

Ցանկ
Հայաստանի Հանրապետության մարզերում և Երևանում կենսունակ ազգային խաղերի

Մարդաբապատի հերոսամարտի հուշահամալիր, Հայոց ազգագրության և ազատագրական պայքարի պատմության ազգային թանգարան

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1	Գուշակիր՝ ով է	Մի խումբ երեխաներ իրար ձեռքից բռնած կլոր շրջան են կազմում: Երեխաներից մեկը կանգնում է շրջանի կենտրոնում՝ աչքերը փակ: Խաղացողները նրա շուրջը պտտվելով միասին ասում են Կլոր շրջան կազմեցինք Ու մեր խաղը սկսեցինք, Աչիկներդ պինդ փակած, Ականջներդ սուր սրած, Քեզ կանչողի անունը՝ տուր: Խաղացողներից մեկը ձայնը քիչ փոխած ասում է որևէ բառ, և կենտրոնում կանգնածը պիտի գուշակի, թե ով է խոսողը: Եթե ճիշտ է գուշակում, խոսողը համարվում է պարտված և ինքն է արդեն կանգնում կենտրոնում՝ գուշակողի տեղը: Խաղը շարունակվում է մինչև երեխաների ձանձրանալը:	ք Երևան
2	Տասներկու քարի խաղ	Գետնին տեղադրում են 5 հատ քարիկ: 1 քար նետում են օդ, մինչև բռնելը՝ վերցնում գետնից 1 այլ քարիկ: Հաջորդիվ վերցնում են 2,3,4 քարիկները, մինչև բոլորը հավաքվեն: Խաղը զարգացնում է ճարպկությունը:	ք Երևան
3	Գնդակ թոցնել	Գնդակը թոցնում են վեր: Բոլորը վազում են տարբեր ուղղությամբ, ինչքան հնարավոր է՝ հեռու: Նետողը, երբ գնդակը փորձում է իջնել ցած՝ կանչում է՝ «ստոպ»: Բոլորն իրենց տեղում քարանում են: Գնդակը նետողը փորձում է իրեն ամենամոտ կանգնածին գնդակով խփել, եթե հաջողվում է՝ նա	ք Երևան

		դառնում է հաղթած և ինքն է արդեն խաղացողը: Պարտվողը ինքն է գնդակը նետում:	
4	Պահմտոցի	Մեկը հաշվում է 1-20-ը, մյուսները թաքնվում են: Բռնողը փնտրում է և դիպչելով «բռնում» թաքնվողին: Բռնողը և թաքնվողը միասին վազում են այն տեղը, որտեղ հաշվվել է մինչև 20-ը: Եթե թաքնվողը հասցնում է ինքը շուտ վազել և ասել «տուկ-տուկ», նա դառնում է հաղթած և կարող է նորից խաղալ որպես թաքնվող: Եթե չի հասցնում շուտ հասնել տեղ, ապա դառնում է պարտված և արդեն ինքն է դառնում բռնող:	ք Երևան
5	Գուշակիր	Խաղում են հիմնականում տատիկները թոռնիկների հետ: Տատիկը ասում է -Մի տեղ, մի տեղ ապրում են մի մայրիկ, մի հայրիկ ու երկու փոքրիկ քույրիկներ: Պետք է գուշակել, թե ում ընտանիքն է: Ու այդպես շարունակ: Քանի որ բարեկամների, հարազատների ընտանիքների մասին է խոսքը լինում, շատ հետաքրքիր է լինում մտովի բոլորին հիշել ու գուշակել: Խաղն ամրապնդում է ազգակցական ու համայնքային կապերը:	ք Երևան
6	Բաղերի որսորդ	Այս խաղը մինչ օրս գյուղի երեխաների կողմից սիրված խաղերից է: Այն տարածված է Հայաստանի գրեթե բոլոր շրջաններում, սակայն յուրաքանչյուր տարածաշրջանում հայտնի է տարբեր անուններով, օրինակ Երևանում՝ «գործնագործ», Արցախում՝ «գապաս», Արագածոտնում՝ «բաղերի որսորդ» և այլն: Մասնակիցները բաժանվում են երկու թիմի: Մի թիմը կանգնում է խաղադաշտի երկու հանդիպակաց կողմերում, իսկ մյուս թիմը կանգնում է մեջտեղում: Խաղում են գնդակով՝ եզրերում կանգնած մասնակիցները փորձում են գնդակով հարվածել ներսում գտնվող թիմի անդամներին: Ներսում գտնվողները կարող են փախչել, թեքվել կամ բռնել գնդակը: Երբ ներսի թիմի անդամներից մեկին գնդակը կանգնում է՝ նա դուրս է գալիս խաղադաշտից: Եթե ներսի թիմի անդամը գնդակը բռնում է օդից՝ նա մնում է խաղում և նրան հավելյալ կյանք (պաս) է տրվում: Պաս բռնելուց հետո, եթե գնդակն իրեն կպնի, նա կարող է դուրս չգալ խաղից, կամ կարող է իր կյանքը (պասը) տալ ընկերներից մեկին: Երբ ներսի թիմի բոլոր անդամները դուրս են գալիս թիմերը փոխվում են տեղերով:	Արագածոտնի մարզ, գյուղ Հնաբերդ

