

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Տավուշի մարզ, Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Կողբ բնակավայր

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Ծիծաղ պահոցի	Խմբով կամ երկուսով կանգնում են դեմ դիմաց և ակնապիշ նայում միմյանց: Դա կարող է տևել կարճ կամ երկար ժամանակ: Ով այդ ընթացքում ծիծաղում է, նա պարտված է: Պարտվողը պարտավոր է կատարելու նախօրոք պայմանավորված տույժը՝ մրոտվելով կտտանք ընդունել, երգել, անձոռնի ձայներ հանել և այլն:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Կողբ բնակավայր
2.	Աղջիկ փախցնոցի	Երեխաները զույգերով իրար ետևից կանգնում են՝ զույգերի ձեռքերը վերև պահած՝ ափերն իրար մեջ: Նրանցից մեկը, ով զույգ չունի, գալիս է առաջ ու, նրանց արանքով անցնելով, բռնում է որևէ մեկի ձեռքից, երկուսով գնում են, կանգնում վերջում, իսկ այն մասնակիցը, ում զույգին տանում են, գալիս է առաջ ու կատարում նույն գործողությունը:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Կողբ բնակավայր
3	Կըսկարենքի	Խմբովի հավաքվում են և միմյանցից որոշ հեռավորության վրա կռացած շարվում կողք կողքի: Ազատ մնացածը, ձեռքերը հենելով կռացածներից յուրաքանչյուրի վրա, թռչում և վերջում ինքն է կռանում, նույնը կատարում է յուրաքանչյուրը:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Կողբ բնակավայր
4	Նավթի-բոչկի	Խաղում են զույգով, խաղի ժամանակ կանգնում են մեջք մեջքի տված, թևերն իրար մեջ առած, մեկ մեկն է մեջքին բարձրացնում խաղընկերոջը, մեկ՝ մյուսը, որի ընթացքում կրկնում են «նավթի-բոչկի»:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Կողբ բնակավայր

50	Կոտրած հեռախոս	Շարքով նստում են կամ կանգնում: Առաջին կանգնածը մեկ բառ է ասում, իսկ մյուսները, մեկը մյուսի ականջին ասելով, փոխանցում են իրար: Վերջին կանգնածը պիտի ասի՝ ինչ բառ է լսել:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Կողբ բնակավայր
----	-----------------------	---	--

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Նոյեմբերյանի մշակույթի կենտրոն

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Թռուզի	Խմբով կանգնում են շարքով և ամենատարբեր աստիճանական բարձրությունները հաղթահարելով՝ փորձում թռչել այնպես, որ որևէ մեկի ոտքը չկպչի փայտին: Ում ոտքը կպչում է փայտին, նա պարտվում է: Պարտվողը պարտավոր է որևէ կենդանու ձայն հանել:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Նոյեմբերյանի մշակույթի կենտրոն
2.	Հեկկի կամ կոխ բռնել	Հարսանիքի ժամանակ, երբ հարսին բերում են փեսայի տուն, տան մուտքի մոտ գուռնաչին փչում է կոխի եղանակը, և փեսայի հայրն ու մայրը իրար հետ կոխ են բռնում, ով ընկնում է գետնին, նշանակում է, որ տան գլուխը ինքն է:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Նոյեմբերյանի մշակույթի կենտրոն
30	Վարդավորի ջրանուկի	Վարդավառի առավոտյան, երբ բոլորը քնած են, թաց ծաղկեփնջերով երիտասարդները քնածներին թրջում են: Նրանք էլ ի պատասխան երիտասարդների թրջոցին՝ անսպասելի դույլերով ջրում են նրանց, իսկ տոնի ավարտին՝ օրվա վերջում, միմյանց հետ ջրոցի են խաղում մեծերը և փոքրերը:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Նոյեմբերյանի մշակույթի կենտրոն

