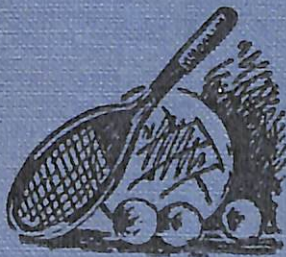




Վ. ՎԱՐԴԱՆՅԱՆԻ
Խ. ՄԱՄԻԿՈՆՅԱՆԻ



ԱՐՏԱԴՐՈՑԱԿԱՆ
ԽԱՂԵՐ



372.21
4-30.-



ՀԱՅԴԵՏՀՐԱՆ



372-21

4-30

uy

Վ. ՎԱՐԴԱՆՅԱՆ
Մ. ՄԱՍԻՔՆՅԱՆ

0720-10

ԱՐՏԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ



08 AUG 2013

50.991



В. ВАРДАНЯН
М. МАМИКОНЯН
ДОШКОЛЬНЫЕ ИГРЫ
Армгиз, Ереван, 1940

ԵՐԿՈՒ ԽՈՍՔ

Երեխայի կյանքն առանց խաղի, առանց ուրախ ժամանցի ու զվարք ծիծաղի դժվար է պահպանել: Խաղը, ուրախ ժամանքը երեխայի համար այնպիսի բնական պահանջներ են, որոնք օրգանապես կապված են երեխայի հետ և որոնց բացակայությունը երեխային դարձնում են ոչ միայն «ծեք», այլ և եսասեր, մեղանկարիչ, նույնիսկ հիվանդոտ:

Ստալինյան մեր երջանիկ դարաօրջանում, երբ տունն ու դպրոցը, փողոցն ու հասարակական վայրը, մեր ողջ կյանքն ու կենցաղը երջանկության և ուրախության մի ափսոսելի սիմֆոնիա են հանդիսանում մեր երեխաների կրթական-դաստիարակչական սիստեմում՝ պե՛տ է խոսք դեր հասկացվի երեխաների խաղերին և նրանց ուրախ ժամանցի կազմակերպման գործին:

Բոլոր կրթական, առողջապահական ու կուլտուրական օբյեկտները, դպրոցները, նամբարները, հրապարակները, կուլտուրայի և հանգստի պարկերը, պալատները, որոնք ստեղծված են մեր երեխաներին կոմունիստական դաստիարակություն սալու համար, պե՛տ է լայնորեն պայմաններ ստեղծեն սպորտի զանազան ձևերի, շարժուն խաղերի, ասրակցիոնների ու զվարճալի ժամանցի կազմակերպման համար:

Սովետական Միության բազմաթիվ մեծ էադաճների ուսումնական հիմնարկ-կազմակերպությունների կողմից այս ուղղությամբ ձեռք առած միջոցառումները չափազանց խոսք դրական արդյունք են տվել:

Մեզ մոտ՝ դպրոցներում, նամբարներում և այլ մանկական առողջապահական-մասսայական վայրերում խաղերի և ասրակցիոնների գործի կազմակերպումը, դժբախտաբար հետին պլանի վրա է դրված:

Մեր դպրոցներից և դպրոցական հրատարակներից շատերը գուրկ են ոչ միայն ֆիզիկուսուրային դահլիճներից աւ ֆիզիկուս հարմարութուններից, այլև երեխաները հնարավորութունը չունեն ազատ ծամերին գրողվելու խաղերով և հետաքրքրական ասրակ-ցիոններով:

Սա մի խոսուր բաց է, որի վրա պետք է լուրջ ուշադրութուն դարձնեն դպրոցների դիւրեկտորները, պիտեւ աշխատողներն ու ժող կրթութեան բաժինները:

Կրթական-դաստիարակչական այս բնագավառում աշխատող քնկերներին օգնութեան հասնելու համար կազմել ենք սույն ձեւ-նաւերը, վստահ լինելով, որ այն գրաւի չափով կօգնի նրանց՝ մեր երե-խաների ուրախութեան և գլխահանքի գործը նպատակահարմար և լավ ձեւով կազմակերպելու խնդրում:

ՀԵՂԻՆԱԿՆԵՐ

Ա. ԱՍՃԻՆ

ՇԱՐԺՈՒՆ ԽՍՂԵՐ.

Այս բաժնում գետեղված են այնպիսի խաղեր, որոնք իրենց կազմութեամբ և կանոնների պարզութեամբ մատչելի են գերազանցապէս 10-12 տարեկան հասակ ունեցող երեխաների համար:

Սովորաբար այս տիպի խաղերում երեխայի ամբողջ հետաքրքրութեանն ուղղված է արագ վազքի, ուշադրութեան կենտրոնացման, գնդակ որսալու, վտանգից խուսափելու, հարկ եղած դեպքում ընկերոջն օգնելու, ինքնազոհութեան հատկութեանների վրա: Այս խաղերը երեխայի ֆիզիկական զարգացմանը նպաստելու հետ միասին խոշոր չափով դաստիարակում են երեխայի մեջ հասարակական ոգի, անհատական շահը կռիւկտիվի շահերին զոհելու բաժր գիտակցութեան:

Այդ տեսակետից այս տարիքի երեխաների հետ խաղերով պարապելիս պետք է ուշադրութեան դարձնել, որ ընտրված խաղերը լինեն հետաքրքրական, պարզ և հարուստ ուրախ շարժումներով:

Սաղի գեկավարը պետք է խիստ ուշադրութեան դարձնի խաղավայրի ընտրութեան վրա: Պետք է նկատի առնել, որ այս տարիքի երեխաները այնքան են

տարվում խաղով, որ շատ դեպքերում նախորդը չուսուցնասիրելով խաղի վայրը, թե որտեղ փոսեր, քարեր և նման խոչընդոտներ կան, խաղի ետուն շրջանում երբեմն թավալգուր վայր են ընկնում և հաճախ բավական ուժեղ քերծվածքներ են ստանում: Դրա համար դեկավարը պետք է խաղի համար ընտրի այնպիսի վայր, որը լինի հարթ, մաքուր և մեծ մասամբ կանաչով ծածկված: Այս ասելով մենք չենք արգելում խաղեր կազմակերպել անտառում, ծովեզերքում, կամ թեթև բնական կտրվածքներով վայրերում. ընդհակառակը, շատ դեպքերում նախապատվությունը պետք է տալ այնպիսի խաղերի, որոնք այդպիսի վայր են պահանջում: Նման խաղերն իրենց բովանդակությամբ և կանոններով խոշոր չափով տարբերվում են հարթ հրապարակի վրա կազմակերպված խաղերից: Այս ախպի խաղերում ուժեղ վազքեր չեն լինում:

Նախքան խաղերին անցնելը, պետք է խաղը լրիվ և հասկանալի բացատրել:

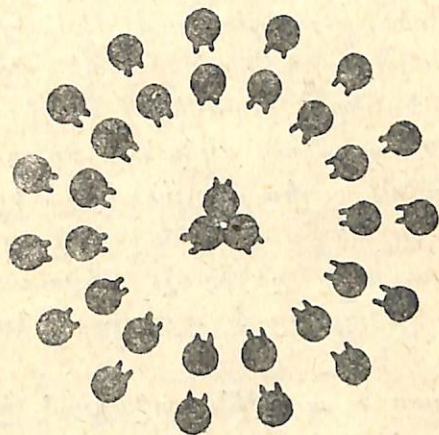
Խաղի ընթացքում խաղը կանգնեցնելը և բաց թողած այս կամ այն կանոնը բացատրելը դրսում է խաղի ամբողջ հետաքրքրությունը, թեկուզ դա լինի ամենալավ խաղերից մեկը:

Խաղեր կազմակերպելու ժամանակ մեծ ուշադրություն պետք է դարձնել հազուստին:

Հատկապես ամռան ամիսներին, իսկ տաք վայրերում նույնիսկ զարնան վերջին ու աշնան առաջին ամիսներին պետք է խաղացողները հագնեն սպորտային հագուստ, այն է՝ տրուսիկ, մայկա և չուսու:

Ն Ո Փ

Խաղացողներից երեք հոգու ընտրում են խաղն սկսողներ: Մնացած խաղացողները կազմում են երկու մեծ շրջան իրար մեջ, այնպես որ առաջին շրջանի յուրաքանչյուրը խաղացողն իր առաջ մի ոտնաչափ հեռավորության վրա



ունենա իր ընկերը՝ երկրորդ շրջանի խաղացողներից:

Երկու շրջանների խաղացողները դեմքերն էլ պետք է դարձված լինեն դեպի կենտրոն: Խաղն սկսող երեք հոգին կանգնում են շրջանների կենտրոնում, նշանակված շրջանակում:

