակը դիպչում է որևէ մեկին, տվյալ խաղացողը լքում է խաղը: Երբ խաղում մնում է միայն մեկ մասնակից ու վերջինս կարողանում է խաղալ մինչև տասը հաշիվ, բոլոր խաղացողները նորից վերադառնում են խաղ, իսկ հակառակ դեպքում խաղացողները դառնում են խփողները, իսկ խփողները՝ խաղացողներ: Խաղի եզրույթներից է «նապաստակ»-ը, այսինքն ում հարվածում են՝ պետք	Ք. Երևան

		է թոչի գնդակի վրայով, «կարտոֆիլ»-ը, այսինքն գնդակը պետք է անցնի մասնակցի ոտքերի մեջտեղով, «օդային»-ը, հարվածն օդով է անցնում և հնարավորություն կա այն բռնելու, չբռնելու դեպքում՝ մասնակիցը կամ նրա վաստակած «պասեր»-ը (լրացուցիչ միավորներ) դուրս են մնում խաղից:	
3.	Պահմտոցի	Խաղում են երեք և ավելի, մինչև 10-12 տարեկան աղջիկներ ու տղաներ: Վիճակահանության միջոցով որոշվում է «փակողը», ով պետք է ինչ-որ պատի մոտ աչքերը փակ կանգնի ու բարձրաձայն հաշվի մինչև նախապես պայմանավորված թիվը: Այդ ընթացքում խաղի մյուս մասնակիցները պետք է հասնցնեն թաքնվել: Փակողը հաշվելն ավարտելուն պես սկսում է որոնել թաքնվածներին, իսկ այդ ընթացքում թաքնված խաղացողները, հարմար պահը որսալով ու փակողից ավելի արագ վազելով, մոտենում են այն տեղին, որտեղ փակողը ի սկզբանե կանգնած էր, ձեռքով հարվածում պատին՝ ասելով. «Թու՛ ես»: Իսկ եթե փակողն է նկատում թաքնվածին և ավելի արագ է հասնում տեղ, պիտի ասի՝ «Թու՛ ... /մասնակցի անունը/»: Հաջորդիվ փակում է նա, ով առաջինն է բացահայտվել թաքստոցից:	Ք. Երևան
4	Սառույց	Մասնակիցները բաժանվում են 2 հավասար թիմերի և փորձում բռնել իրար: Այն մասնակիցները, ում «բռնել են», քարանում են նույն դիրքով այնքան ժամանակ, մինչև թիմակիցներից որևէ մեկը չի դիպչում նրանց և «ազատում»: Խաղը հաղթում է առաջին թիմն այն դեպքում, երբ կարողանում է «սառեցնել» հակառակորդ թիմի բոլոր մասնակիցներին, այսինքն չի մնում որևէ մեկը, ով կարող է թիմակիցներին «ազատել»: Երկրորդ թիմը հաղթում է այն դեպքում, երբ նախապես որոշված ժամանակահատվածում հակառակորդ թիմը չի կարողանում «սառեցնել» ամբողջ թիմին:	Ք՝ Երևան