4	Իշխանություն	Խաղում են միայն տղաները: Տղաներից մեկը մեջքով կռանում է, մնացածը ձեռքերով հենվում են ու թռչում նրա վրայով, ով պարտվում է, ինքն էլ է կռանում՝ այդպիսով դառնալով երկուսը և մնացած տղաները արդեն այդ երկուսի վրայով են թռչում, այդպես այնքան ժամանակ, մինչև կմնա վերջին տղան, որն էլ խաղի հաղթողն է լինում:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Նոյեմբերյանի մշակույթի կենտրոն
5	Քարկտիկ	Խաղը 5 փոքր չափի քարերով են խաղում: Խաղացողները երկու հոգով կարող էին խաղալ կամ խմբերով: Քարերը դրված են գետնին: Խաղը խաղում են հերթով: Մի քարը վերև են թոցնում, այդ ընթացքում ուրիշ մեկը գետնից վերցնում, հետո նորից մեկը վերև թոցնում, այդ ընթացքում երկուսը վերցնում, այդպես՝ երեք քար, չորս քար: Ով պարտվում էր, դուրս էր մնում խաղից, մինչև մնում էր մեկ խաղացող և հաղթում էր:	Նոյեմբերյան խոշորացված համայնք, Նոյեմբերյանի մշակույթի կենտրոն

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Բերդի համայնքապետարան

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Գործնագործ	Խաղացողները վիճակահանությամբ բաժանվում են երկու հավասար խմբերի. մի խումբը՝ բաղեր, 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 կպչելուն պես, խաղացողը պետք է դուրս գա խաղից:	Տավուշի մարզ, գ.Նավուր

		Երբ խաղի մեջ մնում է մի մասնակից և կարողանում է մինչև տասը հաշիվը խաղալ, բոլոր խաղացողները մտնում են՝ խաղը շարունակելու, իսկ եթե մինչև տասը հաշիվը չի կարողանում ազատել, իրենք դառնում են խփողներ, իսկ խփողները՝ խաղացողներ: Բադերին գնդակով կարելի է հարվածել ցանկացած ձևով, սակայն խփողն իրավունք չունի մտնելու շրջանագծի մեջ կամ տրորի շրջանագիծը: Կարելի է խփել այն գնդակով, որը բռնված է օղից. գետնից վերցրած գնդակով չի կարելի խփել: Մի հարվածով խաղից դուրս է գալիս միայն մեկը:	
2.	Կլաս	Պահաջվում են կավիճներ, ասֆալտե ճանապարհի և փոքր չափսերի տափակ քար: Կավիճով գետնին քառակուսիկներ ենք նկարում, որոնց մեջ թվեր ենք գրում: Այս խաղը կարող ենք նույնիսկ միայնակ խաղալ: Կարևորը պետք է քարը զգել քառակուսու մեջ, մեկ ոտքով ցատկելով հասնել նրան և նույն կերպ ետ դառնալ: Ամենահաջողակը համարվում է նա, ով կարողանում է անցնել 1-10-ը ճանապարհը: Խաղացողների թիվը սահմանափակ չէ: Խաղը զարգացնում է ճկունություն, ճշգրտություն, կենտրոնանալու ունակություն և թվերի ճանաչում (եթե խաղացողները մանուկներ են):	Բերդ համայնք, գ.Այգեպար
3.	7 քար (կազոնի)	Խաղը 10-20 մասնակից կարող էր ունենալ: Համեմատաբար տափակ 7 քարն իրար վրա էին դնում, բաժանվում երկու թիմի և վիճակահանությամբ որոշում՝ որ մեկն էր քարերը հավաքում: Մյուս խումբը գնդակով հետապնդում էր հակառակորդին և աշխատում թույլ չտալ, որ քարերն իրար վրա դնեն: Եթե խաղի ընթացքում փախչող խմբի անդամներից մեկին կամ մի քանիսին չէին խփում, այլ նրանք խույս տալով գնդակից՝ շրջանցում էին և կարողանում ցրված 7 քարը շարել միմյանց վրա ու հաշվել մինչև 7 թիվը, փախչողները շահում էին մեկ միավոր: Երբ հետապնդվողը նետած գնդակը բռնում էր օղի մեջ՝ նախքան դրա՝ գետնին դիպչելը, ապա այս դեպքում	Բերդ համայնք, գ. Վերին Կարմիրաղբյուր

