

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Վայոց ձորի մարզ, Եղեգնաձոր համայնք

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Տուշ, չլինկ փայտ	Խաղացողները պետք է ունենան 40-60սմ երկարությամբ կլոր, հարթ մակերեսով փայտի կտոր՝ զարկիչ և չլիկ՝ նույնպիսի փայտ՝ մինչև 10սմ երկարությամբ: Խաղահրապարակում գծվում է կլոր շրջան՝ 150սմ շառավղով: Խաղում են 2 հոգի: Խաղացողներից մեկը, ձեռքը վերցնելով զարկիչը՝ դաստան, և նույն այդ ձեռքի դաստակին դնելով չլիկը, վերև է նետում այն ու դաստայով հարվածում: Եթե մյուս խաղացողին հաջողվում է բռնել չլիկն օդում, ապա խաղացողները փոխվում են տեղերով: Հակառակ դեպքում նրանք վերցնում են չլիկն ու փորձում դրանով դիպչել դաստային, որն այդ դեպքում հորիզոնական դիրքում դնում են շրջանի կենտրոնում: Եթե ստացվում է դիպչել, ապա փոխվում են տեղերով: Խաղի հաջորդ փուլում շրջանում գտնվողը ուժեղ հարվածում է չլինկին, իսկ հակառակորդն էլ պետք է փորձի այն հնարամտորեն նետել շրջանի մեջ: Այս խաղն անվերջ կարող է շարունակվել և հաճախ ավարտվում է այն ժամանակ, երբ խաղացողներն ուղղակի հոգնում են:	Եղեգնաձոր
2.	Հավալա	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»	Եղեգնաձոր

		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:	
3.	Պախկվոցի/պահմտոցի	Խաղի ամենահարմար ժամանակը երեկոյան մթնշաղն է կամ լուսնկա երեկոները, երբ որոշ հեռավորության վրա մարդկանց դեմքերը հնարավոր չէ իրարից տարբերել: Խաղահրապարակի տեսանելի մասում կամ կենտրոնում դնում են որևէ խոշոր քար՝ դարձնելով քնելատեղ: Խաղացողներից մեկը ձեռքերով փակում է աչքերը, մյուսները թաքնվում են շրջակայքում՝ ուր որ պատահի: Եթե խաղացողների թիվը շատ է, կարող են 2 հոգով «քնել»: Աչքերը փակողը բարձրաձայն հաշվում է, ասենք՝ մինչև 30-ը: Այդ ընթացքում բոլորը պետք է հասցնեն թաքնվել: Հետո բացում է աչքերը և սկսում փնտրել խաղընկերներին: Որևէ մեկին նկատելու դեպքում փնտրողը վազքով մոտենում է քնելատեղիին և հայտարարում, ասենք՝ «թո՛ւ Սամո»: Վերջինս դուրս է գալիս խաղից: Եթե աչքերը փակողը բավական հեռացել է կենտրոնից, թաքնված խաղացողները կարող են մոտենալ քնելատեղիին և ասել՝ «թո՛ւ ես»:	Եղեգնաձոր
4.	Որսորդ և բադեր	Խաղացողները վիճակահանությամբ բաժանվում են երկու հավասար խմբերի. մի խումբը բադեր, մյուսը՝ որսորդներ (կարող են լինել աղջիկների և տղաների կամ խառը խմբեր): Մի խումբը դառնում է խփողների խումբ, մյուսը՝ խաղացողների: Խփողները կանգնում են իրարից մի քանի մետր հեռավորության վրա, խաղացողները մտնում են մեջ ու սկսում են խաղալ: Խփողները հերթով փորձում են գնդակով խփել խաղացողներին: Ամեն անգամ, գնդակը մեկին կայչելուն պես, խաղացողը պետք է դուրս գա խաղից: Երբ խաղի մեջ մնում է մի մասնակից և կարողանում է մինչև տասը հաշիվը խաղալ, բոլոր խաղացողները մտնում են՝ խաղը շարունակելու, իսկ եթե մինչև	Եղեգնաձոր

