ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

ՀՀ Կոտայքի մարզ

N	**Խաղի անվանումը**	**Խաղի նկարագրությունը**	**Իրականացման վայր, համայնք**
1.	**Յոթ քար**	7 քար խաղը այժմ էլ արդի է բնակավայրում: Բաժանվում են 2 թիմի: 1-ին թիմը գնդակով հարվածում է 2-րդ թիմի մասնակցին, ով խաղի ընթացքում պետք է արագ-արագ քարերը դասավորի իրար վրա: Մասնակիցը պետք է հմտորեն այնպես խաղա, որ գնդակով չհարվածեն և՛ քարերին, և՛ իրեն: Եթե մասնակցին գնդակով հարվածեցին ու չհասցրեց քարերը դասավորել, սկսում են խաղալ 1-ին թիմի մասնակիցները:	Աբովյան համայնք Արամուս բնակավայր
2.	**Պահմտոցի**	Պահմտոցին (պախկվոցի) շատ հայտնի ու հին խաղ է: Մեկը աչքերը փակ կանգնում է պատին կամ ծառին դեմքով, և բարձրաձայն հաշվում նախօրոք որոշված թիվը: Մինչ նա հաշվում է, մյուսները թաքնվում են տարբեր տեղերում: Փակողը հաշվելը ավարտելուց հետո ասում է՝ «պառայա, բացում եմ, ում տեսա՝ անունը բարձրաձայնում եմ», ու սկսում է փնտրել թաքնվածներին: Եթե գտնում է, պետք է արագ վազի ու դիպչի պայմանավորված տեղին՝ բարձրաձայն ասելով թաքնվածի անունը: Խաղացողները, եթե զգում են, որ չկարողացան գտնել իրենց, կարող են առաջ ընկնել ու վազելով հասնել պայմանավորված տեղին՝ ասելով «փրկվեցի»: Թաքնված վերջին մասնակիցը կարող է մոտենալ պայմանավորված տեղին և ազատել բոլոր մասնակիցներին, դրանից հետո առաջին պարտվող մասնակիցը պետք է փակի աչքերը:	Աբովյան համայնք Բալահովիտ բնակավայր
3.	**Յոթ քարանի**	Խաղի համար անհրաժեշտ է գնդակ, յոթ տափակ քար և ազատ տարածություն: Խաղում են երկու թիմով՝ իրար դեմ: Նախ՝ գծում են շրջան, որի մեջ յոթ քարերը շարում են իրար վրա: Ապա՝ վիճակահանությամբ ընտրված առաջին թիմի խաղացողները որոշ հեռավորությունից հերթով գնդակով խփում են քարե բուրգին: Երբ բուրգը քանդվում է, խաղացողը փռում է քարերը և վազում գնդակի հետևից: Գնդակը հայտնվում է երկրորդ թիմի ձեռքում: Առաջին թիմի խնդիրն է քարերը դասավորել նախնական դիրքով: Երկրորդ թիմի խաղացողները պետք է խանգարեն նրանց՝ կրակելով, այսինքն՝ գնդակով խփելով առաջին թիմի խաղացողներին: Եթե խաղացողը բռնում է գնդակն օդում, կարող է այն հեռու նետել և դուրս չգալ խաղից: Քարերը լրիվ դասավորելուց հետո առաջին թիմից մեկը պետք է ձեռքը դնի քարին և հաշվի մինչև 40-ը: Եթե հաշվարկը կիսատ է մնում, այսինքն՝ նրան գնդակով խփելով հանում են խաղից, ապա մյուս թիմակիցը շարունակում է հաշվել: Եթե	Աբովյան համայնք Գեղաշեն բնակավայր

		նրանց հաջողվում է հաշիվն ավարտին հասցնել, ապա առաջին թիմը ճանաչվում է հաղթող, իսկ եթե երկրորդ թիմին հաջողվում է հեռացնել հակառակորդի բոլոր խաղացողներին, ապա խաղի արդյունքում նա է հաղթող ճանաչվում:	
4.	**Չիլիկ-Չիլկափետ**	Խաղը ծավալվում է երկու հակընդդեմ խմբերի միջև: Խմբերի բաժանվելուց հետո ընդարձակ դաշտի մի կողմում փորում են փոքրիկ փոս, որը կոչվում է բորա: Բորայից մի քանի մետր հեռու սահմանագիծ՝ ճիժ է գծվում: Խաղի պարագաներն են չիլիկը և չիլկափետը: Չիլիկը թզաչափ և 3 սմ տրամագծով ձողիկ է, որի ծայրերը թեքությամբ սրում են, որ գետնից բարձր կանգնի:	Աբովյան համայնք Գեղաշեն բնակավայր