		գնդակ բռնող խումբը շահում էր մեկ միավոր: Խաղն ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ մութն ընկնում էր, կամ մասնակիցները հոգնում էին վազելուց:	
4	Հալամուլա	Խաղը շատ նման էր պահմտոցուն, ուղղակի խաղացողները ցելա գցելով բաժանվում էին թիմերի: Թիմերից մեկի խաղացողները փակում էին աչքերն, ու մեկը հաշվում էր մինչև նախապես որոշված թիվը՝ «հալա-մուլա 1, հալա-մուլա 2...», իսկ մնացածն այդ ընթացքում փորձում էին հնարավորինս լավ թաքնվել: Հաշվելուց հետո աչքերը փակ խաղացողը բացում էր դրանք և սկսում փնտրել թաքնվածներին, սակայն աշխատում էր հեռու չգնալ պատի մոտից, որպեսզի մնացածը չկարողանան գալ և նրա բացակայության ժամանակ «ազատել» իրենց և թիմակիցներին: Խաղն անցնում էր մյուս թիմին, եթե խաղացողներից մեկին հաջողվում էր անել դա: Խաղը, սովորաբար, ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ մթնում էր:	Բերդ համայնք, գ. Չորաթան
5	Անուն կանչոցի	Խաղացողները շրջան էին կազմում, մեկն էլ կանգնում էր մեջտեղում՝ գնդակը ձեռքին: Նա նետում էր գնդակը՝ գոռալով խաղացողներից մեկի անունը: «Կանչվածից» բացի մնացած բոլորը պետք է փախչեին: Այն մասնակիցը, ում անունը տվել էին, պետք է հնարավորինս շուտ բռներ գնդակն ու կանչեր «ստոպ» և գնդակը նետեր այն մյուս խաղացողների ուղղությամբ՝ փորձելով շարքից հանել որևէ մեկին, ով հետագայում կգրավեր նրա տեղը: Խաղն ավարտվում էր գնդակի տիրոջ կամքով:	Բերդ համայնք, գ. Մովսես
6	Վարմիր կոճակ	Խաղի մասնակիցներն իրար կողքի էին նստում ու ձեռքերն իրար միացրած՝ դիմացը պահում: Վարողը հերթով անցնում էր բոլորի մոտով ու ձեռքում պահված կարմիր կոճակը թողնում մասնակիցներից մեկի ձեռքերում այնպես, որ մյուսները չնկատեն, թե ում մոտ է թողել: Բոլորի մոտով անցնելուց հետո նա կանգնում էր ու ասում. «կարմիր կոճակ, դուրս արի»: Այն մասնակիցը, ում մոտ կոճակը մնացել էր, պետք է դուրս թռներ շարքից այնպես, որ մյուս	Բերդ համայնք, գ. Մովսես

