

ՑԱՆԿ

ՀՀ Շիրակի մարզի համայնքներում կիրառվող կենսունակ ազգային խաղերի

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Հոլ /Ֆոիկ/	Հայկական խաղերի մեջ իր յուրահատուկ տեղն ունի Հոլը կամ ինչպես անվանում են գյումրեցիները՝ Ֆոիկը: Այս խաղը Գյումրիում ամենատարածված խաղերից մեկն է, որը խաղացվում է մինչև օրս: Ֆոիկ խաղալու համար պետք է հաստ թել՝ դայտան, փայտից պատրաստված երկաթե քթով հոլ: Ղայտանից պատրաստվում է հանգույց, որը անցկացվում է մատին, իսկ պարանը փաթաթվում է հոլի վրա:	Գյումրի համայնք
2.	Լյագուշկա	Համարվում է բակային խաղ, խաղում են հիմնականում երեխաները: Հավաքվում են մի քանի մասնակից, շարվում են մեկ շարքով, վերցնում են գնդակ և դեմքով կանգնում դեպի բարձր պատը: Այնուհետև գնդակը խփում են պատին և գորտի նման թռնում պատից ետ եկող գնդակի վրայով: Գնդակը վերցնում է հաջորդ մասնակիցը և նույն գործողությունն է կատարում: Ով թռնում է գնդակի վրայով, մնում է շարքում՝ շարունակելու խաղը, իսկ ով կպնում է գնդակին՝ դուրս է գալիս խաղից: Երբ ավարտվում է շարքը, արագությամբ նորից են կրկնում խաղն այնքան ժամանակ, որ մնա միայն այն մասնակիցն, ով կհաղթահարի բոլոր թռիչքները: Այս խաղում պետք է առավելագույնս արագաշարժություն դրսևորել, գնդակը պատին ամենաբարձրը հարվածել և սահուն թռնել գնդակի վրայով:	Ախուրյան համայնք
3.	Մինչև 50 հաշվարկ /պարտի/	Խմբային բակային խաղ է: Մասնակիցները բաժանվում են 2 խմբի՝ որոնողների և որոնվողների: Ընտրվում է այնպիսի տարածք, որի մի կողմը պատ լինի՝ վրան շրջան գծելու համար: Դրա կողքերը՝ գետնին, գծում են ուղղանկյունի, որտեղ որոնող խումբը կանգնում է դեմքերը	Ախուրյան համայնք

		դեպի պատը և 1-10-ը կատարում հաշվարկ ու բացում աչքերը: Իսկ որոնվող խումբը թաքնվում է տարբեր թաքստոցներում: Հաղթելու համար պետք է թաքստոցից դուրս գան, վազքով հասնեն սահմանագծված տեղը, ձեռքերը դնեն շրջանակի մեջ, հաշվեն մինչև 50-ը: Եթե չհասցնեն մինչև հիսունը հաշվել, և այդ ընթացքում իրենց որոնողները մոտենում են, պետք է անմիջապես հեռանան տարածքից, որ չբռնվեն: Ընկնում են իրար ետևից՝ բռնելու համար: Մինչ այդ կարող է թաքստոցից մեկ ուրիշը դուրս գա, հասնի սահմանագծված տարածք, ձեռքը դնի շրջանի մեջ, հաշվի 50 թիվը և խմբին հաղթություն բերի:	
4.	Քար վերցնել	Մրցումը կատարվում է խմբերի միջև: Խաղի համար ընտրվում են ողորկ, տարբեր ծանրության քարեր, որոնք դրվում են դաշտի մեջտեղում: Խաղի մասնակիցները հերթականությամբ մոտենում են քարերին և մի ձեռքով, մյուսը՝ մեջքի հետևում պահած, բարձրացնում են քարերը գլխից վերև՝ բռնելով դրանք վերևի մասից: Հաղթում են այն խմբերը, որոնց մասնակիցները կարողանում են առավել քանակությամբ քարեր բարձրացնել գլխից բարձր: Տարբեր ծանրությամբ քարերի համար կարելի է սահմանել տարբեր միավորներ՝ վերջնահաշվարկն առավել դյուրին դարձնելու համար:	Անի համայնք, Սառնաղբյուր բնակավայր
5.	Սալմա քար /կլաա/	Խաղում են հիմնականում աղջիկները: Խաղին մասնակցում է մինչև ութ հոգի: Գետնի վրա գծում են պատկերը (կարող է ըստ ցանկության փոփոխել պատկերի ձևը՝ դժվարացնելով կամ հեշտացնելով խաղի ընթացքը): Որպես խաղաքար օգտագործում են 8-10սմ տրամագծով, կլոր սալ քար կամ տեղական աղյուսակի կտոր: Խաղաքարը կոչվում է սալմա: Խաղացողը սալման նետում է առաջին վանդակի մեջ, այնուհետև մեկ ոտքի վրա ցատկելով տրնգլի տալով՝ մոտենում է քարին և նույն ոտքով այն հրում (քրստում) հաջորդ վանդակ: Առանց ոտքը գետնին դնելու, անցնում է բոլոր վանդակներով: Վերջին վանդակում թույլատրվում է մի պահ ոտքը դնել գետնին և	Անի համայնք