5.	**Կոճի**	Խաղում են դեռահաս տղաներն ու աղջիկները 5 փոքր ու կլոր քարերով: Մասնակցում են 2-5 հոգի: Խաղը բաղկացած է յոթ գործողությունից: Խաղի համար վերցնում են 1-2 սանտիմետր տրամագծով 5 կլոր քարեր, ապա վիճակահանությամբ որոշում են խաղի մեջ մտնելու հերթականությունը: Նախքան խաղը սկսելը խաղացողը, բացի վեցերորդ քարից, մնացած բոլոր քարերը փռում է գետնին: Այնուհետև՝ 1.Վերցնելով քարերից մեկը՝ նետում է վեր: Վերցնում է մեկական քար և որսում ընկնողը: 2.Նույն գործողությունը կատարում է, բայց քարերը վերցնում է զույգ-զույգ: Այս դեպքում քարերը պետք է այնպես փռել, որ վեր նետվող քարն ընտրելուց հետո մյուսները հնարավորին չափ զույգ-զույգ դասավորված լինեն իրար մոտ: 3.Նույն գործողությունը կատարում է երրորդը: Քարերը վերցնում է երեքը միասին, մեկը՝ առանձին: 4.Վեր նետելով մեկը՝ մյուս չորսը դնում է գետնին: 5.Վեր նետելով մեկը՝ վերցնում է գետնին դրված չորսը: 6.Բոլոր հինգ քարերը վեր նետելով՝ որսում է ձեռքի երեսով, ապա ձեռքի երեսով նետելով՝ որսում ձեռքի ափով: 7.Այս փուլը կոչվում է «շուն» և կազմված է չորս մասից: Խաղացողը քարերը փռում է գետնին, ապա մի ձեռքի ցուցամատով ու բթամատով կամուրջ է կազմում գետնին.	Աբովյան համայնք Գեղաշեն բնակավայր
6.	**Պահմտոցի**	Մեկը փակում է աչքերը մնացածը թաքնվում են, հետո սկսում է ման գալ: Ում որ ման եկողը չի տեսնում, նա գալիս ասում է «ԹՈՒ ԵՍ» ու մնում է խաղի մեջ, իսկ ում գտնում է՝ նա խաղից դուրս է մնում:	Աբովյան համայնք Մայակովսկի բնակավայր
7.	**Կլաս**	Գետնին կավիճով գծում են քառակուսիներ, հետո մեջը թվեր են գրում, խաղացողը քարը նետում է այդ թվերի վրա, ապա մեկ ոտքով ցատկելով հասնում է քարին ու նույն կերպ ետ վերադառնում:	Աբովյան համայնք Մայակովսկի բնակավայր
8.	**Հոլ**	Մասնակիցների թիվը անսահմանափակ է: Խաղալու համար անհրաժեշտ է հոլ, որն իրենից ներկայացնում է կոնանման փայտ՝ երկաթե սուր ծայրով և հատուկ հանգույցով պարան:	Աբովյան համայնք Առինջ բնակավայր

		Հոլը պտտելու համար անհրաժեշտ է հանգույցն անցկացնել մատի վրա, իսկ պարանի մյուս ծայրը փաթաթել փայտե հոլի վրա: Խաղացողը կտրուկ առաջ է նետում ձեռքը, պարանը բացվում է, և հոլը սկսում է պտտվել գետնին: Նախապես գետնի վրա փոքրիկ փոս է փորվում և դրանից որոշակի հեռավորության վրա դրվում է կոճ, այն է՝ հոլ առանց ծայրի: Խաղացողների մասնակցության հերթականությունը որոշվում է վիճակահանությամբ:	
