

## Բակային խաղեր

Բոլորս միասին վերհիշենք մեր Հայկական խաղերը, ինչու չէ նաև վերհիշենք այն խաղերը, որոնք մանկության տարիներին բոլորս խաղացել ենք բակերում մեր ընկերների հետ: Այդ խաղերից շատերը այնքան էլ հայկական չեն, սակայն ժամանակի ընթացքում ներխուժել են մեր կյանք և դարձել շատ սիրելի և մեր կյանքի անբաժանելի մասը: Կարծում եմ Ձեզնից յուրաքանչյուրը հիշում է այն խաղերի անունները, որոնք տարիներ առաջ խաղացել է, կամ հիշում էք միշտ «դադալ» (հարամ) խաղացողներին, ում հետ ոչ ոք չէր սիրում խաղալ կամ այն երեխաներին, որոնք գրեթե միշտ «պիտուշ» էին: Սակայն որո՞նք են բուն հայկական խաղերը, արդյոք գոյություն ունեն: Պարզվում է, որ գոյություն ունեն և ունեն դարերի պատմություն: Ցավոք սրտի խաղերից շատերը մոռացվել են, իսկ շատերն էլ ձևափոխվել են անճանաչելիության աստիճանի: Սակայն պետք է հիշել, որ հայկական խաղերը իրենցից ներկայացնում են վերադարձ արմատներին և նաև ոչ նյութական ժառանգություն են, որոնք ոչ մի դեպքում չպետք է մոռացության մատնվեն: Դեռ հնագույն ժամանակներից հայերն իրենց ու իրենց երեխաների զվարճանալու ու նաև մարզվելու համար կազմակերպել են բազմազան խաղեր: Այդ խաղերից շատերը զարգացրել են մանուկների ֆիզիկական ուժը, նշանառությունը, ճարպկությունը, արագ կողմնորոշվելու ու որոշում ընդունելու կարողությունը: Հետաքրքիր է, որ նաև հին Հայաստանում տղաները և աղջիկները խաղում էին միասին. այսինքն տարանջատում չկար: Հին Հայաստանում ավանդույթ կար, որ խաղային մրցույթներում պարտվողը չէր կարող նույնիսկ փեսացու կոչվել: Էլ ինչ տղամարդ, որ վաղն անկարող է լինելու պաշտպանել սեփական հարսնացուին, ասել է թե ընտանիքն ու հայրենիքը: Մենք ունեցել ենք հարսանեկան, ծիսական խաղեր, սակայն ճակատագրի բերումով հայկական խաղերի մեծամասնությունը մարտական բնույթի էին եղել: Հայ ժողովրդական խաղերի շարքում առանձին տեղ են գրավում գոտեմարտերը՝ գյուլաշ, կոխ, քյուշտիկ, ուջա, յարխուշտա և այլն: Այս բոլոր խաղերը որոշ չափով նման են ժամանակակից ըմբշամարտին: Գոտեմարտերը տարածված են եղել թե Արևելյան Հայաստանում, թե Արևմտյանում: Գոտեմարտերից հետաքրքիր է հարսանեկան կոխը: Հնում փեսայի տուն հասնելուն պես տղայի ծնողները կեղծ կոխ են բռնել: Գոտեմարտի նպատակն այն էր, որ կինը տապալեր ամուսնուն ու հպատակություն պահանջեր, իսկ ամուսինն էլ պարտավոր էր հնազանդվել: Իսկ ռազմական խաղերից է, օրինակ «Յոթ քար»-ը: Յոթ քար երեխաները խաղացել են թշնամու կոտրված վահանների կտորներով և նրանց նպատակն է եղել՝ անպայման կառուցել քանդված յոթ քարերը՝ այսինքն, ամրոցը և