		տասը հաշիվը չի կարողանում ազատել, իրենք դառնում են խփողներ, իսկ խփողները՝ խաղացողներ:	
5.	Յոթը քար	Խաղում են հիմնականում փոքրերը՝ տղաներն ու աղջիկները: 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 փոխում 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: Կարող է լինել նաև ինքնագոհություն՝ խաղացողը, ում կաշում է գնդակը, կարող է այնպես անել, որ գնդակն անդրադառնալով իրենից հեռու թռչի, իսկ ինքը՝ դուրս գա 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 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:	Եղեգնաձոր
6.	Գետնից բարձր	Խաղի հիմքում փոփոխված բռնոցին է: Մասնակիցները ցելա են գցում, ու պարտվողն ընկնում է մյուս մասնակիցների հետևից՝ փորձելով բռնել նրանց: Մասնակիցները պետք է փախչեն, ու եթե բռնողը նրանց մոտենում է, փրկվելու միակ տարբերակն է ինչ-որ բարձր տեղ	Եղեգնաձոր

	բարձրանալ: Միայն այդ պարագայում բռնողն իրավունք չունի դիպչել մասնակցին: Բռնվելու դեպքում «բռնված» մասնակիցն է դառնում բռնողը: Խաղն ավարտվում է այն ժամանակ, երբ մասնակիցները հոգնում են վազելուց:	
--	--	--

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Եղեգիսի համայնքապետարան

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Հալամուլա	Հալամուլան ընդհանրապես խաղում են մութն ընկնելուց հետո, որպես կանոն խաղում են թիմերով: Մի թիմը փակում է աչքերը, մնացածը հասցնում են թաքնվել, եթե հասցնում են գտնել ու ասում են Հալամուլա, խփում են այն պատին, որտեղ որ փակել են, հաղթում է այն թիմը, որը շուտ է հասնում պատին, որտեղից սկսել էին խաղը: Թիմ ընտրելու համար 2 հոգի իրար հետ չինգաչունգ են խաղում, երկուսով թիմ են կազմում, և այդպես թիմեր են ձևավորում՝ ընտրելով թիմի անդամներին:	Եղեգիս համայնք
2.	Այգեպան	Խաղի բոլոր մասնակիցները նստում են շրջան կազմած և նախապես մասնակիցներին տալիս են մրգերի անուններ, խաղացողներից մեկը խաղը սկսելու նպատակով ասում է «Այգեպանը հավաքեց բոլոր մրգերին, բացի, օրինակ, Ելակից», այնուհետև նույն հերթականությամբ շարունակվում է միտքը՝ այնքան ժամանակ, մինչև որ խաղացողներից մեկը կսխալվի և ապա ամեն անգամ պարտվող մասնակիցը, որ կրում էր արդեն ասված ինչ-որ մրգի անուն, ինքնըստինքյան դուրս է մնում խաղից, խաղը շարունակվում է այնքան, մինչև մնում է հաղթող մեկ մասնակից, բայց յուրաքանչյուր	Եղեգիս համայնք