9.	**Աղջիկ փախցնոցի**	Հայկական ավանդական խաղերից մեկը՝ աղջիկ փախցնոցին, բակային այն խաղ է, որը խաղում են համատեղ և սիրում են բոլորը: Այս խաղի միջոցով երբեմն պարզ է դառնում, թե բակում ով ում է հավանում: Խաղի մասնակիցների թիվը պետք է կենտ լինի: Երեխաները բաժանվում են զույգերի, ափերն իրար սեղմելով՝ վեր պահում և կանգնում իրար հետևից՝ ստեղծելով կամար: Նրանցից մեկը, ով զույգ չունի, գալիս է առաջ, կանգնում է սաների դիմացը և, անցնելով վեր պարզած ձեռքերի միջով, բռնում է որևէ մեկի ձեռքը: Երկուսով գնում են ու կանգնում վերջում: Այն մասնակիցը, ում զույգին տանում են, շարքից դուրս է գալիս և կրկնում նույն գործողությունը:	Աբովյան համայնք Առինջ բնակավայր
10.	**Կլաս**	Խաղացողները, մի ոտքի վրա ցատկելով, առանց ցատկերի քանակի սահմանափակումների, ոտքով մի քառակուսիից մյուս քառակուսի են հրում «քարը»՝ փորձելով չկպնել քարով գծին և ոտքով չկանգնել գծի վրա: Շատ փոքր երեխաներին թույլատրվում է ցատկել երկու ոտքի վրա: Գոյություն ունի այս խաղի տեսակ առանց «քարի», երբ քառակուսիները համարակալվում են պատահական ձևով և դրանց մեջ ցատկում են ըստ հաջորդականության՝ 1, 2, 3,... Խաղի առանձնահատկությունն այս դեպքում կայանում է նրանում, որ պետք է ցատկել կողքից, հետընթացով, մեկ կամ երկու քառակուսի բաց թողնելով և արգելվում է ցատկոտել քառակուսիում ՝ հարմարվելով հաջորդ ցատկին: Եթե խաղացողը հասնում է պայմանավորված մակարդակի առանց գծի վրա կանգնելու կամ հավասարակշռությունը կորցնելու, ապա նա՝ մեջքով կանգնելով, նետում է քարը և նշում որպես «տուն» այն քառակուսին, որտեղ ընկնում է քարը: Այնուհետև նա կարող է այդ քառակուսում կանգնել երկու ոտքով, մինչդեռ մնացած բոլոր խաղացողները պետք է ցատկեն դրա վրայից: Խաղն ավարտվում է այն ժամանակ, երբ բոլոր քառակուսիները նշվում են, և հաղթող է ճանաչվում այն խաղացողը, ով «տնավորվում է» առավելագույն քառակուսիների մեջ:	Աբովյան համայնք Առինջ բնակավայր
11.	**Կլաս**	Կավիճով ասֆալտին գծում են քառակուսիներ, համարակալում, տափակ քարին ոտքով խփելով այդ քարը առաջ են տանում ըստ հերթականության մինչև վերջ, ով հասնում է վերջ՝ հաղթում է, իսկ ում քարը գծից դուրս է գալիս՝ պարտվում է:	Աբովյան համայնք Գետարգել բնակավայր
12.	**Մատնախաղ**	Խաղը խաղում են 2 հոգով, մեկը մատների վրա հավաքում է թելը, մյուսը տարբեր պատկերներ ստանալով թելը տեղափոխում է իր մատներին, ով չի ստանում նոր տեսք, և թելը խճճվում կամ վնասվում է՝ նա պարտվում է:	Աբովյան համայնք Գետարգել բնակավայր

13.	**Քարկտիկ**	Խաղը խաղում են 5 քարով, մի քարը գցում են օդ, գետնից մյուս քարը վերցնում, հետո երկու քարն են օդ գցում, երրորդը վերցնում, և այդպես՝ մինչև վերջ:	Աբովյան համայնք Գետարգել բնակավայր
14.	**Ճամբար**	Խաղը խաղում են բակի երեխաներով, երեխաները ինչքան շատ՝ այդքան հետաքրքիր է անցնում: Կոնֆետի թղթերով, գունավոր թղթերով ու ծաղիկներով զարդարում են բակը, բեմ են առանձնացնում, ու ամեն մեկն իր տաղանդն է ցույց տալիս, երգում, պարում, ներկայացում խաղում և անգամ ծնողների հագուստով նորաձևության ցուցադրություն կազմակերպում, իսկ բակի բնակիչներն էլ հանդիսատեսն են:	Աբովյան համայնք Գետարգել բնակավայր