		մասնակիցներից ոչ ոք չհասցներ նրան դիպչել: Խաղն ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ մասնակիցների ձեռքերը այդ դիրքից հոգնում էին ու որոշում էին մեկ այլ խաղ խաղալ:	
7	Այգեպան	Խաղը վարողին Այգեպան էին կոչում, որը մեկնարկից առաջ մրգերի անուններ էր տալիս բոլոր մասնակիցներին: Այգեպանը խաղը սկսում էր հետևյալ խոսքերով. «Այգեպանը հավաքեց բոլոր մրգերից, բացի...» ու տալիս մասնակից-մրգերից ինչ-որ մեկի անունը: Դրան հետևում էր հետևյալ դիալոգը. Միրգ. «Օյ» Այգեպան. «Ի՞նչ պատահեց» Միրգ. «Միրահարվեցի» Այգեպան. «Ո՞ւմ վրա» Ու այստեղ Միրգը պետք է տար մեկ այլ մասնակից-մրգի անունը, որը պետք է նույն կերպ արձագանքեր: Տարբերակներից մեկով միրգը կարող էր տալ նաև Այգեպանի անունը, և այդ դեպքում արդեն Միրգն էր Այգեպանին ուղղում նույն հարցերը: Եթե մասնակից-մրգերից ինչ-որ մեկը սխալ էր արձագանքում (խառնում էր իր էությունը մեկ այլ մրգի հետ), ապա նա պետք է իր մոտ եղած իրերից ինչ-որ մեկը տար այգեպանին: Խաղն ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ մասնակիցները հոգնում էին կամ ծնողները տուն էին կանչում՝ ճաշ ուտելու:	Բերդ համայնք, գ. Զինարի
8	Զլիկ դաստա	Խաղացողները պետք է ունենան դաստա՝ 40-60սմ երկարությամբ կլոր, հարթ մակերեսով փայտի կտոր՝ զարկիչ, և չլիկ՝ նույնպիսի փայտ՝ մինչև 10սմ երկարությամբ: Խաղահրապարակում ոչ մեծ փոս է փորվում: Խաղացողները բաժանվում են երկու թիմի, մեկը կանգնում է փոսի մոտ, իսկ մյուսը՝ քիչ այն կողմ: Առաջիններին կոչում են վերսիններ, երկրորդներին՝ ներքիններ: Փոսի մոտից փոխանցողը, ձեռքը վերցնելով դաստան ու նույն այդ ձեռքի դաստակին դնելով չլիկը, վերև է նետում այն ու դաստայով	Բերդ համայնք, գ. Վարազական

		հարվածում: Երբ ներքնիններին հաջողվում է բռնել չլիկն օդում, թիմերը փոխվում են տեղերով: Հակառակ դեպքում նրանք վերցնում են չլիկն ու փորձում դրանով դիպչել դաստային, որն այդ դեպքում հորիզոնական դիրքում դնում են փոսի վրա: Եթե ստացվում է դիպչել, ապա փոխանցող վերնինը լքում է խաղը, և նրա տեղը փոսի մոտ զբաղեցնում է այդ թիմի մեկ այլ մասնակից: Այդպիսով խաղից կարող են դուրս գալ բոլոր վերնինները. այդ դեպքում թիմերը փոխվում են տեղերով: Այս խաղն անվերջ կարող է շարունակվել և հաճախ ավարտվում է այն ժամանակ, երբ բոլորն ուղղակի հոգնում են:	
9	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» 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:	Բերդ համայնք, ք. Բերդ
10	Ռեզին	Այս խաղն էլ էր տարածված մեծամասամբ աղջիկների շրջանում: Երկու մասնակից ոտքերին՝ կոճերից ավելի վերև, ռետինե պարան էին հագցնում, իսկ մյուս խաղացողը պետք է ցատկեր դրա վրայով՝ կատարելով հատուկ շարժումներ: Եթե նա հաջող էր անում դա, ռետինե պարանը գնալով ավելի էին բարձրացնում՝ հասցնելով մինչև ծնկները, ազդրերը և անգամ ուսերն ու պարանոցը: Խաղն ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ մարմնի վրա պարանը բարձրացնելու տեղ չէր մնում:	Բերդ համայնք, գ. Չինչին
11	Պահմտոցի (տըպըրկունի)	Խաղացողների թիվը չի սահմանափակվում: Խաղի ամենահարմար ժամանակը երեկոյան մթնշաղն է կամ լուսնկա երեկոները, երբ որոշ	Բերդ համայնք, գ. Տավուշ

