

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Լոռու մարզ

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Հալամուլա	Խաղը խաղում են երկու թիմով: Խաղացողներից մի քանիսը պետք է աչքերը փակեն որևէ մի տեղ (սովորաբար պատի կամ ծառի մոտ), ապա սկսեն հաշվել մինչև նախնական պայմանավորված թիվը հետևյալ կերպ՝ հալամուլա մեկ, հալամուլա երկու, Փակողները հաշվելը ավարտելուց հետո պետք է սկսեն 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:	Գյուլագարակ
2.	Յոթ քար	Խաղի համար հարկավոր է յոթ տափակ քար և գնդակ: Սովորաբար խաղի համար Լոռու մարզում օգտագործում են կղմինդր: Մասնակիցները թիմերի բաժանվելուց հետո պետք է որոշեն, թե որն է առաջինը սկսում խաղը: Դրա համար նրանք դիմում են մի քանի մեթոդի՝ «ոտք գցել», «չինգաչունգ» կամ «թաց եւ չոր» անելուն: 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	Գյուլագարակ

		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 օղից բռնել, պետք է նետեն ինչքան հնարավոր է հեռու և շարունակեն խաղը՝ հասցնելով հավաքել 7 քարն իրար վրա, այնուհետև ոտքը պահել քարերի մոտ և հաշվել մինչև յոթը:	
3.	Գործնագործ	Գործնագործ խաղում են երկու թիմով, որոնք պետք է հավասար թվով խաղացողներ ունենան: Խաղի ընթացքում «խփող» թիմի անդամները պետք կարողանան գնդակով հարվածել «մեջ մտած» թիմի անդամներին: Խաղը սկսելուց առաջ սահմանվում է տարածություն. երեխաներից մեկը «մենք խա-ղում-ենք գործ-նա-գործ» արտահայտության վանկերի թվով քայլեր է գցում ու որոշում «խփող» թիմի խաղացողների հեռավորությունն իրարից: «Չինգաչունգով», «ոտք գցելով», «ցելայով» կամ այլ մեթոդով որոշվում է առաջինը մեջ մտնող թիմը: «Խփող» թիմի անդամները, հիմնականում երկուսը, կանգնում են իրարից սահմանված հեռավորությամբ ու փորձում գնդակով հարվածելով՝ խաղից հանել մեջ մտածներին: Այդ ընթացքում մեջ խաղացողները կարող են «պաս» բռնել՝ բռնել գնդակն օղից, այդպիսով լրացուցիչ «կյանք» ստանալով ու «փչելով» պասը, երբ գնդակն իրենց դիպել է, բայց ցանկանում են շարունակել խաղը: «Պաս փչելով» հնարավոր է խաղ վերադարձնել նաև թիմի դուրս մնացած մյուս անդամներին: Մեջ մտած թիմն իրավունք չունի բռնել հինգ պասից ավելի, հակառակ դեպքում՝ դրանք կգրոյանան: Երբ թիմից մնում է մեկ խաղացող, նա պետք է փորձի «ազատել» մյուսներին, այսինքն՝ կարողանա 10 անգամ (որոշ բալետում՝ 15 անգամ)	Գյուլագարակ

		խուսափել գնդակից: Եթե ստացվում է, նրա թիմը նորից մեջ է մտնում, եթե ոչ՝ թիմերը փոխվում են տեղերով, եւ մեջ են մտնում խփողները:	
4	Կարմիր կոճակ	Խաղի մասնակիցները նստում են իրար կողքի ձեռքերը իրար միացրած, վարողը հերթով անցնում է բոլորի մոտով և ձեռքում պահած կարմիր կոճակը թողնում մասնակիցներից մեկի ձեռքերում, բայց այնպես, որ ոչ ոք չտեսնի: Հետո վարողը ասում է՝ «կարմիր կոճակ դուրս արի», ում մոտ մնացել է կարմիր կոճակը, դուրս է գալիս այնպես, որ մասնակիցները չկարողանան դիպչել իրեն: Երեխաներից ում մոտ լինում է կարմիր կոճակը, նա վերջում մի հետաքրքիր պատմություն է պատմում իր մասին:	
5	Փչացած հեռախոս	Մասնակիցները շրջան են կազմում: Շարքից ընտրում են առաջին մասնակցին, ով կողքին նստածին ասում է բառ կամ բառակապակցություն: Եվ այդ բառը սկսում է հերթով փոխանցվել մասնակիցներից մեկը մյուսին՝ մինչև վերջին մասնակիցը: Մինչև ասվածը տեղ է հասնում, այն հիմնականում աղավաղվում է՝ սկզբնական ասված բառից բավականին տարբերվելով:	Գյուլագարակ
6.	Պարանի ձգում	Խաղի ընթացքում երկու խմբեր դեմ դիմաց շարվում են մեկ գծի վրա՝ պարանի երկու կողմերում: Ըստ խաղի կանոնների, դիմացի խմբի անդամները պետք է փորձեն անցնել մեջտեղի գծից դեպի հակառակորդի կողմը, կամ նրանց գետնին տապալել՝ պարանը զորավոր քաշելով:	Տաշիր
7.	Աքլորակոիվ	Աքլորակոիվն ազգային խաղերից է: Հնում խաղի սկզբում աքլորներին են կովեցրել և ընտրել են հաղթող աքլորին, իսկ հետո աքլորի տերերն են կովել, ինչպես աքլորները: Խաղացողները նմանակում են իրական աքլորների շարժումները, այդ պատճառով էլ կոչվում է Աքլորակոիվ:	Տաշիր