		պարտվող մասնակից պետք է կատարի հաղթող մասնակցի ցանկությունները:	
3	Ռեզին	Վերցնում էին ռեզին, բավականին երկար, այնպես, որ երկու կողմից ծնկներին լինի պահել և մեջտեղում մի հոգի կարողանա մտնել և խաղալ: Ռեզին էին խաղում հարկերով, մինչև գոտկատեղ հանում էին: Հիմնականում բակերում և դպրոցում էին խաղում դասամիջոցներին:	Եղեգիս
4	Տունտունիկ	Տունտունիկը տիկնիկներով են խաղացել: Ամեն մեկն իրեն տուն էր սարքում: Ցեխով տորթ, թփերից տոլմա էին սարքում, իրար հյուր էին գնում:	Եղեգիս
5	Կոճակ-օղակ	Վերցնում էին մի քար, և հերթով, ասենք 10 հոգով, նստած էին լինում, քարը վերցնում էին ու երեխաներին մոտենալով, ձեռքի մեջ պահած կոճակը, անց էին կացնում նստածների ձեռքի ավերի միջով: Ոչ ոք չէր տեսնում, թե ում մոտ ընկավ կոճակը: Երբ որ ասում էին «Կոճակ-օղակ, դուրս թո՛ղ ր», եթե ինչ-որ մեկը զգացել էր, բռնում էր այն մարդու ձեռքը, ում մոտ կոճակն էր, իսկ եթե չէին զգացել, ինքը թռնում էր, ցատկում էր ու հաղթում էր: Արդեն հաղթած մասնակիցը ինքն էր դառնում խաղ վարողը:	Եղեգիս
6	Աղջիկ փախցնոցի	Ձեռք ձեռքի գույգերով կանգնում են երկարությամբ, այնպես, որ խաղալուց նրան, ում ընտրում են փախցնելու համար, անցկացնեն այդ դեպի վեր ձգված ձեռքերի տակով:	Եղեգիս
7	Մի ոտանի սև սատանա	Խաղի նպատակն այն է, որ երկու ոտքով չգա, մի ոտքի վրա ցատկոտելով գա: Հարցնում են «ո՞վ ա», պատասխանում է «մի ոտանի սև սատանան», ասում են «ի՞նչ եք ցանկանում», ասում է «գույն»: Տարբեր գույներ թվարկելով, որ գույնը համընկնեց, այդ գույնի տակ թաքնված մարդը փախնում է, եթե սատանան հասցրեց բռնել, ուրեմն՝ պարտվում է խաղացողը, եթե չհասցրեց՝ սատանան է պարտվում:	Եղեգիս
8	7 քար	7 քար գնդակով են խաղում: 7 հատ քար շարում են իրար վրա, գնդակով խփում են, քարերը թափվում են, խաղացողները վազում են, եթե չեն հասցնում մինչև 7 քարերը շարելը գնդակը բռնել, պարտվում	Եղեգիս

		են, եթե շարունակեն՝ հաղթում են: Խաղացողների կոնկրետ թիվ չկա:	
9	Խրցիկ-տիկնիկ	Մեր մայրիկների և տատիկների պատմելով, դեռ իրենց մանուկ ժամանակներից շատ տարածված էր ձեռագործ տիկնիկ պատրաստելը, որի հիմքում ընկած էր խաչաձև փայտը, որը ծածկվում էր գույնզգույն կտորներով և ստանում կերպար: Հենց նման խրցիկ-տիկնիկ է ընկած Նուրի տիկնիկի հիմքում: Նուրի տիկնիկը ընդունված է պարեցնել նաև Ծաղկազարդ տոնի ժամանակ:	
10	Զատկի ձվախաղեր	Զատկի տոնի կարևոր սիմվոլը ձվերով խաղ խաղալն է: Տոնի օրը ընդունված է և տարածված ձվերն իրար հետ կովացնելը: Հատկապես խաղը հետաքրքիր է ու բնորոշ ամբողջ բակին, որտեղ բոլորը արդեն զինված իրենց գունավոր ձվերով անհամբեր սպասում են խաղին: Լինում են դեպքեր, երբ ձուն աղաջրի մեջ են պահում, որ պինդ լինի, մարդիկ կան՝ փայտից կամ գիպսից ձվերով են պատրաստում: Կարող է պատահել, որ ձուն նախապես պահած են լինում աղաջրի մեջ, որը ամրացնում է կեղևը /իհարկե դա չեն ասի/, խաղի համաձայն պարտվողը տալիս է իր ձուն:	
11	Պահմտոցի	Պահմտոցի ավելի շատ խաղում են երեկոյան բոլորով՝ տղաներ և աղջիկներ:	