		հեռավորության վրա մարդկանց դեմքերը հնարավոր չէ իրարից տարբերել: Խաղացողներից մեկը ձեռքերով փակում է աչքերը, մյուսները թաքնվում են (տապ են անում) շրջակայքում՝ նկուղում, մարագում, դեզի հետևում, սայլերի կամ մեքենաների մեջ և այլն: Աչքերը փակողը բարձրաձայն հաշվում է, ասենք՝ մինչև 20-ը: Նա նախապես հայտնում է, թե քանի բույս հետո պետք է բացի աչքերը: Այդ ընթացքում բոլորը պետք է հասցնեն թաքնվել: Հետո բացում է աչքերը և սկսում փնտրել խաղընկերներին: Աչքերը փակող մասնակիցը աչքերը փակում է մի պատի կամ ծառի բնին հենված: Հաշվելը վերջացնելուց հետո բացում է աչքերը և որևէ մեկին նկատելու դեպքում վազքով մոտենում է պատին և հայտարարում, ասենք՝ «թո՛ւ Համոն»: Համոն համարվում է կտրված և դուրս է գալիս խաղից: Եթե աչքերը փակողը բավական հեռացել է կենտրոնից, թաքնված խաղացողները կարող են մոտենալ և ասել՝ «թո՛ւ ես»:	
12□	Աղջիկ փախցնոցի	Երեխաները զույգերով իրար ետևից կանգնում են՝ զույգերի ձեռքերը վերև պահած՝ ափերն իրար մեջ: Նրանցից մեկը, ով զույգ չունի, գալիս է առաջ ու, նրանց արանքով անցնելով, բռնում է որևէ մեկի ձեռքից, երկուսով գնում են, կանգնում վերջում, իսկ այն մասնակիցը, ում զույգին տանում են, գալիս է առաջ ու կատարում նույն գործողությունը: Խաղն ավարտվում է այն ժամանակ, մինչև խաղացողները կհոգնեն:	Բերդ համայնք, գ. Արծվաբերդ
13□	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:	Բերդ համայնք, գ. Իծաքար

		Խաղը կենտրոնացնում է լսողությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը:	
--	--	---	--

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Դիլիջանի համայնքապետարան

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Ղայղան (թռչկոտ)	Հայկական ավանդական շարժողական խաղ է, որտեղ խաղացողները մեկ ոտքի վրա թռչկոտելով պետք է հաղթահարեն որոշակի տարածություն կամ գծանշված ուղի՝ չկորցնելով հավասարակշռությունը: Սովորաբար խաղը խաղում են մի քանի փուլով՝ յուրաքանչյուր փուլում ավելացնելով դժվարությունը: Այս խաղը զարգացնում է ճարպկությունը, հավասարակշռությունը և արագ արձագանքելու կարողությունը:	Դիլիջան քաղաք և համայնքի գյուղական բնակավայրեր
2.	Գառուկ խաղ	Շարժողական և թիմային բնույթի խաղ է, երբ մեկ խաղացողը կանգնում է թեքված դիրքով, իսկ մյուսները հերթով վազելով՝ ցատկում են նրա վրայով: Երբեմն «գառուկը» կարող է լինել մի քանիսը՝ շարքով: Խաղը պահանջում է վարպետություն, ճիշտ հաշվարկված ցատկ և ուժ: Այն նաև հին հայկական բակային խաղերից է, որը պահպանվել է մինչև այսօր:	Դիլիջան քաղաք և համայնքի գյուղական բնակավայրեր