7	Հալա-մոլա	Այն իր բնույթով շատ նման է պահմտոցիին, սակայն որոշ կանոններ փոփոխված են: Հալա-մոլան խաղում են թիմերով, մի թիմի մասնակիցները փակում են աչքերը, իսկ մյուսները՝ թաքնվում: Փակող թիմը հաշվելու փոխարեն ասում է՝ «Հալա-մոլա օրբե երկիրը ծով է, շների հաչոցը, գայլերի ոռնոցը՝ 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, ում որ տեսա, թքում եմ, մեղավորը ես չեմ»: Այդ ընթացքում մյուս թիմն արդեն թաքնված է լինում: Փակող թիմը փորձում է գտնել նրանց, սակայն շատ ուշադիր պետք է լինեն, քանի որ կպարտվեն, եթե թաքնված մասնակիցներից որևէ մեկը բռնի նրանցից մեկին: Խաղը համարվում է ավարտված, երբ հայտնաբերում են բոլոր թաքնված մասնակիցներին, կամ թաքնված մասնակիցներից ինչ-որ մեկը բռնում է աչքերը փակողներից մեկին:	Արագածոտնի մարզ, գյուղ Հնաբերդ
8	Աչք կապոցի	Այն խաղում են 3-10 մասնակիցներով: Նախապես վիճակահանության արդյունքում որոշում են, թե ով է փակելու աչքերը (հիմնականում շալով): Մնացածները շրջապատում են նրան: Բռնողը սկսում է քայլել կամ վազել, իսկ մյուսները փորձում են խուսափել՝ ձայներ արձակելով: Ով բռնվում է, հաջորդը նրա աչքերն են փակում:	Արագածոտնի մարզ, գյուղ Հնաբերդ
9	Անուն գոռոցի	Խաղին մասնակցում են 3-8 հոգի /սեռատարիքային կազմը կապ չունի/: Խաղն իրականացվում է բացօթյա տարածքում, գնդակի միջոցով: Ցելլայի միջոցով որոշվում է, թե մասնակիցներից ով է սկսում խաղը: Խաղը կատարվում է հետևյալ կերպ՝ սկսող մասնակիցը գնդակը գլխավերևից վեր է նետում և բարձր գոռում է մասնակիցներից որևէ մեկի անունը: Անվանատերը պետք է կարողանա արագ որսալ գնդակը, հակառակ դեպքում կպարտվի և դուրս կմնա խաղից: Նույնը կատարվում է նաև այն ժամանակ, երբ որևէ մեկը սխալմամբ դիպչում է գնդակին:	Շիրակի մարզ, գյուղ Բագրավան Արմավիրի մարզ, գյուղ Բաղրամյան
10	Ցցուկ	Խաղում են միայն տղաները /8-14 տարեկան/, բաց տարածքում: Այն խաղում են մինչ օրս: Ընտրում են փափուկ հողատարածք, ցելլայի միջոցով կազմվում է 2 խումբ, այնուհետև չինգաչունգի միջոցով որոշվում է, թե որ թիմը պետք է սկսի խաղը: Երբ սկսվում է խաղը, թիմակիցներից մեկը փափուկ հողի մեջ խրում է սուր ծայրակալով փայտ: Հակառակորդ թիմից որևէ մեկը իր ցցուկով՝ սուր ծայրակալով փայտը խփում է այդ փայտին, եթե փայտը ընկնում է, նա հաղթող է ճանաչվում, այսպես հերթով որոշվում է,	Արմավիր, Բաղրամյանի տարածաշրջան, գյուղ Սյասնիկյան

		թե որ թիմն է շատ միավոր հավաքում: Հաղթող է ճանաչվում շատ միավորներ հավաքած թիմը:	
11	Գետնից բարձր	Խաղին կարող են մասնակցել տարբեր տարիքի երեխաներ: Խաղի մասնակիցներից մեկը հորիզոնական դիրքով ափը բաց վիճակում վերև է բարձրացնում, իսկ մյուս մասնակիցները ցուցամատերը պահում են ափի տակ: Ափը պահած մասնակիցը սկսում է արտասանել. «Մենք խաղում ենք գետնից բարձր հոռփ ստո՛պ»: Այնուհետև բոլորն արագ հեռացնում են մատները, ում մատը խաղավարը հասցրեց բռնել՝ նա պետք է վազի մյուս մասնակիցների հետևից, իսկ մասնակիցները պետք է գտնեն գետնից բարձր որևէ տեղ, որպեսզի չկարողանա դիպչել /քարի վրա, ծառին, ինչ-որ բարձր տեղ և այլն/: Այն մասնակիցը, ում կբռնի կամ ձեռքով կդիպչի, կշարունակի խաղը:	Շիրակի մարզ, գյուղ Բագրավան Արմավիրի մարզ, գյուղ Արաքս
12	Գունավոր Բուրատինո	Խաղին կարող են մասնակցել բոլորը /տարիքն ու սեռը կապ չունեն/: Թիմն ընտրում է մրցավար: Մրցավարը ձեռքը պարզում է հորիզոնական դիրքով, ափը բաց վիճակում, մյուսները ցուցամատերը պահում են ափի տակ, իսկ մրցավարն ասում է «Մենք խա-ղում ենք գու-նա-վոր բու-րա-տի-նո հոռփ ստո՛պ»: Ում ցուցամատը կարողացավ բռնել՝ նա դառնում է գայլը և սկսում գույների անուններ տալ, օրինակ՝ կարմիր: Մասնակիցները պետք է տարածքում գտնեն կարմիր գույն և ձեռքով բռնեն կամ մատը պահեն այդ գույնի վրա: Այն մասնակիցը, ում չի հաջողվում գտնել նշված գույնը կամ մինչ գույնը գտնելը գայլը նրան բռնում է, արդեն նա համարվում է պարտված և ինքն է դառնում գայլ:	Շիրակի մարզ, գյուղ Անիավան, Հայկավան