15.	**Պաբեդա**	Խաղը խաղում են գործնագործի պես, ստվարաթղթից կամ արդեն անպետք գնդակից շրջաններ են կտրում, համարակալում 1-ից մինչև 15-ը, հակառակ կողմով շարում գետնին, գործնագործ խաղալու ընթացքում գետնին դրված շրջանակները պտտում են և հերթականությամբ հավաքում, և եթե այդ ընթացքում գնդակով հարվածում են՝ պարտվում են:	Աբովյան համայնք Գետարգել բնակավայր
16.	**Պահմտոցի (Պախկվոցի)**	Այս խաղի ընթացքում հավաքվում են ընկերներով և ինչքան շատ՝ այնքան խաղն ավելի հետաքրքիր է անցնում: Պետք է մեկը աչքերը փակի և հաշվի այնքան, մինչև բոլորը կթաքնվեն, հետո սկսի գտնել, իսկ եթե նրանից շուտ եկող էր լինում այդ տեղը, որտեղ նա փակել էլ, ուրեմն հաղթում էր, իսկ եթե ոչ մեկի չէր կարողանում գտնել՝ պարտվում էր և նորից փակում:	Աբովյան համայնք Կաթնաղբյուր բնակավայր
17.	**Կարմիր կոճակ**	Հավաքվում են ընկերներով, մեկը պետք է ձեռքի մեջ պահած կարմիր կոճակն անցկացնի երեխաների ձեռքի միջով: Ոչ ոք չի տեսնում՝ ում մոտ ընկավ կոճակը: Երբ որ ասում են «Կարմիր կոճակ, դուրս թռիր», եթե որևէ մեկը զգացել է, թե կոճակն ում մոտ է՝ բռնում է այդ մարդու ձեռքը, իսկ եթե չեն զգացել՝ ինքը ցատկում է ու խաղում: Եվ նա դառնում էր հաջորդ խաղը վարողը:	Աբովյան համայնք Կաթնաղբյուր բնակավայր
18.	**Թաշկինակ**	Կքանստած կլոր շրջան են կազմում, մեկը երգելով («թաշկինակս ում տամ, թաշկինակս ում տամ, չեմ տա, չեմ տա ոչ ոքի») պտտվում է և թաշկինակը դնում ինչ-որ մեկի ետևում, եթե տեսնում են՝ վերցնում են թաշկինակը և վազում, որ բռնեն, եթե հասցնում է նստել դուրս եկողի տեղում՝ հաղթում է, եթե չի հասցնում բռնել՝ դուրս է մնում:	Աբովյան համայնք Կաթնաղբյուր բնակավայր
19.	**Քսանմեկ**	Հիմնականում քսանմեկը խաղում են տղաներով, գնդակը մի ոտքի վրա խաղացնում են, շատ խաղացնող տղան հաղթում է:	Աբովյան համայնք Կամարիս բնակավայր
20.	**Կլաս**	Գետնին գծում են քառակուսի այունակներ, նշաններ անում, հետո մի քար նետում	Աբովյան համայնք

		քառակուսու մեջ, մի ոտքով քարը փոխանցում մյուս վանդակները, հերթով խաղում են՝ հիմնականում աղջիկներով:	Կամարիս բնակավայր
21.	**Բռնոցի**	Խաղում են բոլորը միասին՝ տղա և աղջիկ, շատ հետաքրքիր և ուրախ խաղ է, մեկը վազում է բոլորի հետևից, ում բռնեն՝ տեղերով փոխվում են:	Աբովյան համայնք Կամարիս բնակավայր
22.	**Չլիկ դաստա**	Խաղում են տղաներով, լինում է մեծ փայտի կտոր և ավելի փոքր՝ ծայրերը սուր, գծում են կլոր շրջանակ, փոքր փայտի ծայրին խփելով հեռացնում են շրջագծից, որքան հեռու ընկնի այդ փոքր փայտը՝ այնքան լավ, տղաներից մեկն այն պիտի նետի շրջագծի մեջ, իսկ նետողը թույլ չի տալիս, որ այն ընկնի շրջանի մեջ: Եթե այն ընկնի շրջանի մեջ, ուրեմն նետողը պարտվել է:	Աբովյան համայնք Կամարիս բնակավայր
23.	**Ճամբար**	Երեխաներով կազմակերպում են տարբեր խաղեր, ճամբարներ են ստեղծում, զվարճալի խաղեր, մրցույթներ, երգում և պարում են:	Աբովյան համայնք Կամարիս բնակավայր
24.	**Պահմտոցի**	Խաղում են բակում, մասնակիցներից մեկը փակում է աչքերը, մյուսները թաքնվում են, հետո սկսում է փնտրել:	Աբովյան համայնք Վերին Պտղնի բնակավայր