		հանգստանալ, սակայն ոտքը փոխել չի թույլատրվում: Եթե սալման կանգնում է որևէ գծի վրա, կամ խաղացողը ցատկելու ժամանակ տրորում է գծերից որևէ մեկը, նա համարվում է կտրված և դուրս է գալիս խաղից: Խաղի մեջ է մտնում հաջորդ մասնակիցը:	
6.	7 քար	Խաղը բաղկացած է երկու փուլից: Առաջին փուլում գծվում է 1,5մ տրամագծով շրջան՝ կենտրոնում 7 քարերով բուրգ: Թիմերը վիճակահանությամբ ընտրում են հերթը և 7մ հեռավորությունից գնդակով փորձում են քանդել բուրգը: Եթե չի ստացվում, հարվածողը մոտենում է մեկ քայլ: Բուրգը քանդող թիմը դառնում է առաջին փուլի հաղթող: Երկրորդ փուլում պարտված թիմը քանդված քարերը դնում է 7 շրջանների մեջ: Հաղթող թիմը պետք է նորից դասավորի դրանք կենտրոնում, իսկ պարտվածները խոչընդոտում են՝ գնդակով հարվածելով: Հարվածված խաղացողը դուրս է գալիս, բայց եթե գնդակը բռնի՝ մնում է: Հաղթում է այն թիմը, որ 7 քարերը դասավորում է ու հաշվում մինչև 7:	Արթիկ համայնք, Նոր Կյանք բնակավայր
7.	Քար նետոցի	Խաղացողները հավաքում են (տրվում է) խնձորից մեծ, հավասարաչափ քարեր: Այնուհետև ընդարձակ դաշտում գետնի վրա նշվում է սահմանագիծ: Այստեղից խաղացողները հերթով իրենց քարերը նետում են տարածության մեջ: Երբ բոլորը նետում են իրենց քարերը, մասնակիցները ստուգում են, թե ով է կարողացել իր քարը հասցնել ամենահեռու կետին: Հաղթող է համարվում այն մասնակիցը, ով կարողանում է նետել քարը ամենահեռուն:	Արթիկ համայնք, Նոր Կյանք, Վարդաքար, Հոռոմ բնակավայրեր
8.	Բաղերի որսորդներ	Խաղում են երկու թիմերով: Վիճակահանությամբ որոշվում է, թե որ թիմը կլինի թիրախ, իսկ որը՝ հարվածող: Հաղթող թիմը կանգնում է	Արթիկ համայնքի բոլոր գյուղական բնակավայրեր