		Խաղը զարգացնում է ճարպկություն, հավասարակշռություն, դիմացկունություն:	
8.	Կոխ	Կոխը հայկական ազգային ըմբշամարտի տեսակ է: Մարզիկները մրցությանը մասնակցում են մարզաչուխաներով: Մարտի տևողությունը 8 րոպե է: Մաքուր հաղթանակի է հասնում այն ըմբիշը, որն իր մրցակցին գցում է թիակների վրա կամ մրցակցի թիկունքի և մրցագորգի միջև եղած անկյունը հասնում է 90 աստիճանի, կամ մրցակցին դնում է «կամուրջ» դրության մեջ, կամ մրցակցի նկատմամբ ձեռք է բերում 10 և ավելի միավոր: Եթե մինչև մարտի ավարտը մաքուր հաղթանակ չի գրանցվում, ապա հաղթանակը շնորհվում է ավելի շատ միավորներ վաստակած մարզիկին:	Տաշիր
9.	Կոճ	Տղաների խաղ է: Որպես խաղաքար՝ օգտագործվում է ոչխարի հետին ծնկահոդի ոսկորը՝ ճանր: Ճանի կողմերն ունեն իրենց անվանումները. փոսավոր կողմը՝ «գող», սրան հակառակ՝ ուռուցիկ կողմը՝ «ռանչպար», հարթ կողմը՝ թոխան, իսկ կեռմանաձև ակոսավոր կողմը՝ «էշ», «գլավին», աղա (ալչու): Խաղացողները հերթով գցում են ճանր, միջև որոշվեն թագավորը, գլավինը և գողը: Ում կաճին թագավոր է կանգնում, առաջին գցողը նա է: Հերթով գցում են ասելով. «Կոճի ջան կոճի, ես՝ ի՞նչ...»: Ալչուն հաջողության, իսկ թոխանը անհաջողության նշան է: Ում գցածը ալչու կանգնեց, նա գլավինն է, ումը թոխան՝ խոխան՝ ծառան, ումը փոսիկ՝ գողը: Եթե ասում են կոճին ալչու է կանգնել, ուրեմն գործերը հաջող են գնում: Գողը պետք է անտրտունջ կատարի թագավորի հանձնարարությունը, որից հետո խաղը սկսում են սկզբից:	Տաշիր
10.	Հավալա	Հավալան լայն տարածում ունեցող մանկական խաղ է, որի մասնակիցները հերթով ցատկում են խաղընկերների վրայով, որոնք	Վանաձորի հարակից բնակավայրեր

		կանգնած են կռացած դիրքում: Խաղին կարող են մասնակցել 8-10 հոգի: Խաղացողներից մեկը հենվելու համար կորացնում է իր մեջքը (նրան «այծ» կամ «էշ» են կոչում), իսկ մնացած մասնակիցները հերթով ցատկում են նրա վրայով: Ընդ որում, ցատկելիս «այծի» մեջքին կարելի է դիպչել միայն ձեռքերով: Նա, ում չի հաջողվում ցատկել անցնել կամ ով «այծին» դիպչում է ոտքով, կռանում է նրա կողքին, և մնացածները ցատկում են արդեն երկու հոգու վրայով: Հաղթում է նա, ում հաջողվում է ցատկել ամենամեծ թվով «այծերի» վրայով:	
11.	Նարդի	Նարդին խաղում են երկու խաղացողով, որոնցից յուրաքանչյուրն ունի երկու տարբեր գույների տասնհինգ խաղաքար, որոնք ըստ երկու զառերի ցույց տված թվերի պետք է շարժել 24 բաժին պարունակող ուղղանկյունաձև խաղատախտակի վրա: Հաղթում է այն խաղացողը, որն առաջինն է բոլոր 15 խաղաքարերը հանում խաղատախտակից:	Վանաձոր քաղաք, հարակից գյուղեր, բակեր, տներ
12.	Շախմատ	Երկու խաղացողի համար նախատեսված սեղանի խաղ, որը խաղում են հաջորդաբար բաց և մուգ գույնի 64 դաշտ ունեցող (8x8 վանդակ) քառակուսի խաղատախտակի վրա: Աշխարհում ամենատարածված խաղերից մեկն է միլիոնավոր մարդիկ շախմատ են խաղում տանը, հասարակական վայրերում, շախմատային ակումբներում, համակարգիչներով, առցանց, նամակագրությամբ և մրցաշարերում	Վանաձոր
13.	Կլաս	Կլասը խաղում են ասֆալտին կամ այլ հարթ տարածքում կավիճով գծած քառակուսիների վրա: Խաղի համար մասնակիցները պետք է ունենան փոքր հարմար քար: Քառակուսի վանդակների մեջ հերթականությամբ գրվում են 1-10 թվերը, մասնակիցները հերթականությամբ քարը գցում են թվերի վրա այնպես, որ այն ընկնի վանդակի մեջ, գծերից դուրս չգա: Այնուհետև մասնակիցը մեկ ոտքի	Վանաձոր