25.	**Ճամբար**	Երեխաները բակային պայմաններում ճամբար են ստեղծում, ուր կազմակերպվում են զվարճալի խաղեր, մրցույթներ, երգում և պարում են:	Աբովյան համայնք Վերին Պտղնի բնակավայր
26.	**Քարկտիկ**	Քարկտիկը հին հայկական բակային խաղ է, այն կարող են խաղալ ցանկացած տարիքում: Քարկտիկ խաղալու համար անհրաժեշտ են յոթ կամ հինգ փոքր չափի քարեր, որոնք հեշտությամբ կտեղավորվեն ձեռքի ափի մեջ: Խաղալու համար քարերը լցնում են հարթ տեղում, ցանկալի է՝ գետնին, և վերցնելով մեկ քարը՝ գցում են վերև և արագ կողմնորոշվում վերցնելու մոտակա քարը, այնուհետև մնացած մյուս քարերը մեկ–մեկ: Այնուհետև խաղը շարունակում են՝ վերցնելով երկու, երեք քարերը միասին: Հաղթում է նա, ով առանց քարը գետնին գցելու անխափան ավարտին է հասցնում խաղը:	Ակունք համայնք
27.	**Կլաս**	Կլասը հնուց եկած մանկական խաղ է: Կլաս խաղում են ասֆալտին կավիճով գծված քառակուսիների վրա, որոնք նշվում են թվերով: Խաղացողները, մի ոտքի վրա ցատկելով, առանց ցատկերի քանակի սահմանափակումների, ոտքով մի քառակուսիից մյուս քառակուսի են հրում քարը՝ փորձելով չկպնել քարով գծին և ոտքով չկանգնել գծի վրա: Այդպես հերթով անցնում են բոլոր քառակուսիների միջով՝ հասնելով վերջին քառակուսուն՝ տնակին: Հաղթում է այն խաղացողը, ով չի հատում գծերը և ճիշտ է հրում քարը բոլոր քառակուսիների միջով:	Ակունք համայնք

28.	**Վըրի վըրի գոմպ**	Թոնրի շուրջ խաղացվող խաղ է: Ընտանիքի անդամներով հավաքվում են, ոտքերը կախում գոլ թոնրի մեջ, ու սկսվում է խաղը: Յուրաքանչյուր մասնակից պարզում է ձեռքը, և հաշվելուկի միջոցով վերջապես ընտրում են առաջին մասնակցին: Սա կռանալով՝ գլուխը դնում է դիմացի նստածի ծնկանը, մնացած մասնակիցները ձեռքերը բռունցք (գոմպ) արած աշտարակաձև դնում են իրար վրա, ու խաղավարը հարցնում է «Վըրի վըրի ու՞մ գոմպ»: Եթե ճիշտ է գուշակում, վերցնում են բռունցքը աշտարակի վրայից: Եթե սխալվում է՝ աշտարակը բարձրացնում ու թխկացնում են մեջքին: Այդպես՝ մինչև աշտարակը ամբողջությամբ «փլվում է»: Ապա խաղավարն ու մասնակիցները զանազան ասելուկների ուղեկցությամբ տարբեր մերսող գործողություններ են անում խաղացողի մեջքին և անցնում են հաջորդ խաղացողին:	Ծաղկաձոր համայնք գյուղ Մեղրաձոր
29.	**«Պահմտոցի» (պախկվոցի)**	Մեկը «փակում է», իսկ մյուսները թաքնվում են: Իսկ թե ով է փակողը՝ ընտրում են տարբեր տեսակի հաշվելուկներով, կամ կոպեկով «Գիրդուշ» անելով: Փակողը դեմքը դեպի պատն արած՝ այնպես, որ ոչինչ չտեսնի, հաշվում է մինչև 10-ը ու հետո ասում «Բացում եմ, ումը տեսա թքում եմ, մեղավորը ես չեմ»: Փակողը պետք է գտնի բոլոր «պախվածներին»: Եվ ամեն գտնելուց պետք է շատ արագ վազի դեպի այն պատը, որտեղ աչքերը փակել ու հաշվել է, ու ասի «Թու» ու այն մարդու անունը տա, ում որ գտել է: Եթե հանկարծ նա չկարողանա արագ վազել ու «թքել» և նրանից արագ հասնի թաքստոցում գտնվողը, պարտվում է ու նորից է փակում: Թաքստոցից վազողը հասնում է պատին ու գոռում. «Թու ես, ազատում եմ բոլորին» /90-ականներին ասում էին նաև, «Թու ես, ազատում եմ բոլորին, կարմիր աստղ գագաթին»/: Եթե փակողը գտնում է բոլորին, ապա նա հաղթում է, և հաջորդը փակում է արդեն այն խաղացողը, ում որ առաջինն են «թքել», այսինքն՝ առաջին գտնվողը:	Հրազդան