թշնամուն քշել սեփական տարածքից: (Խաղի կանոնները մանրամասն կբացատրենք խաղալու ընթացում:) Կան նաև մի շարք խաղեր, որոնք սովետական տարիներին են դարձել բոլորիս շատ հարազատ: Օրինակ բոլորս գիտենք Գործնագործ կամ Բաղերի որսորդ խաղը (Տշոցի): Հետաքրքիր է, որ այս խաղի ամենատարածված անունը Գործնագործն է և այն ոչ թե հայերեն է, այլ ռուսերեն և ճիշտ ձևն է “Город за город”, որը թարգմանաբար նշանակում է «քաղաքը քաղաքի համար»: Միրված խաղ էր նաև Աղջիկ փախցնոցին: Կարծում եմ շատերդ եք ձեր բակերում խաղացել այս խաղը: Աղջիկ փախցնոցին ցույց էր տալիս, թե բակում ով ում է հավանում, ու կային աղջիկներ ու տղաներ, ում գոռով էին ընտրում:

## 7 Քար

Խաղում են 10-20 մասնակից բակում, դաշտերում: Համեմատաբար տափակ 7 քարեր իրար մոտ են դնում: Բաժանվում են երկու խմբի և վիճակահանությամբ որոշում՝ որ խումբն է քարերը հավաքում: Մյուս խումբը գնդակով հետապնդում է և աշխատում թույլ չտալ, որ 3 քարերը դնեն իրար վրա: Եթե խաղի ընթացքում փախչող խմբի անդամներից մեկը կամ մի քանիսը չեն խփվում, այլ խույս տալով գնդակից՝ շրջանցում են և կարողանում են ցրված յոթ քարը շարել միմյանց վրա ու հաշվել մինչև 7 թիվը, փախչողները շահում են մեկ փալան: Երբ հետապնդվողը նետած գնդակը բռնում է օդի մեջ՝ նախքան դրա՝ գետնին դիպչելը, ապա այս դեպքում գնդակ բռնող խումբը շահում է մեկ փալան:

## Աղջիկ փախցնոցի

Երեխաները գույգերով իրար ետևից կանգնում են՝ գույգերի ձեռքերն վերև պահած՝ ափերն իրար մեջ: Նրանցից մեկը, ով գույգ չունի, գալիս է առաջ ու, նրանց արանքով անցնելով, բռնում է որևէ մեկի ձեռքից, երկուսով գնում են, կանգնում վերջում, իսկ այն մասնակիցը, ում գույգին տանում են, գալիս է առաջ ու կատարում նույն գործողությունը:

## Գործնագործ — город за город

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 կաշելուն պես, խաղացողը պետք է դուրս գա խաղից: Երբ խաղի մեջ մնում է մի մասնակից և կարողանում է մինչև տաս հաշիվը խաղալ, բոլոր խաղացողները մտնում են՝ խաղը շարունակելու, իսկ եթե մինչև տաս հաշիվը չի կարողանում ազատել, իրենք դառնում են խփողներ, իսկ խփողները՝ խաղացողներ:

**Խաղի կանոնները** — Բաղերին 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:

**Ինչ հասկություններ է զարգացնում.** խույս տալու ունակություն, ցավին դիմանալու և ուրիշի մասին մտածելու ունակություն:

### **Փչացած հեռախոս**

Խաղերի ընդմիջման ընթացքում խաղում ենք փչացած հեռախոս: Այս խաղը, կարծում եմ՝ գիտեք: Շարքի սկզբից լուր է ուղարկվում շարքի վերջ: Մինչև տեղ է հասնում, լուրն աղավաղվում է:

### **Չուլ—խաղ**

Հին Հայկական խաղ է: Խաղում են երկու մրցակից խմբերով: Խաղում են տների տանիքներին կամ տափարակ բակում, որը պետք է է լինի 1.5-2 քառ մետր: Խաղագետինին մեկ անկյունում շեղակի գիծ են գծում, որը «բուն» է կոչվում: Առաջին հերթին վիճակահնությանը խմբերը ընտրում են երկու առաջնորդներ իրենց խմբերից: Նույն ձևով որոշվում է նաև, թե որ խումբն է առաջինը մտնելու «բուն», այսինքն պետք է մնա անկյունում՝ շեղակի գիծի հետևում: Մյուս խումբը մնում է դրսում: «Բնից» դուրս է գալիս առաջին խաղացողը և մեկ ոտքի վրա ցատկելով սկսում է հետապնդել հակառակորդ խմբի անդամներին: Միայն մեկ հետապնդող պետք է լինի: Երբ հետապնդողը մեկնու — մեկին դիպչում է, այդ մեկը «թըս» է լիում ու դադարում է խաղալ: Բայց եթե միտտանին հանկարծ վեր առած ոտքը գետին դնի, արդեն ինքն է «թըս» լինում և լքում խաղը:

### **Աչքկապուկ**

7-20 խաղացողներ իրենցից մեկի աչքերը կապում են և շրջապատելով սկսում կամթել: Կապվածը ձգտում էր նրանցից մեկին բռնել և իր դերը նրա հետ փոխել:

### **Չլիկ—դաստա, Կտափայտ**

Խաղացողները պետք է ունենան դաստա՝ 40-60 սմ երկարությամբ կլոր, հարթ մակերեսով փայտի կտոր՝ զարկիչ և չլիկ՝ նույախսի փայտ՝ մինչև 10 սմ երկարությամբ: Խաղահրապարակում ոչ մեծ փոս է փորվում՝ օբա:

Խաղացողները բաժանվում են երկու թիմի, մեկը կանգնում է օբայի մոտ, իսկ մյուսը՝ քիչ այն կողմ: Առաջիններին կոչում են վերևիներ, երկրորդներին՝ ներքևիներ: Փոսի մոտից փոխանցողը, ձեռքը վերցնելով դաստան ու նույն այդ ձեռքի դաստակին դնելով չլիկը, վերև է նետում այն ու դաստայով հարվածում: Երբ ներքևիներին 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 վերևինը լքում է խաղը, և նրա տեղը փոսի մոտ զբաղեցնում է այդ թիմի մեկ այլ մասնակից: Այդպիսով խաղից կարող են դուրս գալ բոլոր վերևիները. այդ դեպքում թիմերը փոխվում են տեղերով: Այս խաղն անվերջ կարող է շարունակվել և հաճախ ավարտվում է այն ժամանակ, երբ բոլորն ուղղակի հոգնում են:

### **Հավալա**

Այս խաղը չեխարդայի համարժեքն է: Դրան կարող են մասնակցել 8-ից 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:

### **Լախտախաղ**

Լախտի կամ լախտ են կոչվում թելերից հյուսված կամ կաշվե գոտիները, որոնք պետք է ունենան բոլոր խաղացողները: Խաղում են 10-ից 30 հոգի:

Հարթ տեղանքում գծված շրջանի մեջ մտնում է երկու թիմերից մեկը, մյուսը մնում է շրջանից դուրս: Առաջինները գետնին են դնում իրենց լախտերը, իսկ երկրորդները պետք է թոցնեն դրանք՝ գոտիներով հարվածներ հասցնելով մրցակիցներին: Թիմերն իրավունք չունեն խախտելու շրջանի սահմանները, յուրաքանչյուրը պետք է մնա իր տեղում՝ կեսը ներսում, կեսը դրսում: Նրանք, ովքեր ներսում են, պաշտպանում են իրենց գոտիները՝ ոտքը դնելով դրանց վրա և հնարավորության դեպքում մյուս ոտքով աքացի են տալիս հարձակվողին, որպեսզի նա չկարողանա մոտենալ շրջանին: Նրանք կարող են նաև խլել գոտին հարձակվողից, երբ նա հարված է հասցնում, կամ նրան շրջանի մեջ ներքաշել: Շրջանի մեջ հայտնված խաղացողը դուրս է գալիս հարձակվողների շարքից: Իսկ նրանք, ովքեր շրջանի մեջ են, հաղթում են, եթե նրանց հաջողվում է խլել լախտերը մրցակիցների ձեռքից կամ կանգնել նրանց ոտնաթաթերին: Հայաստանի տարբեր շրջաններում այդ խաղը տարբեր կերպ է կոչվել՝ լախտի, ճղլախտի, կարապետ լախտի, չվանոցիկ, գոտու խաղ և այլն:

## **Պապն ու էշը կամ էշ միլիցա**

Խաղացողներից վիճակահանությամբ էշ և միլիցա են ընտրում, իսկ մեկն էլ կամավոր կերպով դառնում է բարձ կամ պապ: Էշը գլուխը դնում է բարձի կամ պապի գոգին և կզում: Միլիցան բռնում է նրանցից և պտտվում նրանց շուրջը, որպեսզի պաշտպանի նստողներից: Դրսի խաղացողները փորձում են թե՛ էշին և թե՛ միլիցային: Եթե միլիցան կարողանում է նրանց ոտքով խփել մինչև նստելը, այսինքն՝ էլացնել, խփվածը դառնում է էշ, էշը դառնում է միլիցա, իսկ միլիցան ազատվում է և խաղում դրսից: Խաղի ժամանակ օդում էլացնել չի կարելի, եթե էշը ճկոած է կամ վայր ընկած, դարձյալ չի կարելի էլացնել:

## **Հոլ**

Մասնակիցների թիվն անսահմանափակ է: Ատրիբուտներ՝ փայտե հոլ՝ կոնանման մետաղե ծայրով և խայտան՝ ոլորած պարան հանգույցով: Հանգույցը անցկացվում է մատին, իսկ պարանը փաթաթվում է 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՝ հոլ առանց ծայրի: Խաղացողների մասնակցության հերթականությունը որոշվում է վիճակահանությամբ: Խաղի իմաստը նրանում է, որ, հերթով պտտեցնելով հոլը, այն դեռ պտտվելու ընթացքում ափի մեջ վերցնեն ու հարվածեն կոճին՝ այնպես առաջ տանելով այն, որ փոսի մեջ ընկնի: Յուրաքանչյուր կոճի

հայտնվելը փոսում միավոր է բերում: Խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև ինչ-որ մեկին հաջողվում է հավաքել նախապես պայմանավորված միավորների քանակը: Մրցանակը, որպես կանոն, հակառակորդի հոլն է: Թեև ամեն բակում իրենց խաղի կանոնները կային: Իսկական վարպետները տիրապետում էին հոլը պտտեցնելու ամենատարբեր հնարքներին՝ ուժեղ նետում վերնից, պարանի ձգում դեպի հետ, հոլի նետում դեպի օդ և այլն: Հոլերն էլ տարբեր ձևի ու տարբեր նյութից էին լինում, իսկ պատրաստում էին դրանք ճշմարիտ վարպետները, որոնց ամեն թաղում անունով գիտեին:

### **Քարկտիկ**

Քարկտիկը խաղում են 5 քարով, որոնցից չորսը նյութական աշխարհի հիմքը համարվող չորս տարրերն են՝ ջուրը, օդը, հողն ու կրակը, իսկ հինգերորդը՝ եթերը: Խաղն ունի վեց փուլ՝ մինպար, մեկնուկ, երկնուկ, թաք ու երեքնուկ, շնուկ, ճանտաս:

### **Քար փոխ**

Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի, որոնք մեկական առաջնորդ են ընտրում: Շարքայիններից մեկը առաջնորդներին որևէ հանելուկ է առաջարկում: Շուտ լուծողն իր խմբով հաղթող է ճանաչվում: Հաղթված բանակը չոքում է: Նրանց առջևն էլ չոքում է իրենց առաջնորդը: Հաղթող առաջնորդը կանգնում է հաղթվածի ետև:

Առաջնորդները նախապես ծածուկ իրենց խմբերի անդամներին թռչունների և կենդանիների անուններ են դնում: Եվ հաղթող առաջնորդը կապելով հաղթված առաջնորդի աչքերը նրա առջև դնում է երկու քար, ապա բարձր ձայնով ասում է.