ՑԱՆԿ

Հայաստանի Հանրապետության մարզերում կիրառվող ազգային խաղերի

Տավուշի մարզ, Իջևան համայնք

N	Խաղի անվանումը	Խաղի նկարագրությունը	Իրականացման վայր, համայնք
1.	Յոթ քարանի	Խաղի համար անհրաժեշտ է գնդակ, յոթ տափակ քար և ազատ տարածություն: Խաղը կարող է ունենալ 10-20 մասնակից: Մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի: Մի խումբը կանգնում է քարերի կողքին՝ որպես դրանց պահապանի, իսկ մյուս խումբը, որոշակի հեռավորությունից գնդակը զլորելով, փորձում է քանդել քարերի բուրգը: Երբ մասնակիցներից մեկին հաջողվում է քանդել բուրգը, ապա մյուս խմբի մասնակիցները պետք է վերցնեն գնդակը և դրանով փորձեն հարվածել հակառակորդ խմբի մասնակիցներին՝ չթողնելով նրանց նորից հավաքել քարերը: Եթե մասնակիցներին հաջողվում է նորից հավաքել քարերը, ապա նրանք հաղթող են ճանաչվում:	Իջևան խոշորացված համայնք
2.	Աղջիկ փախցնոցի	Երեխաները զույգերով իրար ետևից կանգնում են՝ զույգերի ձեռքերը վերև պահած՝ ափերն իրար մեջ: Նրանցից մեկը, ով զույգ չունի, գալիս է առաջ ու, նրանց արանքով անցնելով, բռնում է որևէ մեկի ձեռքից, երկուսով գնում են, կանգնում վերջում, իսկ այն մասնակիցը, ում զույգին տանում են, գալիս է առաջ ու կատարում նույն գործողությունը:	Իջևան խոշորացված համայնք
3	Գործնագործ	Երեխաները բաժանվում են երկու հավասար խմբի (կարող են լինել աղջիկների և տղաների կամ խառը խմբեր): Մի խումբը դառնում է խփողների խումբ, մյուսը՝ խաղացողների: Խփողները կանգնում են	Իջևան խոշորացված համայնք

		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 կպչելուն 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 տասը հաշիվը չի կարողանում ազատել, իրենք դառնում են խփողներ, իսկ խփողները՝ խաղացողներ:	
4	Կլաս	Աղջիկները հաճախ են խաղում այս խաղը: Կավճով գետնին գծվում է քառակուսիներից կազմված «կլասը», որի ամեն քառակուսու մեջ թվեր են գրվում: Խաղացողն ընտրում էր տափակ և հարմար քար, որը նետում էին ըստ թվերի հաջորդականության և մեկ ոտքի վրա կրելով՝ թռչկոտում մինչև վերջ, այնուհետև՝ հետ, փորձելով չհատել գծերը: Հաղթող էր դառնում նա, ով առաջինն էր անցնում բոլոր քառակուսիներով:	Իջևան խոշորացված համայնք
5	Գայլի բերան (Թելուկի)	Սովորական թելի ծայրը կապում ենք իրար: Անց ենք կացնում երկու ձեքերի մեջ (խաչ ու փաչ): Մյուս մասնակիցը պետք է փորձի առանց քանդելու նոր խաչաձև պատկեր ստանա: Հետո մյուս մասնակիցը պիտի այլ խաչաձևություն ստանա, մինչև վերջում խաչաձևությունը քանդվում է:	Իջևան խոշորացված համայնք
6	Կոտրած հեռախոս	Շարքով նստում են կամ կանգնում: Առաջին կանգնածը մեկ բառ է ասում, մյուսները, մեկը մյուսի ականջին ասելով, փոխանցում են իրար: Վերջին կանգնածը պիտի ասի՝ ինչ բառ է լսել:	Իջևան խոշորացված համայնք

7	Ռեզին	Ռեզինի ծայրը կապում են, երկու հոգի մտնում են և գցում ոտքերը ռեզինից ներս, լայնացնում, որպեսզի մեկ կամ երկու հոգի կարողանան մտնել և խաղալ: Աստիճանաբար ռեզինը ոտքերի ներքևի մասից բարձրացնում են վերև, մինչև ծնկները: Այդ բարձրության վրա էլ պիտի կարողանան խաղալ, եթե չեն կարողանում՝ պարտվում են:	Իջևան խոշորացված համայնք
8	Պախկվոցի	Նրան, ով պետք է աչքերը փակի, կանգնեցնում են պատի առջև: Նա հաշվում կամ արտասանում է, իսկ մյուսները թաքնվում են: Աչքերը փակողը բաց է անում աչքերը և սկսում որոնել թաքնվածներին: Եթե մեկին գտնում է, ձեռքով խփում է, իսկ երբ չի կարողանում խփել, թաքնվողը վազում հասնում է, ազատում, եթե ոչ՝ ինքն է փակում աչքերը:	