5	Քաշքշուկ (պարան քաշել)	Խաղում են 6-12, կամ ավելի շատ մասնակիցներ: Պարանը դրվում է գետնին՝ մեջտեղում նշում դնելով: Խաղացողները բաժանվում են երկու հավասար թիմերի և կանգնում պարանի երկու կողմերում: Խաղի նպատակն է քաշել պարանն այնպես, որ թիմի նշանը անցնի կենտրոնական գծից: Ով անցկացնում է մյուսներին իր կողմ՝ հաղթում է:	Շիրակի մարզ, գ. Կամո
6	Կույր կատու (աչքը փակ բռնոցի)	Խաղում են 5-ից ավելի մասնակիցներ: Մեկը դառնում է կատու, ում աչքերը կապվում են կամ պարզապես փակվում: Մյուսները շրջում են դաշտում և փորձում չբռնվել: Կատուն, լսելով ձայները, փորձում է բռնել որևէ մեկին և ով բռնվեց՝ դառնում է հաջորդ կատուն:	Շիրակի մարզ, գ. Կամո
7	Դրոշակի որս	Խաղադաշտը բաժանվում է երկու մասի, յուրաքանչյուր թիմի տարածքում դրվում է դրոշակ (կարող է լինել կտոր կամ գունավոր այլ առարկա): Յուրաքանչյուր թիմի նպատակն է գողանալ մյուս թիմի դրոշակը և վերադարձնել իրենց կողմ՝ առանց բռնվելու: Եթե խաղացողը մուտք գործի հակառակորդի տարածք և բռնվի՝ դուրս է գալիս խաղից կամ դառնում գերի: Թիմը հաղթում է, եթե պահպանել է իր թիմի դրոշակը և գողացել մյուսինը:	Շիրակի մարզ, գ. Կամո
8	Որսորդներ և բադեր	Խաղացողները բաժանվում են 2 խմբի, որսորդներ՝ մարդիկ, ովքեր գնդակով հարվածելու են միջանկյալ հատվածում գտնվող մարդկանց և փորձելու են խաղից դուրս հանել, բադեր՝ մարդիկ, ովքեր փորձելու են պաշտպանվել գնդակից: Վերջում, երբ բադերից մնում է մեկ խաղացող՝ սկսում են հաշվել մինչև 10-ը, եթե այդ ընթացքում խաղացողը չի պարտվում՝ հաղթում են բադերը:	Արարատի մարզ, ք. Արարատ
9	Այգեպան	Բոլորն ընտրում են մրգերի անուններ, այնուհետև՝ այգեպանին, և սկսում խաղը: Այգեպանն ասում է՝ «Այգեպանը հավաքեց բոլոր մրգերը, բացի օրինակ «խնձորից»: Խնձորն ասում է՝ «օյ», մյուսները հարցնում են՝ «ի՞նչ	Արարատի մարզ, ք. Արարատ

		պատահեց», խնձորը պատասխանում է՝ «սիրահարվեցի», մյուսները՝ «ու՛մ», խնձորը՝ օրինակ «ելակին» և այդպես շարունակում են, մինչև որևէ միրգ անուշադիր է լինում, անմիջապես չի պատասխանում և դուրս մնում խաղից:	
10	Պահմտոցի	Որևէ մեկը փակում է աչքերը, և այդ ընթացքում բոլորը թաքնվում են, ապա աչքերը փակած մարդը բացում է և փնտրում մյուս մասնակիցներին: Այն մասնակիցը, ում առաջինը գտավ աչքերը փակած անձնավորությունը՝ հաջորդ խաղի ընթացքում ինքն է փակում աչքերը: Եթե վերջում մնաց գոնե մեկ մասնակից, ում չեն գտել, և նա կարողացավ հասնել խաղի սկզբնակետ ու գոռալ «թու, ես, ազատում եմ բոլոր ընկերներին»՝ աչքերը փակում է կրկին նույն մարդը:	Տավուշի մարզ, գ. Բագրատաշեն
11	Հալամուլա	Բաժանվում են երկու թիմերի, որոնցից մեկը փակում է աչքերը, մյուս թիմը թաքնվում: Եթե երկրորդ թիմի մասնակիցներից որևէ մեկին հաջողվում է բռնել առաջին թիմից որևէ մեկին՝ խաղը սկսվում է նորից, և աչքերը փակում է նույն թիմը: Այսպես այնքան, մինչև երկրորդ թիմի բոլոր անդամները ամբողջությամբ բացահայտվեն և գոռան «հալամուլա, .../իրենց անունը/»:	Տավուշի մարզ, գ. Բագրատաշեն
12	Պաս	Բաժանվում են երկու թիմերի, կանգնում դաշտի երկու կողմերում և փորձում գնդակով հարվածել միջանկյալ հատվածում կանգնած մյուս թիմի մասնակիցներին: Ում դիպչում է գնդակը՝ դուրս է գալիս խաղից, սակայն կա հնարավորություն նաև «պաս» (գնդակը օդից) բռնելու, որի շնորհիվ կարելի է խաղ վերադառնալ կամ վերադարձնել խաղից դուրս եկած թիմակցին:	Տավուշի մարզ, գ. Բագրատաշեն