— կամաց, կամաց, կարող է Ագռավ է:

Նա դրանով նկատի ունի իր խմբի ագռավի անուն կրող անդամին, որը կամացուկ մոտենում է քարերին և դրանք իրար խփելուց հետո վերադառնում տեղը:

Հաղթող առաջնորդը բացում է կապված աչքերը և առաջարկում է գտնել ագռավին: Եթե նա ագռավին գտնում է խմբերի դերերը փոխվում են և խաղը նույնությամբ շարունակվում է:

«Ռեզին»

**Ինչպես խաղալ.** 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:

**Ինչ հասկություններ է զարգացնում.** Կոորդինացիա, ուշադրություն: Սովորեցնում է մարզվել, հաղթել, արժանի պարտվել, մրցակցել ուրիշ երեխաների հետ:

### «Կլասս»

**Ինչպես խաղալ.** Պահաջվում են կավիճներ, ասֆալտե ճանապարհ և փոքր չափսերի քար: Կավիճով գետնին քառակուսիներ եք նկարում, որոնց մեջ թվեր ենք գրում: Այս խաղը կարող եք նույնիսկ միայնակ խաղալ: Կարևորը պետք է քարը զցել 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:

**Ինչ հասկություններ է զարգացնում.** Ճկունություն, ճշգրտություն, կենտրոնանալու ունակություն և թվերի ճանաչում (եթե խաղացողները մանուկներ են):

### «Վազիր-կանգ առ»

**Ինչպես խաղալ.** Վարողի պարտականությունն է մեջքով կանգնել դեպի խաղացողները (գծանշված սահմանագծի վրա, և որքան մեծ է հեռավորությունը, այնքան ավելի նախընտրելի) և բարձրաձայն ասում է. «Վազիր-կանգ առ»: Մինչև վարողը խոսում է, մասնակիցները փորձում են որքան հնարավոր է մոտ վազել սահմանագծին: Հենց որ նա դադարում է խոսել, խաղացողները պետք է կանգնեն իրենց տեղում և չշարժվեն, իսկ նա, ով չի հասցրել կանգ առնել կամ հանկարծակի շարժում է կատարել, դուրս է գալիս խաղից: Հաղթում է նա, ով առաջինն է հասնում սահմանագծին և դիպչում վարողին:

**Ինչ հասկություններ է զարգացնում.** Կոորդինացիա, արագ վազելու և արձագանքելու ունակություն:

### «Ծովն այլեկոծվում է՝ մեկ»

Ինչպես խաղալ. վարողը շրջվում է խաղացողներին մեջքով և ասում է.  
Ծովն ալեկոծվում է՝ մեկ,  
Ծովն ալեկոծվում է՝ երկու,  
Ծովն ալեկոծվում է՝ երեք,  
Ծովային կեցվածք՝ տեղում կանգնիր:

Մինչ նա խոսում է, մասնակիցները տարբեր հերթականությամբ շարժվում են և կեցվածքներ ընդունում, և երբ վարողը լռում է, խաղացողները պետք է որևէ մի դիրքով կանգ առնեն: Վարողը մոտենում է խաղացողներից որևէ մեկին և դիպչում է նրան: Խաղացողն իր կեցվածքը շարժման մեջ է ցույց տալիս, և վարողը պետք է կռահի, թե ինչ է դա: Այն խաղացողը, որի կեցվածքը չի հաջողվում կռահել, դառնում է վարող:

**Ինչ հասկություններ է զարգացնում.** Երևակայություն, ինքնաբերականություն և արտիստիզմ:

### «Կազակներ-ավազակներ»

**Ինչպես խաղալ.** սա ռուսական խաղ է, որ մեզ է հասել խորհրդային անցյալից: Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբերի՝ «կազակների» և «ավազակների»: Պայմանավորվում են, թե որ տարածքում են խաղալու: «Ավազակները» գաղտնի բառ են մտապահում, ապա փախչում են և իրենց ճանապարհը սլաքներով նշում փողոցի ու շինությունների վրա: Սկզբում նրանք փախչում են խմբով, իսկ այնուհետև բաժանվում են: «Կազակների» առաջադրանքն է սլաքներով գտնել «ավազակներին»: Յուրաքանչյուր «ավազակին» «կազակները» «բանտ» են տանում և փորձում են իմանալ գաղտնի բառը: «Կազակները» հաղթանակ են տանում, երբ իմանում են գաղտնի բառը կամ գտնում են բոլոր «ավազակներին»:

**Ինչ հասկություններ է զարգացնում.** Հետախույզի հիմնային կարողություններ, տեղանքում կողմնորոշվելու և մտերիմներին չդավաճանելու ունակություն:  
Շարունակելի ...

### Ինչ չեն խաղում գաջեթների սերնդի երեխաները

90-ականներին հայաստանյան բակերում հատկապես երեկոյան ժամերին բազմամարդ էր: Տղամարդիկ նարդի էին խաղում, կանայք տանը հարևանուհիների համար սուրճի սեղան զցում, երեխաներին էլ բակ ուղարկում, իրենց իսկ ցանկությամբ: Երեխաներն ամբողջ երեկոն, նույնիսկ



մինչև ուշ գիշեր (հատկապես՝ ամռանը) ամենատարբեր խաղերն էին խաղում ու տուն գնում միայն քնելու կամ հաց ուտելու համար:

### **Գործնագործ (Բաղերի որսորդը)**

Խաղացողները պատահական սկզբունքով կամ ըստ ցանկության բաժանվում են թիմերի, մեկ թիմից 2 հոգի վերցնում են գնդակը, կանգնում իրարից մոտ 10-15 մետր հեռավորության վրա դեմ-դիմաց և փորձում գնդակով դիպչել իրենց մեջտեղում կանգնած մյուս թիմի մասնակիցներից մեկին: Եթե մեջտեղում կանգնածին հաջողվում էլ խույս տալ գնդակից, խաղը շարունակվում էր, եթե նա բռնում էր գնդակը, ապա հավելյալ «կյանք» էր ստանում, իսկ եթե գնդակը հասնում էի իր նշանակետին, խաղացողը փոխարինվում էր մյուսով կամ թիմերը դերերով փոխվում էին: Խաղն ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ գնդակի տիրոջը կանչում էին տուն՝ հաց ուտելու:

### **Կլաս**

Աղջիկները հաճախ էին խաղում այս խաղը: Կավճով գետնին գծվում էր քառակուսիներից կազմված «կլասը», որի ամեն քառակուսու մեջ թվեր էին 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 չհասել գծերը: Հաղթող էր դառնում նա, ով առաջինն էր անցնում բոլոր քառակուսիներով և ստեղծում իր համար «տուն» կլասի կատարին:

### **Այգեպանը**

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 Միրզը պետք է տար մեկ այլ մասնակից-մրգի անունը, որը պետք է նույն կերպ արձագանքեր: Տարբերակներից մեկով միրզը կարող էր տալ նաև Այգեպանի անունը, և այդ դեպքում արդեն Միրզն 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:

### **Կարմիր կոճակ**

Խաղի մասնակիցներն իրար կողք 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 է, պետք է դուրս թոներ շարքից այնպես, որ մյուս 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:

### **Ռեզին**

Այս խաղն էլ էր տարածված մեծամասամբ աղջիկների շրջանում: Երկու մասնակից ոտքերի՝ կոճերից ավելի վերև ռետինե պարան էին հագնում, 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:

### **Փչացած հեռախոս**

Մասնակիցները բակում մի շարք էին կազմում: Շարքի սկզբում գտնվողը կողքին կանգնածի ականջին բռն, բռնակապակցություն կամ լուր էր ասում, որը սկսում էր հերթով փոխանցվել մասնակիցներից մեկից մյուսին՝ մինչև շարքի վերջ: Մինչև ասվածը տեղ էր հասնում, այն հիմնականում

աղավաղվում էր՝ սկզբնական ասված բառից կամ բառակապակցությունից բավականին տարբերվելով:

## **Էշ-միլիցա**

Բակերում տարածված էր նաև «Էշ-միլիցա» խաղը, որի կանոնների համաձայն խաղացողներից ցելա գքելով ընտրվում էին էշն ու միլիցան, մեկն էլ համաձայնվում էր բարձի դերում լինել: «Էշը» գլուխը դնում էր բարձի գոգին և կգում, «միլիցան» էլ բռնում նրանցից և պտտվում շուրջը, նստողներից պաշտպանելու համար: Մնացած խաղացողները փորձում էին հեծնել «Էշին» ու «միլիցային»: Եթե միլիցան կարողանում էր նրանց ոտքով խփել մինչև նստելը, խփվածը դառնում էր էշը, էշն էլ դառնում էր միլիցան, իսկ միլիցան ազատվում էր և խաղում դրսից: Խաղն ավարտվում էր, երբ երեխաները հոգնում էին էշ ու միլիցա լինել:

## **Հալա-մուլա**

Խաղը շատ նման էր պահմտոցուն, ուղղակի խաղացողները ցելա գգելով 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» իրենք և թիմակիցներին: Խաղն անցնում էր մյուս թիմին, եթե խաղացողներից մեկին հաջողվում էր անել դա: Խաղը, սովորաբար, ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ մթնում էր:

## **Տաք-սառը**

Տանը կամ այլ տեղ ինչ-որ առարկա են թաքցնում. երեխաներից մեկը այդ տեղը չի իմանում և պետք է գտնի թաքցրածը: Երբ փնտրողը թաքստոցից հեռու է լինում, նրան հուշում են՝ ասելով «սառը», երբ ճիշտ տեղին մոտիկ է փնտրում, ապա ասում են «ավելի տաք», իսկ երբ արդեն շատ մոտ է նպատակին՝ ասում են «տաք է»:

## **Աղջիկ փախցնոցի**

Խաղացողները բաժանվում են զույգերի և իրար ձեռք բռնած շարվում իրար հետևից: Զույգի բռնած ձեռքերը պետք է լինեն իրենց գլխավերևում՝ ստեղծելով կամար: Խաղացողներից մեկը անցնում է այդ շարքի միջով՝ սկսելով վերջում կանգնածներից, և ընտրում իր հավանած աղջիկներից մեկին: Եվ այդպես շարունակ: Խաղն ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ սպառվում էին սիրուն աղջիկները:

### **Անուն գոռոցի**

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 տվել էին, պետք է հնարավորինս շուտ բռներ գնդակն ու նետեր այն մյուս խաղացողների ուղղությամբ՝ փորձելով շարքից հանել որևէ մեկին, ով հետագայում կգրավեր նրա տեղը: Խաղն ավարտվում էր գնդակի տիրոջ կամքով:

### **7 քար**

Խաղը 10-ից 20 մասնակից կարող էր ունենալ: Համեմատաբար տափակ 7 քարն իրար վրա էին դնում: Բաժանվում են երկու թիմի և վիճակահանությամբ որոշում՝ որ մեկն է քարերը հավաքում: Մյուս խումբը գնդակով հետապնդում էր հակառակորդին և աշխատում թույլ չտալ, որ քարերն իրար վրա դնեն: Եթե խաղի ընթացքում փախչող խմբի անդամներից մեկը կամ մի քանիսին չէին խփում, այլ խույս տալով գնդակից՝ շրջանցում էին և կարողանում ցրված 7 քարը շարել միմյանց վրա ու հաշվել մինչև 7 թիվը, փախչողները շահում էին մեկ փախան: Երբ հետապնդվողը նետած գնդակը բռնում էր օդի մեջ՝ նախքան դրա՝ գետնին դիպչելը, ապա այս դեպքում գնդակ բռնող խումբը շահում էր մեկ փախան: Խաղն ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ մութն ընկնում էր, կամ մասնակիցները հոգնում էին վազել:

### **Հավալա**

Այս խաղը 8-ից 10 մասնակից էր ունենում: Ցելա գցելով, խաղացողներից մեկը հենվելու համար կորացնում էր իր մեջքը՝ «այծ» դառնալով, իսկ մնացածը հերթով սկսում էին ցատկել նրա վրայով: Ընդ որում՝ ցատկելիս, «այծի» մեջքին կարելի էր դիպչել միայն ձեռքերով: Այն մասնակիցը, ում չէր հաջողվում ցատկելով անցնել կամ ով «այծին» դիպչում էր նաև ոտքով,

կռանում էր նրա դիմաց, և մնացածը ցատկում էին արդեն երկու հոգու վրայով: Հաղթում էր նա, ում հաջողվում էր ցատկել ամենամեծ թվով «այծերի» վրայով:

### **Գետնից բարձր**

Խաղի հիմքում փոփոխված բռնոցին էր: Մասնակիցները ցելա էին զցում, ու պարտվողն ընկնում էր մյուս մասնակիցների հետևից՝ փորձելով բռնել նրանց: Մասնակցիները պետք է փախչեին, ու եթե բռնողը նրանց մոտենում էր, փրկվելու միակ տարբերակն էր ինչ-որ բարձր տեղ բարձրանալ: Միայն այդ պարագայում բռնողն իրավունք չունեի դիպչել մասնակցին: Բռնվելու դեպքում «բռնված» մասնակիցն էր դառնում բռնողը: Խաղն ավարտվում էր այն ժամանակ, երբ մասնակիցները հոգնում էին վազելուց:

### **Լյագուշկա**

Այս խաղի համար գնդակ և պատ էր պերք: Երեխաներն ամենասկզբում որոշում էին կանգնելու հերթականությունը: Այնուհետև պատի վրա որոշվում էր որևէ պայմանական գիծ՝ պատշգամբ, որևէ հարկի պատուհան, վարդագույն քար, որից ցածր գնդակը չէր կարելի զցել: Առաջին կանգնողը զցում էր գնդակը, և այն պահին, երբ գնդակը պատից ընկնում էր գետնին, պետք է հասցներ ցատկել դրա վրայով: Երբեմն ընթացքում նաև պետք էր լինում թվարկել նախապես որոշված որևէ բան, օրինակ՝ պոկեմոնների կամ հայտնի դերասանների անունները: Շարունակում էր խաղը հաջորդ կանգնողը: Այն մասնակիցը, ում չէր հաջողվում ցատկել, ստանում էր «լյագուշկա» բառից մի տառ: Խաղի վերջում պարտվողը «լյագուշկա» էր դառնում: Խաղը վերջանում էր, երբ երեխաները որոշում էին գործնագործ խաղալ:

### **Օգտագործած գրականություն**

Բդոյան Վ., Հայ ժողովրդական խաղեր, հ. 1 — 3 Ե., 1963

<http://www.hayasa.be/Files/ArmGames.pdf>

<https://imyerevan.com/hy/society/view/6598>

<http://blognews.am/arm/news/149986/mer-mankuty-an-moracvats-lavaguyn-13-khaxery-mas-1.html>

<https://armeniasputnik.am/analytics/20151029/974214.html>

[http://heqiat.am/index.php?option=com\\_content&view=category&id=171&Itemid=713&lang=hy](http://heqiat.am/index.php?option=com_content&view=category&id=171&Itemid=713&lang=hy)