		ներսում և պետք է ամեն կերպ խուսափի գնդակի հարվածից: Ում գնդակը դիպչում է, նա դուրս է գալիս խաղից: Խաղն ընթանում է այնքան ժամանակ, մինչև ներսում մեկ խաղացող մնա: Վերջին խաղացողը, եթե կարողանա 12 հարվածից խուսափել, իր թիմը ճանաչվում է հաղթող: Հակառակ դեպքում ներս է մտնում մյուս թիմը, և խաղը շարունակվում է:	
9.	Վեզ (Ճան) /գարշապարի վերևի՝ երկու կողմից դեպի դուրս ցցված ոսկրը, կոճ, ճան · (նորբը) կճղակավոր կենդանիների ծնկահողի ոսկրը, որով երեխաները խաղում են, ճան/	Յուրաքանչյուր խաղացող ունի վեգերի իր հավաքածուն: Խաղալու համար, որպես գլխավոր և հարվածող, ընտրվում է մեկը՝ ամենամեծոտն ու ամենածանրը: Մնացած վեգերը ներկում էին տարբեր գույներով, շարում շրջանի կենտրոնում և մի քանի մետրից հարվածող վեզը նետում, որպեսզի շրջանից դուրս մղեն մնացած վեգերը, իսկ հետո նաև հարվածներով շրջեն դրանք: Կարևոր է, որ նետելուց հետո այն կանգնի որոշակի դիրքով: Պարտվողը հաղթողին է հանձնում իր բոլոր վեգերը: Հարվածող վեզը հանվում է կենդանու հում հողերից, քանի որ եփվելու ընթացքում ոսկորը կորցնում է իր քաշը, որն էլ վատ է անդրադառնում նրա հարվածող ուժի վրա: Վեզով խաղերը զարգացնում են երեխաների աչքաչափը և դրական ազդեցություն թողնում ճարպկություն ձեռք բերելու հանգամանքի վրա:	Աշոցք համայնք
10.	Յոթ քար	Խաղի համար անհրաժեշտ է գնդակ, յոթ տափակ քար (մեծից փոքր) և ազատ տարածություն: Խաղում են երկու թիմով՝ իրար դեմ: Նախ գծում են շրջան, որի մեջ յոթ քարերը շարում են իրար վրա: Առաջին թիմի խաղացողները որոշ հեռավորությունից հերթով գնդակով խփում են քարե բուրգին: Երբ բուրգը քանդվում է, խաղացողը փոխում է քարերը և վազում գնդակի հետևից: Գնդակը հայտնվում է երկրորդ թիմի ձեռքում: Առաջին թիմի խնդիրն է քարերը դասավորել նախնական դիրքով: Երկրորդ թիմը պետք է խանգարի նրանց՝ գնդակով խփելով խաղացողներին: Եթե խաղացողը բռնում է գնդակն օդում, կարող է այն հեռու նետել և դուրս չգալ խաղից: Քարերը լրիվ դասավորելուց հետո	Աշոցք համայնք

		առաջին թիմից մեկը պետք է ձեռքը դնի քարին և հաշվի մինչև 40-ը: Եթե նրան հանում են խաղից և հաշվարկը կիսատ է մնում, ապա մյուս թիմակիցը շարունակում է հաշվել: Եթե 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:	
11.	Ռեզին	Աղջիկների համար այս խաղի գլխավոր պարագան ռեզինն է: Խաղացողների պահանջվող քանակն է 3-4 մարդ: Յուրաքանչյուր մասնակիցը տարբեր բարձրության և կեցվածքով ցատկեր է կատարում: Հենց որ ցատկողը սխալվում է, նրա փոխարեն կանգնում է մյուս մասնակիցը, եթե խաղացողները չորսն են, ապա զույգերը փոխվում են տեղերով, եթե նրանցից որևէ մեկը խաղի ընթացքում սխալ է թույլ տալիս:	Աշոցք համայնք
12.	Լյագուշկա	Այս խաղի համար անհրաժեշտ է գնդակ և պատ: Երեխաները սկզբում որոշում են կանգնելու հերթականությունը: Այնուհետև պատին նշվում է որևէ պայմանական գիծ, որից ցածր գնդակը չի կարելի խփել: Առաջին կանգնողը խփում է գնդակը, և այն պահին, երբ գնդակը պատից ընկնում է գետնին, վերջինս պետք է հասցնի ցատկել դրա վրայով: Երբեմն ընթացքում՝ ըստ պայմանավորվածության, պետք է թվարկել նաև հայտնի մարդկանց անուններ: Շարունակում է խաղը հաջորդ կանգնողը, և այսպես՝ մինչև վերջ: Այն մասնակիցը, ում չէր հաջողվում ցատկել, ստանում էր «լյագուշկա» բառից մեկ տառ: Խաղի վերջում պարտվողը «լյագուշկա» էր դառնում:	Աշոցք համայնք