30.	**Հալամուլա**	Հալամուլան որպես կանոն խաղում են երեկոյան, որ մութ լինի: Խաղում են թիմերի բաժանվելով: Ամեն թիմում կարող է լինել մինչև 10 խաղացող: Հալամուլան խաղում են ավելի լայնարձակ տարածքներում, որտեղ տարածությունը վազելու և թաքնվելու համար ավելի մեծ է և ավելի հարմար: Հալամուլան խաղում են ավելի բարձր տարիքի երեխաները: Մի թիմը պատի մոտ փակում է աչքերը, հաշվում մինչև 10-ը: Հաշվում են՝ ամեն թվից առաջ ասելով «Հալամուլա» բառը («Հալամուլա մեկ, «Հալամուլա երկու» և այլն): Հաշվելուց հետո բոլորով ասում են՝ «Հալամուլա բացում ենք, ումը տեսանք թքում ենք: Հա-լա-մու-լա» /վերջին բառը ասում են վանկատելով/: Հաշվելուց և աչքերը բացելուց հետո սկսում են փնտրել հակառակորդ թիմի անդամներին: Ամեն անդամին գտնելուց վազում են այն պատի մոտ, որտեղ որ «փակել էին» և ասում «Հալամուլա» ու այն մարդու անունը, ում որ գտել են, և այդպես՝ մինչև վերջին մարդուն չգտնեն: Բայց, եթե հանկարծ թաքնված թիմից որևէ մեկը կարողանում է աննկատ դուրս գալ թաքստոցից և արագ հասնել պատին ու գոռալ «Հալամուլա ազատեցի բոլորին», ուրեմն այդ թիմը հաղթող է ճանաչվում, ու նորից պարտվող թիմը փակում է: Եթե փակելու ժամանակ փակողներից մեկը հանկարծ աչքի	Հրազդան

		տակով նայի, թե որտեղ են թաքնվում, ապա թաքնվողները, նկատելով դա, գոռում են «Պաժառ, պաժառ» և խաղը դադարեցնում են ու նորից են սկսում:	
31.	**Կլաս**	Կլասը կարող են խաղալ և՛ մի քանի հոգով, և՛ մեկը կարող է մենակ խաղալ: Կավիճով վանդակներ են գծում գետնին, թվեր են մեջը գրում՝ կա՛մ մինչև 6-ը, կա՛մ մինչև 8-ը: Մի ոտքի վրա թռնելով քարը պետք է գցեն ամեն վանդակի մեջ ու հետ բերեն: Եթե քարը վանդակների գծի վրա է ընկնում կամ եթե երկու ոտքով են կանգնում, ապա դուրս են մնում խաղից:	Հրազդան
32.	**Գործնագործ (զոռոզնագոռոզ, գոռոզա)**	Բաժանվում են երկու թիմի: Մի թիմը «մեջ է մտնում», մյուսը՝ սկսում է գնդակով խփել: Գնդակով խփում են երկու կողմերից: Ում որ գնդակը դիպչում է՝ դուրս է գալիս խաղից: Վերջում, ով որ մնում է, ու եթե մինչև 10-ը հաշիվը գնդակն իրեն չի դիպչում, ուրեմն նա և նրա թիմը հաղթում են խաղը:	Հրազդան
33	**Պաբեդա**	«Պաբեդա» խաղը խաղում են «Գործնագործ» խաղի օրինաչափությամբ: Այս դեպքում գետնին հակառակ ուղղությամբ դնում են ռեզինից կլոր կտրատած թվեր՝ մինչև 10-ը, (հիմնականում հին գնդակից են կտրտում այդ շրջանակները), և խաղի ընթացքում պետք է հասցնեն թվերը շրջել, և երբ ամբողջությամբ շրջում են, սկսում են գետնից հավաքել ըստ հերթականության: Եթե կարողանում են հավաքել մինչև վերջ, հաղթում են:	Հրազդան