		վրա ցատկելով պետք է հերթականությամբ անցնի բոլոր վանդակներով՝ շրջանցելով այն վանդակը, որտեղ քարն է: Քարը պետք է վերցնի հետ դառնալու ընթացքում: Այն մասնակիցը, որը չի կարողանում քարը նետել ճիշտ վանդակի մեջ, ցատկելու ժամանակ տրորում է գիծը, կանգնում է քարով վանդակի վրա կամ մոռանում է այն վերցնել, «կտրվում» է խաղից և շարունակում է խաղալ նույն թվից:	
14.	Պահմտոցի կամ հալամուլա	Խաղը սկսվում է հիմնականում մթնշաղին: Ամենահարմար ժամանակը երեկոն է: Մասնակիցների հատուկ թիվ չկա: Մեկը փակում է աչքերը և սկսում հաշվել, հաշվելուց հետո հայտարարում է՝ «Հալամուլան գորտաբնից դուրս եկավ», իսկ մյուսները պետք է արդեն թաքնված լինեն տարբեր տեղեր: Փակող մասնակիցը որևէ մեկին գտնելով պետք է վազի փակելու տեղը կամ «գորտաբունը» և ասի, օրինակ՝ «Թո՛ւ Նարեն»: Իսկ բռնվողը պետք է աշխատի շուտ վազել գորտաբունը և, եթե հասցրեց ավելի շուտ տեղ հասնել, բարձրաձայն ասի՝ «Թո՛ւ ես» և ազատվի, իսկ այլ դեպքում՝ «Թո՛ւ, ընկերներիս ազատած»: Արդեն իսկ բռնված մասնակիցները այս հայտարարությունից հետո համարվում են ազատված:	Վանաձոր
15.	Բռնվոցի	Մասնակիցների հստակ թիվ չկա: Կապում են մեկի աչքերը, իսկ մյուս մասնակիցները հերթով գալիս և թեթև զարկում են նրա ուսին, կամ կամթում: Իսկ աչքերը կապածը պետք է կարողանա բռնել խփողին: Բռնվողը ինքն է շարունակում խաղը:	Վանաձոր
16.	Թաշկինակ	Խաղում են հիմնականում մանուկները: Երեխաները նստում են շրջանաձև: Մեկը ձեռքին թաշկինակը պտտվում է նրանց շուրջը և թաշկինակը դնում պատահական մասնակցի հետևում: Վերջինս պետք է կարողանա վերցնել թաշկինակը և ընկնել դնողի հետևից: Իսկ փախչողը պետք է արագ փախչի ու հասցնի նստել նրա տեղը: Եթե	

		չհասցրեց, թաշկինակն էլի տալիս են նրան: Իսկ եթե հասցրեց նստել, արդեն մյուս մասնակիցը պետք է կարողանա «ազատվել» թաշկինակից:	
17.	Տըզզզ	Մասնակիցներից մեկը շրջվում է, իսկ մյուսները արագ պետք է թեթև հարվածեն շրջվածին: Հենց վերջինս ետ է դառնում, բոլորը բարձրացնում են բութ մատը և միաձայն ասում՝ տըզզզզ: Ետ դարձողը պետք է գուշակի, թե ով էր հարվածողը:	Վանաձոր
18.	Քարկըտիկ	Խաղալու համար անհրաժեշտ են գետի մանր ու կլոր յոթ քարեր: Խաղացողը մի քարը պահում է ափում: Հետո թոցնում օդ և մինչ քարի ընկնելը պետք է հասցնի գետնից վերցնել մեկ այլ քար: Ափում հայտնվում են երկու քար: Հաջորդ քայլը՝ արդեն երկու քարն է թոցնում օդ և կրկին պետք է հասցնի վերցնել ևս մեկ քար: Այսպես, մինչև յոթ քարն էլ կարողանա հավաքել ափի մեջ: Եթե որևէ քայլ չի հաջողում, սկսում է խաղալ մյուս մասնակիցը: Խաղը շարունակվում է կտրված տեղից:	Վանաձոր