Ղեկավարը սկսում է շատ արագ մի շարք հրահանգներ տալ: Օրինակ՝ կոնով-կոնակի, կողք-կողքի, գլուխ-գլխի, չոքի, վեր կաց, մի քայլ առաջ, մի քայլ ետ և այլն: Այս հրահանգների ժամանակ երկու շրջանների խաղացողները ճշտությամբ և արագ կատարում են տրված հրահանգները, իսկ կենտրոնի Յ-ը հանգիստ դիտում են: Երբ ղեկավարը հանկարծ ասում է «հոփ», այն դեպքում միմիայն միջին շրջանի խաղացողներն անմիջապես փոխում են իրենց ընկերները, շարժվելով դեպի աջ: Այս փոփոխման ժամանակ մեջտեղի երեքն աշխատում են անմիջապես մի դատարկ տեղ գրավել արտաքին շրջանում կանգնողների առաջ: Ով մնում է առանց ընկերոջ, վերադառնում է շրջանակի կենտրոնը և այդպիսով խաղը շարունակվում է:

Գասատուն առաջին շրջանում կանգնողներին ևս պետք է հնարավորություն տա խաղին մասնակցելու, դրա համար որոշ ժամանակից հետո առաջին շրջանը դառնում է երկրորդ, իսկ երկրորդը՝ առաջին:

ՈՏ-ՉԱՆԳՈՒ

Այս խաղին կարող են մասնակցել միմիայն տղաներ, այն էլ միևնույն տարիքի:

Խաղացողները վիճակ գցելով մեկին ընտրում են խաղ սկսող:

Խաղն սկսողը գետնի վրա քաշում է մի գիծ և կռանում գծի մոտ:

Մյուս խաղացողները մեկին նշանակում են «մայր»:

Մայրը հեռվից գալիս է և թռչում խաղն սկսողի վրայից: Այս դեպքում խաղն սկսողը մեկ ոտ և մեկ զանգու չափելով անցնում է գծից ներս:

Մյուս խաղացողները մոր թռչելուց հետո հերթով գալիս են գույզ ոտը խփում գծի վրա ու թափով անցնում խաղն սկսողի մեջքի վրայից:

Այսպես, ամեն անգամ միմիայն մոր թռչելուց հետո խաղն սկսողը մի ոտ և մի զանգու գնում է դեպի ներս: Գալիս է մի մոմենտ, երբ խաղացողներից շատերի համար դժվար է լինում մի անգամից գծի մոտից թռչել և անցնել խաղն սկսողի մեջքի վրայից:

Այսպիսի դեպքերում սկզբի այն խաղա-

ցողին, որի թուշելու հերթն է, բայց չի կարողանում թուշել, արվում է երեք փորձ, եթե նա այդ փորձերի ընթացքում կարողացավ թուշել,



այդ հերթն անցնում է հաջորդ խաղացողին, իսկ եթե չկարողացավ թուշել, ինքը բռնում է խաղն սկսողի տեղը, խաղն սկսողը դառնում է մայր, իսկ նախկին մայրը դառնում է համար առաջին խաղացողը և խաղն սկսվում է սկզբից:

Այսպես խաղը շարունակվում է մինչև որոշված ժամանակամիջոցը լրանա:

Հաղթողն այս խաղում համարվում է նա, ով երեք կամ ամենաքիչ անգամն է խաղն սկսողի դերում եղել:

ԹԱՇԿԻՆԱԿԻ ՏԵՂԱՓՈՒՈՒՅՈՒՆ.

Սաղացողները բաժանվում են երկու խմբի: Գետնի վրա քաշվում է 5 մետր երկարությամբ մի դիժ:

Գծից 30-40 մետր հեռավորութայն վրա քաշվում են երկու գուգահեռական գծեր 4-5 մետր երկարությամբ և իրարից 80 սանտիմետր հեռավորությամբ:

Զուգահեռական գծերի մեջ ընկած տարածութայն վրա, շարքերի ուղիղ դիմաց, իրարից մեկ մետր հեռավորությամբ դրվում է երկուական բուլավա:

Շարքերի բուլավաների հեռավորությունը մեկը-մյուսից պետք է լինի 2 մետր:

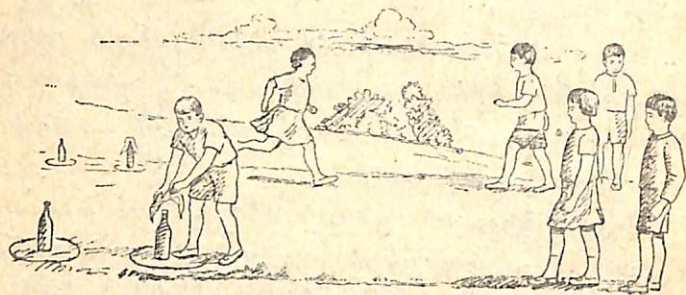
Ուղիղ շարքերի դիմաց, առաջին բուլավաների վրա, դրվում են կարմիր գույնի թաշկինակներ:

Սմբերը կանգնում են դժի վրա, թաշկինակով բուլավաների ուղիղ դիմաց, ծոճրակով շարված:

Սաղն սկսելու հրահանգ տալուն պես, խրմբերի առաջին խաղացողները վազում վերց-

նում են թաշկինակն իրենց դիմացի առաջին բուլավայից, դնում են երկրորդ բուլավայի վրա և արագ ետ վազում ու ձեռք խփում իրենց խմբի երկրորդ խաղացողին:

Երկրորդները վազում են, թաշկինակները բերում դնում են նախկին բուլավաների վրա



և ետ վազում, խփում 3-րդ խաղացողներին:

Այսպես խաղը շարունակվում է, մինչև որ բոլորը մասնակցեն խաղին:

Մեկ աչոկ է շահում այն խումբը, որի վերջին խաղացողն ավելի շուտ է հասնում գծին:

3 աչոկ շահող խումբը տանում է խաղը: Եթե թաշկինակը տեղափոխելու ժամանակ, բուլավան վայր ընկավ, տվյալ խաղացողը պարտավոր է ետ դառնալ բուլավան տնկել, ապա

շարունակել վաղքը: Նույնը պետք է անել նաև այն ժամանակ, երբ թաշկինակն է վայր ընկնում բուլավայից:

Քանի դեռ ետ դարձողը սահմանագծին չի հասել և ձեռքով չի խփել հաջորդ խաղացողին, վերջինս վազելու իրավունք չունի: Այս կանոնը խախտողին խաղի դեկավարը պետք է վերադարձնի նախկին տեղը և նորից բաց թողնի:

ՓՈՒՒՐ ԲՈՒԼԱՎԱՆԵՐԸ

Նաղացողները բաժանվում են երկու խմբի: Գետնի վրա քաշում են մեկ մետր երկարությամբ մի ուղիղ գիծ:

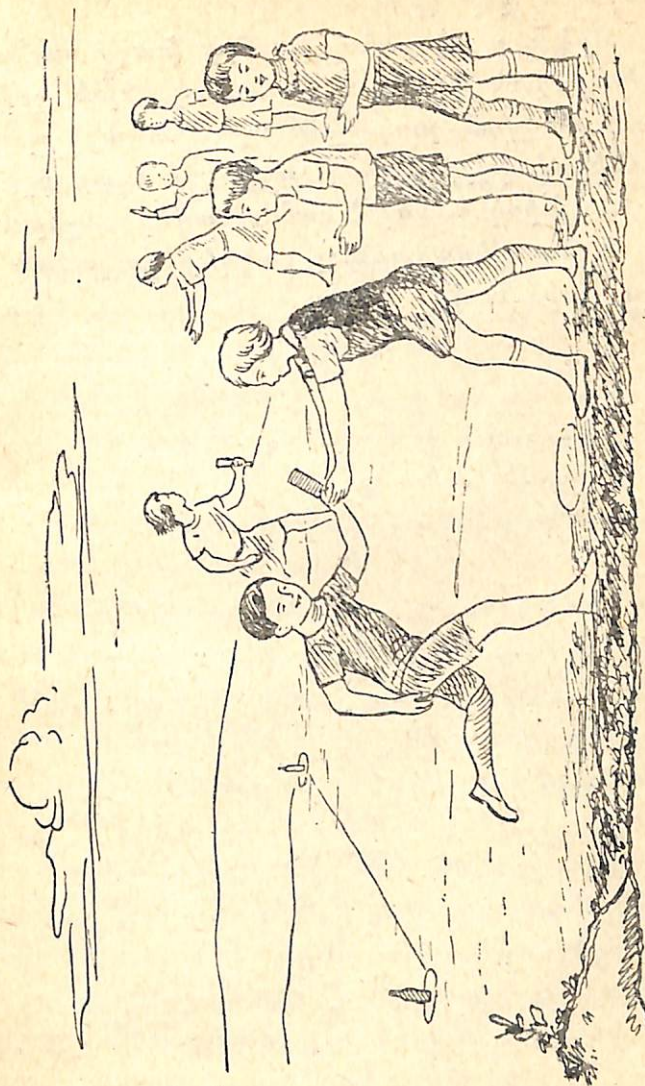
Նմբերը կանգնում են գծից հետ, իրարից մեկ քայլ հեռավորությամբ, ծոժրակով շարված: Գծից 25-30 քայլ հեռավորության վրա, խմբերի ուղիղ դիմաց քաշվում է մեկական փոքրիկ շրջագիծ:

Շրջագծերում դրվում է մեկական բուլավա, մեկական բուլավա ել տրվում է յուրաքանչյուր շարքի առաջին խաղացողին:

Նաղն սկսելու հրահանգ տրվելուն պես խմբերի առաջին խաղացողներն արագ վազում և ձեռքի բուլավան փոխում են գետնին դրված բուլավայի հետ, ապա արագ վերադառնում ու բուլավան հանձնում են իրենց խմբի հաջորդ խաղացողին:

Այսպես խաղը շարունակվում է մինչև որ բոլորը մասնակցեն խաղին:

Մի աչոյ շահում է այն խումբը, որի վերջին խաղացողն ավելի շուտ է հասնում սահմա-



նագծին, բուլավան տնկում շարքի առաջ և
կանգնում գծի վրա:

Երկու աչոկ շահող խումբը խաղը տանում
է: Բուլավան փոխելու ժամանակ, եթե շրջա-
գծում տնկված բուլավան այս կամ այն պատ-
ճառներով վայր ընկավ, տվյալ խաղացողը, ե-
թե նույնիսկ հասել է սահմանագծին, պարտա-
վոր է ետ վեռադառնալ, տնկել բուլավան և
ապա շարունակել խաղը:

ՀԱՎԱՍՏ

Այս խաղին մասնակցել կարող են միմիայն
տղաները:

Սաղացողները գետնի վրա գիծ են քա-
շում և բոլորը շարվում են գծի վրա, գոտի-
ները բերաններին բռնած:

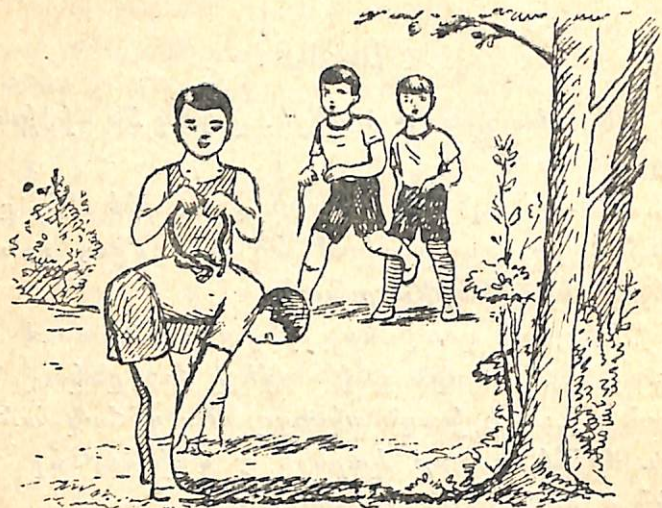
Հերթով գոտիները բերանով նետում են
առաջ, ում գոտին գծին ավելի մոտ ընկավ, նա
համարվում է խաղն սկսողը: Սա վիճակ հանե-
լու մի ձև է, որը կարելի է փոխարինել այլ
ձևի վիճակ հանելու եղանակով:

Սաղն սկսողը կռանում է գծի մոտ, իսկ
մյուս խաղացողները հերթական կարգով «այ,
հավալա, հավալա, գոտին դրի ու թոս» ասե-
լով գալիս են ու թռչում խաղն սկսողի վրայից,
թռչելու ժամանակ գոտին դնելով կզողի մեջ-
քի վրա:

Թռչելու ժամանակ, եթե թռչողը վայր գը-
ցեց իր կամ մյուսների գոտին, դառնում է
խաղն սկսող, իսկ խաղն սկսողն անցնում է
խաղացողների շարքը և դառնում է առաջին
թռչողը: Միշտ խաղն սկսողները, որոնք դառ-



նում են խաղացող, համարվում են առաջին հերթին թռչողներ, իսկ մյուս խաղացողները



հերթական կարգով մեկական համարով իջնում են ցած:

Միայն է համարվում, երբ նախապես գոտին ղնում են մեջքին և ապա թռչում:

ՓԱԽՉՈՂՆԵՐ

Գետնի վրա գծել մի քառակուսի դաշտ, ըստ խաղացողների թվի:

Սաղացողները մտնում են այդ դաշտի մեջ: Նրանցից մեկը, որպես խաղն սկսող, կանգնում է դաշտից երկու քայլ հեռավորության վրա և ձեռքի գնդակը (տենիսի, վալեյ-բոլի կամ բասկետ-բոլի) գցում բարձր, օդի մեջ:



Գնդակն օդի մեջ գցելու միջոցին, խաղացողները զուրս են գալիս դաշտից ու փախչում դանազան ուղղությամբ, որքան կարելի է աւրադ:

Խաղ սկսողն ընկնող գնդակը բռնելուն պես մտնում է դաշտ և գոչում «կաց»:

Փախչողները «կաց»-ը լսելուն պես տեղն ու տեղը կանգնում են, առանց ավելորդ քայլեր անելու:

Խաղն սկսողը ձեռքի գնդակով աշխատում է խփել խաղացողներին մեկն ու մեկին, հաշտովելու դեպքում խփվողի հետ գերերը փոխում են:

Եթե գնդակը վրիպեց, խաղը նորից սկսվում է նախկին ձևով:

Երկու անգամ նույն պարտականության մեջ մնացողը փոխարինվում է նոր խաղ սկսողով:

ԶԻՆԱԿԱՆ ՊԱՏ

Այս խաղի համար պետք է գծել մի ուղղանկյուն-քառանկյունի դաշտ, որի երկարությունը լինի 30-40 քայլ, լայնությունը՝ 15-25 քայլ:

Դաշտի ուղիղ կենտրոնից, իրարից մեկ մետր հեռավորությամբ քաշում են երկու գուգահեռ գծեր, որոնք պետք է հասեն կողքի երկու գծերը:

Չուգահեռ գծերի մեջ ընկած տարածությունը կոչվում է չինական պատ:

Դաշտի չորս կողմի և կենտրոնի զուգահեռ գծերը պետք է քաշել կավիճով կամ կրաշրով, այնպես, որ խաղի ընթացքում գծերի հետքերը չանհետանան:

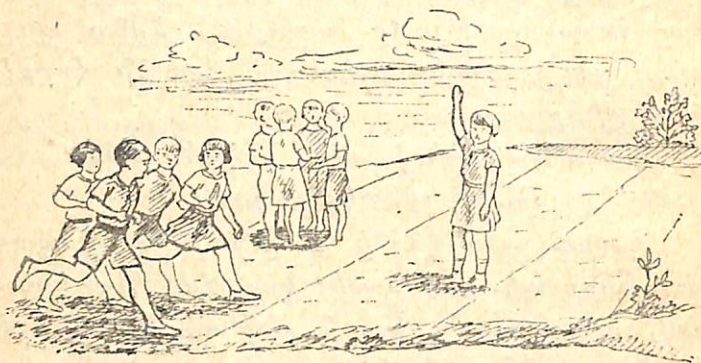
Խաղացողները բաժանվում են 4-5 հավասար խմբերի: Խմբերին տրվում է հերթական համար, խմբերը ցրված վիճակում կանդնում են ճակատի գծերից մեկի վրա:

Խաղացողներից մեկը, որը նախապես ընտրված է որպես խաղ սկսող, մտնում է չինական պատի մեջ:

Սաղի ղեկավարի կողմից սկսելու ազդանշան արվելուն պես խաղ սկսողը բարձրաձայն հանչում է խմբերից մեկի համարը:

Կարելի է միանգամից կանչել մի քանի համար, կամ բոլոր համարները, դա կախված է խաղն սկսողի ցանկությունից:

Կանչվող խմբերն՝ անմիջապես արագ վազքով շինական պատի վրայով անցնում են դեպի մյուս ճակատի գիծը:



Չինական պատի վրայով անցնելու ժամանակ, խաղն սկսողն աշխատում է խփել փախչողներին առանց դուրս գալու շինական պատի սահմաններից: Սփվածները համարվում են խաղն սկսողի օգնականներ և մտնում են շինական պատի մեջ:

Հաջորդ խմբերին կանչելիս օգնականները

նույնպես մասնակցում են փախչողներին խփելուն:

Ամեն անգամ շինական պատի սահմաններում խփվողները համարվում են խաղն սկսողի օգնականներ, մտնում են շինական պատի մեջ և օգնում խաղն սկսողին:

Երբ բոլոր խմբերը փոխադրվել են մյուս ճակատի գիծը, այս դեպքում խաղն սկսվում է այդ կողմից:

Սաղի վերջում, երբ բոլորը խփվել են բացի մեկից, նրան կանչում են մի անգամ ևս: Եթե նա կարողացավ առանց խփվելու անցնել շինական պատի վրայից, այդ դեպքում նրա ամբողջ խումբը դուրս է գալիս շինական պատից և համարվում է հաղթանակ տարած:

Փախչողներին շինական պատի սահմաններից ոտք դուրս գցելով խփելը չի թույլատրվում:

ՔԱՇԿԻՆԱԿԻ ՀԱՓՇՏԱԿՈՒՅՅՈՒՆ

Գեանի վրա գծվում է երկու ուղիղ գիծ, իրարից 10-15 քայլ հեռավորությամբ:

Սաղացողները բաժանվում են երկու հավասար թվով խմբերի և կանգնում գծերի վրա, դեմքերն իրար դարձրած:

Գծերի մեջ ընկած տարածության ուղիղ կենտրոնում քաշվում է մի փոքրիկ շրջագիծ: Շրջագծում դրվում է մեկ բուլավա, գլխին մի թաշկինակ գցած:

Սմբերի խաղացողների ոտների մոտ գրվում է հերթական թիվ՝ 1, 2, 3, 4, 5 և այլն նայած խաղացողների թվին:

Եթե մի խմբի թվերը գրված են հերթական կարգով վերից վար, մյուս խմբինը պետք է գրվի վարից վեր:

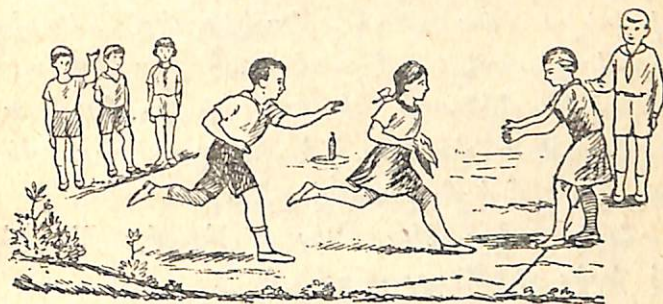
Այսպիսով, ինչ թիվ որ ունի մի խումբ, նույն թիվն ունի նաև մյուս խումբը:

• Սաղացողները պետք է շատ լավ հիշեն իրենց թիվը:

Սաղի ղեկավարը բարձրաձայն կանչում է մի թիվ, օրինակ 5:

Սմբերի 5 թիվ անուն կրողներն անմիջապես արագ վազում են դաշտի կենտրոնը, բուլավայի մոտ:

Սաղի նպատակն է՝ թաշկինակը փախցնել իր սահմանը, առանց բուլավան վայր գցելու:



լու և առանց հակառակորդի կողմից խփվելու: Թաշկինակ փախցնող կողմը շահում է մեկ աչոկ: 25 աչոկ շահողները տանում են խաղը:

Թաշկինակը փախցնելու ժամանակ փախցնողը խփվելու դեպքում ոչինչ չի շահում, թաշկինակը կրկին տեղն է դրվում, տվյալ խաղացողները վերադառնում են իրենց տեղերը և խաղի ղեկավարը նոր թիվ է կանչում: Եթե թաշկինակ փախցնողը, փախցնելու մոմենտին բուլավան գցեց, այդ դեպքում մեկ աչոկ դրվում է հակառակորդի օգտին և խաղացողները վերադառնում են իրենց տեղերը:

Թաշկինակ փախցնողը խփված է համար-
վում և այն դեպքում, երբ նա մի ոտն իր
սահմանագծից ներս դրված վիճակում է խըփ-
վում: Այսպիսի դեպքերում ոչ մի խմբին շա-
հում չի գրվում:

Եթե խաղացողներից մեկը Թաշկինակ
փախցնելու ժամանակ Թաշկինակը ձեռքից
վայր է գցում, կամ հակառակորդը ճարպիկ
կերպով Թաշկինակի մի ծայրից բռնելով ա-
րագ խլում և փախչում է իր սահմանը, մեկ
աչոկ գրվում է հոգուտ վերջինիս:

Հակառակորդին բռնել և ձեռքից Թաշկի-
նակ խլել չի թույլատրվում:

ԲՈՒԼԱՎԱՆԵՐԻ ԾԱՐՔ

Պաղացողները բաժանվում են թվով հա-
վասար երկու խմբերի:

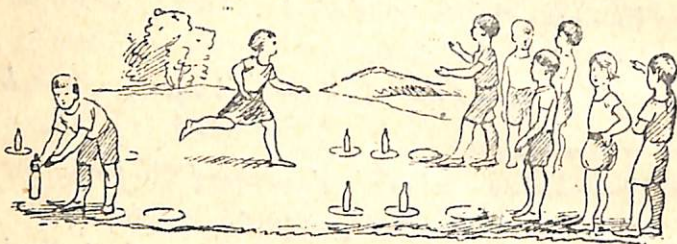
Պաղը դատելու համար պետք է ընտրել
մեկ դատավոր:

Դատավորը գետնի վրա կավիճով քաշում
է 1-2 մետր երկարությամբ մի ուղիղ գիծ և
խմբերին կանգնեցնում գծի մի կողմը իրարից
կես մետր հեռավորությամբ, ծոծրակով շար-
ված:

Սմբերի դիմաց, գծի ամեն մի կողմում
մեկ մետր հեռավորության վրա իրար մոտ քա-
շում են 2-3 փոքրիկ շրջանակներ և նրանց
մեջ գրվում մեկական բուլավա, որով 2-3 բու-
լավա լինում է մեկ շարքի առաջ, նույնքան
բուլավա՝ մյուս շարքի առաջ:

Սմբերի մոտից 25-30 քայլ հեռավորու-
թյամբ քաշվում է 1-2 մետր երկարությամբ
մի ուրիշ գիծ: Այս գծից դեպի ներս յուրա-
քանչյուր շարքի դիմաց քաշվում են 2-3 փոք-
րիկ շրջաններ, բայց սրանց մեջ բուլավաներ
չեն գրվում:

Սաղն սկսելու հրահանգը տրվելուն պես խմբերի առաջին խաղացողները, արագ վազքով սկսում են բուլավաները հերթական կարգով տանել և տնկել զինացի շրջագծի մեջ:



Մեկ անգամից երկու և ավելի բուլավաներ չի թույլատրվում: Օրինական չի հաշվում նաև այն դեպքում, երբ տնկված բուլավան վայր է ընկնում, սակայն խաղացողը շարունակում է մյուս բուլավաները տեղափոխել: Այսպիսի դեպքերում խաղացողը պարտավոր է վերադառնալ, ընկած բուլավան տնկել և ապա շարունակել խաղը:

Երբ առաջին խաղացողները բուլավաները տեղափոխել են զինացի շրջագծերը, արագ վազքով ետ են դառնում և ձեռքով խփում իրենց շարքի երկրորդ խաղացողներին:

Օրկրորդ խաղացողները պարտավոր են

զինացի բուլավաները մեկ առ մեկ բերել և դնել նախկին տեղում և ապա ձեռքով խփել Յ-րդ խաղացողին և այսպես շարունակաբար մինչև վերջին խաղացողը:

Հաղթում է այն խումբը, որը տրված խնդիրն ավելի մաքուր և շուտ է կատարում:

Բ ԱՍՃԻՆ
ԱՏՐԱԿԻՆՆԵՐ

Այս բաժնում զետեղված են այնպիսի խաղեր, որոնք հարմար են բոլոր տարիքի երեխաների և նույնիսկ երիտասարդների ու մեծահասակների համար: Միության զանազան մեծ քաղաքների կուլտուրայի և հանգստի պարկերում ատրակցիոնների վրա խաղում են սկսած 8-10 տարեկան մանուկներից մինչև 50-60 տարեկան հասակավորները: Ատրակցիոնների խոշոր արժեքը հենց այն է, որ նրանք չափազանց պարզ են, հետաքրքրական և, որ գլխավորն է, ուսուցման համար առանձին ղեկավարի օգնությա կարիք չի զգացվում:

Բավական է, որ ատրակցիոն խաղի մոտ մի տեղ զբոսնում լինի ավյալ ատրակցիոնի վրա զբաղվելու կանոնները և դա հերիք է, որ խաղացողը ժամերով զբաղվի եղած ատրակցիոններով՝ բազմաթիվ անգամներ փորձելով իր ուժն ու ճարպիկութունը, մեկ ատրակցիոնից մյուսին անցնելով: Դրա համար խաղերի մեջ ատրակցիոնները միշտ ավելի շատ մասոտա են ձգում դեպի իրենց, քան շարժուն ու այլ տեսակի խաղերը:

Սրա համար դպրոցական բակի, ճամբարի, հրապարակի, կուլտուրայի և հանգստի պարկերի ղեկավար աշխատողները պետք է գլխավորապես լուրջ ուշադրություն դարձնեն ատրակցիոնների հրապարակի կահավորման և սարքավորման գործի վրա:

Ամենից առաջ ատրակցիոնների հրապարակը պետք է լինի հարթ, մաքուր և կանաչով ծածկված: Հրապարակի այն մասերում, որտեղ ատրակցիոններ կան, պետք է նստարաններ դրվի, որպեսզի և՛ խաղացողները հոգնելիս հանգստանան, և՛ դիտողները հնարավորություն ունենան նստելու և դիտելու ամբողջ հրապարակը:

Այն ատրակցիոնները, որոնք ամրացված են գետնին և իրենց կազմությամբ քիչ թե շատ բարդ են, անհրաժեշտ է նրանց շուրջը 10 սանտիմետր հաստությամբ թեփ կամ ավազ լցնել: Դա նրա համար է, որ վարժությունների ընթացքում ատրակցիոնների վրայից ընկնողները չվնասվեն:

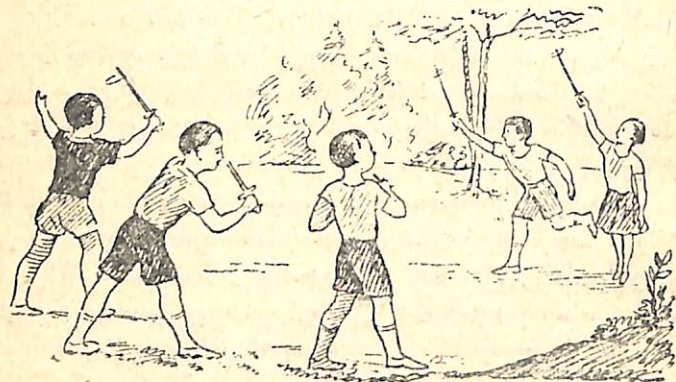
Բոլոր տեսակի ատրակցիոնները պետք է շինված լինեն ամուր տախտակից կամ երկաթից և հըղկված լինեն: Ատրակցիոնների տեսքը պետք է լինի գրավիչ և գունեղ:

Պետք է իսպառ հրաժարվել հասարակ նյութերից ատրակցիոններ պատրաստելուց, դա չափազանց շուտ է փչանում և թանկ է նստում: Շեշտում ենք, որ ատրակցիոնների դերը դպրոցում, ճամբարում և հրապարակում չափազանց խոշոր է, պետք է այդ գործի վրա լուրջ ուշադրություն դարձնել:

ՍԵՐՍՈ

Այս խաղի համար պետք է մի քանի տասնյակ փայտե սրեր և նույնքան բարակ ճյուղից պատրաստած օղակներ:

Խաղացողները գույգեր կազմելով ցրվում



են դաշտի վրա, իրարից 10-30 մետր հեռավորությամբ:

Յուրաքանչյուր խաղացող ունենում է մեկ սուր և 5 օղակ:

Իրար դիմաց կանգնած գույգերից մի խաղացողը սրի ծայրն անց է կացնում օղակի

մեջ և թափով օղակը շարժում է օդում, դեպի իր ընկերները: Ընկերն աշխատում է ձեռքի սրով որսալ օղակն օդում այն հաշվով, որ օղակըն անցնի սրի վրա: Այսպիսի դեպքում տվյալ խաղացողը շահում է մեկ աչուկ:

Մեկ խաղացող իր մոտ ունեցած 5 օղակը գցելուց հետո պատրաստվում է ընդունելու իր դիմացի ընկերոջից 10 օղակ:

Այսպես շարունակվում է խաղը, մինչև լրանա նախապես սպայանավորված ժամանակը:

Խաղի վերջում հաղթող է համարվում նա, ով ամենից շատ օղակներ է բռներ:

ԴԵՊԻ ՆՇԱՆԱԿԵՏԸ

Սաղին մասնակցողներն ունեն մեկական դատարկ տակառ, որը գտնվում է ստարտի գծի վրա, խաղացողներին դիմաց:

Դատավորը տալիս է խաղն սկսելու ազդանշանը: Սաղացողներն անմիջապես թռչում, կանգնում են իրենց տակառներին վրա և ոտները շարժելով տակառը գլորում են դեպի Ֆինիշը:

Սաղը շահում է նա, ով ամենից շուտ է հասնում Ֆինիշին:

Սաղի ընթացքում տակառից վայր ընկնողն անմիջապես բարձրանում է տակառի վրա և շարունակում խաղը: Նա ձեռքով տակառը գլորելու իրավունք չունի, հակառակ դեպքում նրա ձեռք բերած արդյունքը հաշվի չի առնվում:

Այս խաղը կարելի է խաղալ մի ուրիշ ձևով ևս:

Յուրաքանչյուր տակառի համար կա երկու խաղացող, մեկը տակառի վրա կանգնած գլորելով առաջ է տանում, իսկ մյուսը հետևում է նրան: Երբ գլորողը վայր է ընկնում, մյուսն

է անմիջապես բարձրանում տակառի վրա և շարունակում խաղը: Այսպես իրար օգնելով տակառը հասցնում են Ֆինիշին:

Շահում է այն գույգը, որն ամենից շուտ է տակառը հասցնում Ֆինիշին:

Մի այլ վարիանտ. Սաղացողները կանգնում են ստարտի գծի վրա, իրարից 3-4 մետր հեռավորությամբ, աչքերը թղթյա գլխարկով ծածկած կամ մաքուր շորով կապած գլորթյամբ:

Դատավորի կողմից ազդանշան տրվելուն պես նրանք իրենց առաջ գտնված տակառները ձեռքերով հրելով աշխատում են հասցնել Ֆինիշին:

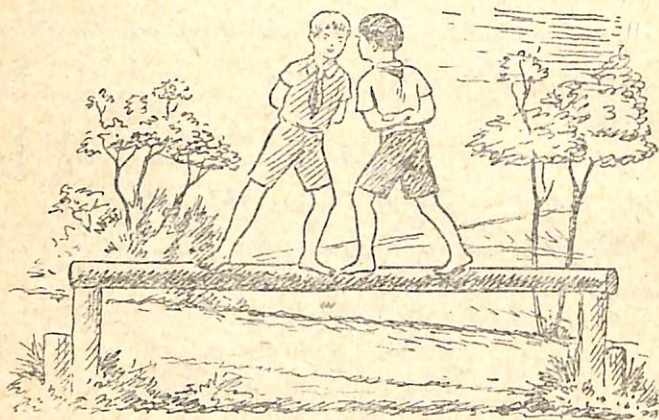
Ով տակառը ամենից շուտ հասցրեց Ֆինիշին, նա էլ շահում է առաջին տեղը:

Սաղի ընթացքում աչքեր բաց անելն արգելվում է:

ԿԱՄՐՁԱԿ

Հրապարակում իրարից որոշ հեռավորութ-
յամբ պաարաստել մի քանի կամրջակ գետնից
50 սանտիմետր բարձրությամբ:

Յուրաքանչյուր կամրջակի շուրջը լցնել
8-10 սանտիմետր հաստությամբ ավազ կամ



թեփ՝ կամրջակից վայր ընկնելիս չվնասելու
համար:

Նազանգոյները գուլգերով, մեկը կամրջա-
կի այս կողմից, մյուսն այն կողմից, բարձրա-
նում են առաջին աստիճանի վրա, ձեռները

դնում են մեջքին, ապա բարձրանում են վերի
կամարի վրա և մոտենում իրար:

Իրար մոտենալիս աշխատում են ուսերով
իրար հրել, ով որ կամրջակից վայր է ընկնում
համարվում է պարտված:

Կարելի է և բարձրանալ կամարի վրա, աջ
ձեռքը սարդիկ առաջ և իրար ձեռներին խփել:
Ով հավասարակշռութունը կորցնելով վայր է
ընկնում, համարվում է պարտված:

Կարելի է ձեռները դնել կոնքին և մի ոտ-
քով թռչել առաջին պատվանդանի վրա, ապա
կամարի վրա, ապա մի ոտքով կամարի վրա
քայլելով մյուս կողմից վայր իջնել:

Այս ատրակցիոնի վրա կարելի է բազմա-
թիվ հավասարակշռության խաղեր խաղալ և
այդ ստեղծագործում են իրենք երեխաները,
երբ այդպիսի ատրակցիոն ունենան ճամբա-
րում կամ հրապարակում:

ՔՌՉՈՂ ԳՆԴԱԿՆԵՐԸ

Գեանի վրա, իրարից 50 սանտիմետր հեռավորութեամբ, քառակուսու ծայրերում տրնկվում են 4 հատ հղկված ձողեր այն հաշվով, որ հողից դուրս մնացած մասը մեկ մետրից պակաս չլինի:

Ձողերը պետք է հողում թաղված լինեն շատ ամուր, որպեսզի դուրս ցցված մասը չըշարժվի: Երկաթյա լարից պատրաստվում է մի փոքրիկ գամբյուղ, բաժակի ձևով: Զամբյուղի կողքերը և հատակը պետք է պատել շորով կամ հյուսել թելով:

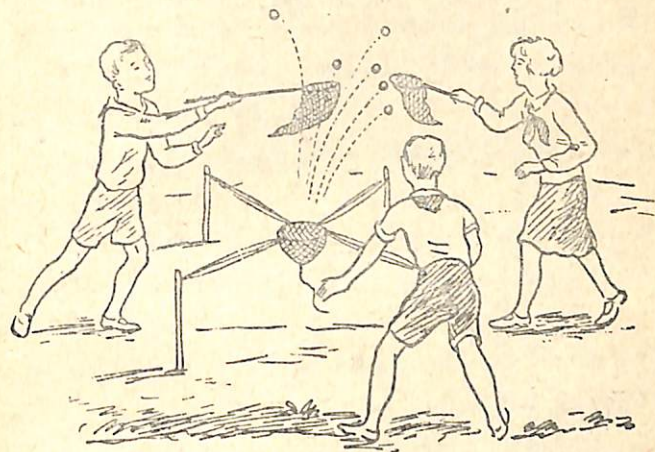
Զամբյուղի տակից կապվում է 30 սանտիմետր երկարութեամբ ռետինե թել և գամբյուղը ռետինե թելերով ամրացվում է ձողերի մեջտեղը:

Մաղի համար անհրաժեշտ է նաև 10 հատ պինկպոնիկի գունավոր գնդակ և 10 հատ գունավոր մառլայից պատրաստված թիթեռնիկ որսալու շերեփ:

Մաղացողներին մեկը, որպես ղեկավար գնդակները լցնում է գամբյուղի մեջ և տալիս է

խաղն սկսելու առաջին ազդանշանը: Մաղացողները մեկական շերեփ վերցրած ցրվում են ատրակցիոնի շուրջը:

Երկրորդ ազդանշան տալու ժամանակ ղեկավարը քաշում է գամբյուղի տակի ռետինե



թելը դեպի ցած և հանկարծ բաց թողնում:

Զամբյուղը, որի տակի թելը քաշելու հետեվանքով բավական ցածրացել էր, թելը բաց թողնելու ժամանակ արագ բարձրանում է իր նախկին տեղը և իր միջից դուրս շարտում գնդակները:

Մաղացողներն աշխատում են այս ժամանակ շերեփներով օդի մեջ որսալ գնդակները:

Շերեփով օգոււմ բռնած յուրաքանչյուր
գնդակի համար խաղացողը շահոււմ է մեկ աչոկ:
Սաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ,
մինչև որ խաղացողներից մեկն ու մեկը շահի
30 աչոկ:

30 աչոկ շահողը խաղը տանում է:

ՃՈՃՎՈՂ ՊԱՐԱՆ

Գետնին, իրար դիմաց, 1-2 մետր հեռա-
վորութեամբ անկել 80 սանտիմետրից մինչև 1
մետր 15 սանտիմետր բարձրութիւն ունեցող
երկու հատ հաստ գերան:

Գերանների մակերեսը պետք է լինի հարթ
ու մաքուր:

Գերանների գետնում թաղված մասը պետք
է այնպես ամրացնել, որ դուրս ցցված մասը
չշարժվի:

Գերանների շուրջը եղած տարածութիւնը
պետք է ծածկել մինչև 9-10 սանտիմետր հաս-
տութեամբ մաքուր ավազով կամ թեփով, որ-
պեսզի խաղի ընթացքում պարանից վայր ընկ-
նողները ցավ չզգան:

Գերանների ներսի կողմից, վերևից 5-10
սանտիմետր դեպի ցած, իրար տակ ամրացնել
1-3 հատ երկաթե հաստ կեռեր:

Վերցնել գերանների հեռավորութեան չափ
սովորական միջակ չափսի պարան կամ երկաթե
թելերից հյուսված հաստ լար:

Պարանի երկու ծայրում ամրացնել երկաթե

Շերեփով օդում բռնած յուրաքանչյուր
գնդակի համար խաղացողը շահում է մեկ աչոկ:

Սաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ,
մինչև որ խաղացողներից մեկն ու մեկը շահի
30 աչոկ:

30 աչոկ շահողը խաղը տանում է:

ՃՈՃՎՈՂ ՊԱՐԱՆ

Գետնին, իրար դիմաց, 1-2 մետր հեռա-
վորությամբ տնկել 80 սանտիմետրից մինչև 1
մետր 15 սանտիմետր բարձրություն ունեցող
երկու հատ հաստ գերան:

Գերանների մակերեսը պետք է լինի հարթ
ու մաքուր:

Գերանների գետնում թաղված մասը պետք
է այնպես ամրացնել, որ դուրս ցցված մասը
չջարժվի:

Գերանների շուրջը եղած տարածությունը
պետք է ծածկել մինչև 9-10 սանտիմետր հաս-
տությամբ մաքուր ավազով կամ թեփով, որ-
պեսզի խաղի ընթացքում պարանից վայր ընկ-
նողները ցավ չզգան:

Գերանների ներսի կողմից, վերևից 5-10
սանտիմետր ղեպի ցած, իրար տակ ամրացնել
1-3 հատ երկաթե հաստ կեռեր:

Վերցնել գերանների հեռավորության չափ
սովորական միջակ չափսի պարան կամ երկաթե
թելերից հյուսված հաստ շար:

Պարանի երկու ծայրում ամրացնել երկաթե

հաստ օղեր և պարանն օղերից կախ տալ կե-
ռերից:

Կեռերին ամրացված պարանն օղում կախ
է ընկնում շարժվող կամուրջի նման:

Գերանների գլուխը բարձրանալու համար
անհրաժեշտ է գերանների դրսի կողմից պատ-
րաստել 3-4 ոտք ունեցող սանդուխք:

Մաղացողների տարիքի համաձայն պա-
րանը կարելի է բարձրացնել կամ ցածրացնել:

Շոճվող պարան ատրակցիոնի վրա
կազմակերպված խաղերը հետևյալ-
ներն են:

1. Մաղացողները հավաքվում, շարվում են
ատրակցիոնի մոտ:

Յուրաքանչյուր խաղացողն իր հերթին մո-
տենում է ատրակցիոնին, սանդուխներով բարձ-
րանում է գերանի գլուխը և աշխատում պա-
րանի վրա քայլել, անցնել հաջորդ գերանին ու
մյուս սանդուխներից վայր իջնել:

Պարանի վրայով քայլելու ժամանակ հա-
վասարակշռությունը պահպանելու համար պետք
է ձեռները տարածել կողմ:

2. Քայլել պարանի վրայով բժշկական գըն-
դակ (մեդիցինբոլ) երկու ձեռքով գլխից վերև
պահած դրությամբ:

3. Քայլել պարանի վրայով՝ ձեռներում

բուլավա, նոնակ, կամ շվեդական զավազան
բռնած դրությամբ: Այս դեպքում ձեռները ցած
են կախված:

4. Քայլել պարանի վրա երկու հոգով դեմ
հանդիման, իրար հանդիպելիս բռնել մեկը մյու-
սին և զգուշությամբ իրար ճանապարհ տալով
շարունակել առաջ գնալ մինչև գերանին հաս-
նելը:

5. Քայլել պարանի վրա, մերթ ընդ մերթ
առաջ, վերև, ետ, ծափ տալով:

Այսպիսով, երբ խաղացողներն աստիճանա-
բար ձեռք են բերել հավասարակշռություն պա-
հելու որոշ ունակություն, հետագայում պետք է
ավելի բարդ կոմբինացիայով խնդիրներ տալ:

ՀԱՐՎԱԾ ԱՐՁԻՆ

Գետնին տնկվում ե մեկ մետր բարձրությամբ 10-15 մետր հաստությամբ մի գերան:

Գերանի կենտրոնից կապվում է 3-4 մետր երկարությամբ սովորական պարան:

Խաղացողները վիճակ գցելով որոշում են, թե ով է լինելու արջը:

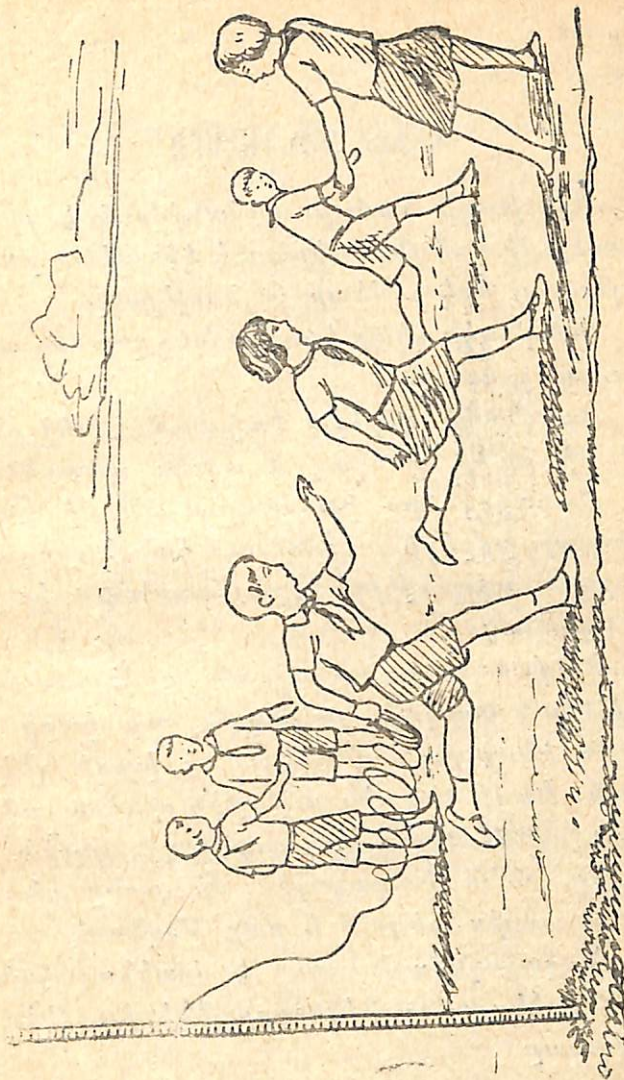
Արջի դեր կատարողը բռնում է գերանին կապած պարանի ծայրից և հայտարարում ե «խաղն սկսված է»:

Խաղացողները ցրվում են դաշտի վրա և աշխատում հարմար մոմենտին մոտենալ ու ձեռքով խփել արջին:

Արջը պարանի ծայրը բռնած աշխատում է խփել խաղացողներին: Հաջողվելու դեպքում դերերը փոխվում են, ե խաղն առանց ընդհատվելու շարունակվում է:

Արջին իրավունք է վերապահվում պարանը ձեռքի վրա փաթաթելով կարճացնել տարածությունը և առիթ տալ, որ խաղացողներն ավելի մոտենան արջին:

Սխալ է համարվում, երբ արջը ձեռները պարանից բաց թողած վիճակումն է խլվում խաղացողներին: Սյուպիսի դեպքերում դերերը չեն փոխվում:



ԿՈՒՅՐ ԶԱՆԳԱՅԱՐԸ

Այս խաղի համար պահանջվում է պատրաստել մի կանգնակ, երկու և կես մետր բարձրությամբ, երկու մետր լայնությամբ:

Կանգնակը պետք է ամրացնել գետնին այսպես, որ չշարժվի:

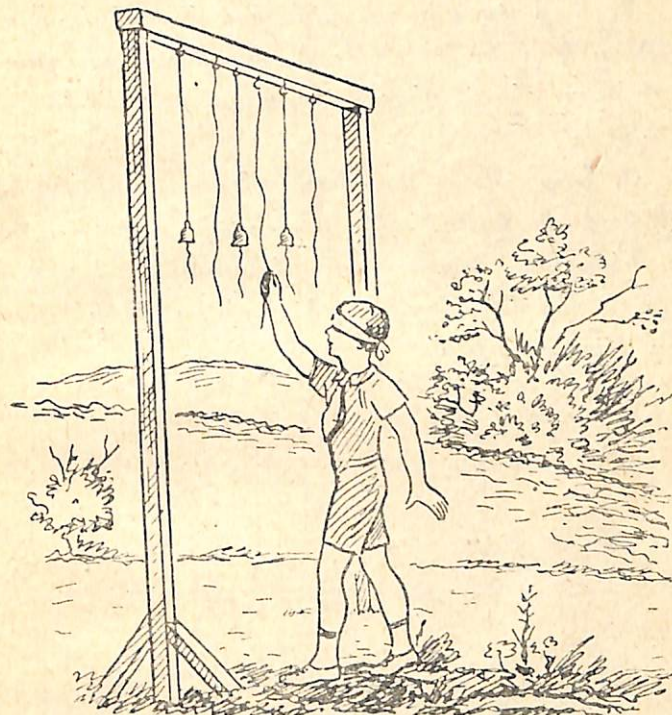
Կանգնակի վերևից կախվում է մեջ ընդ մեջ մի քանի զանգակ և ազատ պարաններ:

Մաղացողները բաժանվում են մի քանի հավասար խմբերի և կանգնում կանգնակից 3-4 մետր հեռավորությամբ վրա, առանձին խմբերով շարված:

Մաղն սկսելու ազդանշան տրվելուն պես հերթական կարգով, յուրաքանչյուր խմբի առաջին խաղացողը մոտենում է խաղի դեկավարին: Մաղի դեկավարը թղթից պատրաստված գլխարկով ծածկում է խաղացողի գլուխն ու աչքերը, հետո խաղացողին մի քանի անգամ շուռ ե տալիս տեղում և բաց թողնում:

Մաղացողն աշխատում է մոտենալ կանգնակին, ձեռքով բռնել պարաններից մեկը և թափ տալ:

Եթե հաջողվեց բռնել զանգի պարանն ու զանգահարել, ապա տվյալ խաղացողի խումբը շահում է մեկ աչուկ, իսկ եթե դատարկ պարան է բռնում, ոչինչ չի շահում, ետ է դառ-



նում, հերթը գալիս է մյուս խմբի առաջին համարին և այսպես շարունակվում է խաղը, մինչև որ բոլոր խմբերի խաղացողները մասնակցեն խաղին:

Վերջում հաղթում է այն խումբը, որն ամենից շատ աչոյներ է շահել:

Սխալ է համարվում՝ 1. Երբ խաղացողը ճանապարհին աչքերը բաց է անում:

2. Երբ մի անգամից երկու և ավելի պարաններ է բռնում և թափ տալիս: Սյս դեպքում նրա ձեռք բերած արդյունքը հաշվի չի առնվում:

3. Երբ սխալ կողմնորոշվելու հետևանքով անցնում է կանգնակի սահմանի այն կողմը: Սյս դեպքում խաղացողը վերադառնում է իր տեղը և հերթն անցնում է հաջորդ խմբի հաջորդ խաղացողին:

ԳԱԶԱՆԱՆՈՑ

Սյս խաղի համար հարկավոր է 2 մետր մեծությամբ ֆաներա:

Փաներայի վրա նկարվում են 2 զանազան խոտակեր և գիշատիչ կենդանիներ և ֆաներան զրվում է պատի մոտ:

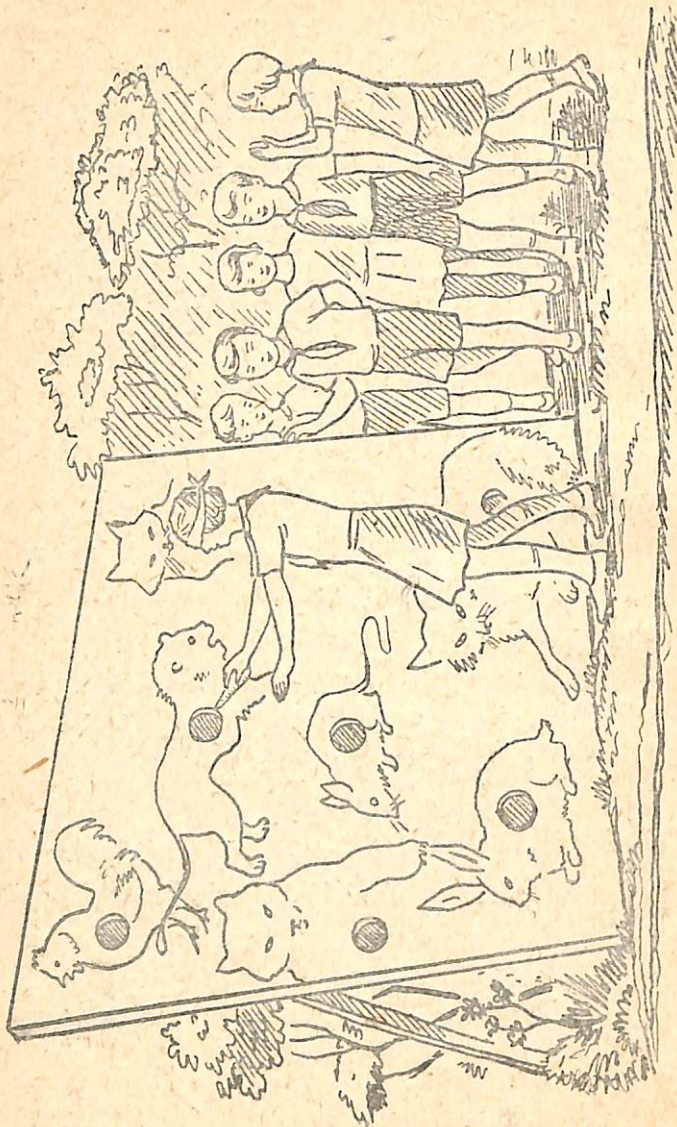
Խաղացողները կանգնում են ֆաներայից 4-8 քայլ հեռավորության վրա ծոծրակով շարված:

Խաղի նպատակն է՝ փակ աչքերով գնալ ֆաներայի մոտ և ձեռքում ունեցած գազարով կամ նման մի բանով կերակրել խոտակեր կենդանիներին կամ գիշատիչներին:

Խաղի կանոնները. 1. Խաղին կարող են մասնակցել մեծ քանակությամբ երեխաներ, անկախ սեռից և տարիքից:

2. Փաներան պետք է զրվի պատի մոտ այնպես, որ փոքրահասակները նույնպես հնարավորություն ունենան կերակրելու կենդանիներին:

3. Խաղացողները հերթով վերցնում են շորից պատրաստած գազարը, կամ փայտից



պատրաստված խցանը, որպես մտի կտոր: Նախքան գազանանոց գնալը, խաղացողը վերցնում է գազարը կամ փայտյա խցանը, գլխին դնում է թղթից պատրաստված գլխարկը և գնում է կերակրելու կենդանիներին:

4. Եթե խաղացողը վերցրել է գազարը, նա պետք է կերակրի միայն խոտակեր կենդանիներին, իսկ եթե վերցրել է փայտյա խցանը՝ գիշատիչներին:

5. Փազարը գիշատիչ կենդանիների և խլցանը՝ խոտակեր կենդանիների բերան դնողները համարվում են կտրված և աչոկ չեն շահում:

6. Մեկական աչոկ շահում են այն խաղացողները, որոնք, եթե գազար են վերցրել, դնում են խոտակեր կենդանիների բերանը, եթե խցան՝ գիշատիչ կենդանիների բերանը:

7. Նույն խաղացողը կարող է վերցնել և՛ խցանը և՛ գազարը, եթե նա ճիշտ կերակրեց կենդանիներին, շահում է 2 աչոկ, իսկ եթե մեկը ճիշտ կատարեց և մյուսը սխալ, այդ դեպքում ոչինչ չի շահում:

8. Յուրաքանչյուր շահողը կամ սխալ կատարողը, իր պարտականութունը կատարելուց հետո գնում կանգնում է շարքի ետեվում և սպասում է իր հերթին:

9. Աչքերը ծածկելու համար յուրաքանչյուր խաղացողի համար պետք է պատրաստել թղթե գլխանոց: Նախքան գաղանանոց գնալը խաղացողը պարտավոր է գլխանոցն առաջ բերել և ծածկել աչքերն ախպես, որ ոչինչ չըտեսնի և դեպի գաղանանոցը գնալիս երկու ձեռները պետք է պարզի առաջ:

10. Մեկ կամ երկու աչոկ արձանագրվում է այն դեպքում, երբ խաղացողն առանց տեսնելու մոտենում է գաղանանոցին և ձեռքի գազարն ու խցանը դնում է համապատասխան կենդանիների բերաններում: Կենդանու բերանի տեղ բացված անցքը կարող է լինել կենդանու բերանի մոտ, կամ նրա մարմնի որևէ մասում:

11. Խաղի վերջում շահում է այն խաղացողը կամ օղակը, որն ամենից շատ աչոկներ է շահել:

Փոքրահասակների հետ այս խաղը կազմակերպելիս աչոկների փոխարեն կարելի է նվերներ տալ:

ԵՌԱՆԵ ՔԻՐԱԽ

Այս ատրակցիոնն իրենից ներկայացնում է մի ուղղանկյուն քառանկյունի ձև ունեցող տախտակ, մեկ մետր երկարությամբ, կես մետր լայնությամբ և երկու սանտիմետր հաստությամբ:

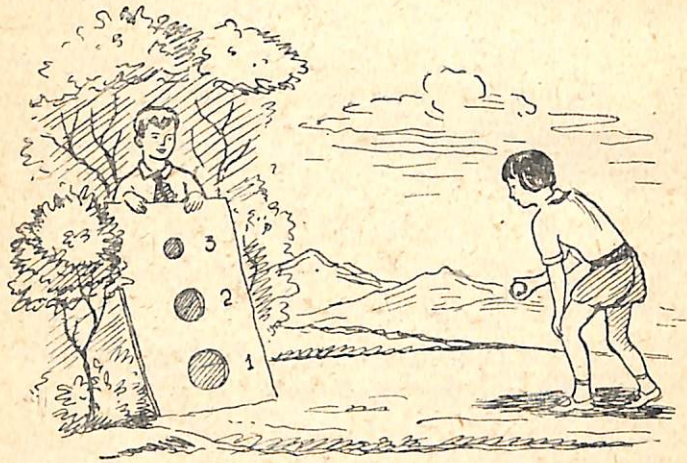
Տախտակի վրա, իրարից որոշ հեռավորությամբ, բաց է արվում համեմատական մեծությամբ երեք անցք՝ փոքր, միջակ և մեծ: Անցքերի կողքին գրվում է՝ մեծի մոտ՝ 1, միջակի մոտ՝ 2, փոքրի մոտ՝ 3 թվանշաններ: Անցքերը պետք է բաց անել տարբեր ուղղություններով:

Խաղի համար անհրաժեշտ է պատրաստել նաև երեք փայտե, կամ ուտիխե փոքրիկ գրնդակներ, որոնք հեշտությամբ անցնեն անցքերից:

Խաղացողներից մեկը նշանակվում է դեկավար, մեկը թիրախ բռնող և մեկը գնդակ մատակարարող:

Խաղի դեկավարը, որ միևնույն ժամանակ հանդիսանում է դատավոր, խաղացողներին բաժանում է երկու հավասար խմբերի, գրում է

յուրաքանչյուր խմբի անդամների լանուճանները և խմբերին կանգնեցնում մի գծի վրա, ծոճրակով շարված: Ապա գծից 5-10 մետր հեռավորության վրա, խմբերի ուղիղ դիմացը, քաշում է ևս մի գիծ, որի վրա կանգնում է թիրախ բռնողը, թիրախի մի ծայրը հենած գետնին, մյուս ծայրը՝ գոտկատեղին: Թիրախի դիրքը պետք է քիչ թեք լինի և քերտով դեպի խաղացողները դարձրած:



Գնդակ մատակարարողը գնում է թիրախի մոտ: Նրա պարտականությունն է՝ նետված գնդակները ժամանակին վերադարձնել խաղացողներին:

Խաղի ղեկավարը տալիս է խաղն սկսելու

ազդանշան և կարգում է խմբերից մեկի՝ առաջին խաղացողի անունը: Սա վերցնում է գրնդակները և աշխատում է հերթով նետել եռանիշ թիրախի անցքերից: Քանի գնդակ որ անցավ անցքերից, թիրախ բռնողը գումարում է և բարձրաձայն հայտնում դատավորին: Դատավորն այդքան թվանշան գրում է տվյալ խաղացողի անվան դիմաց և կարգում մյուս խմբի առաջին խաղացողի անունը:

Դատավորը հերթական կարգով կանչում է խաղացողների անունները մեկ այս, մեկ այն խմբից, որոնք իրենց հերթին աշխատում են գնդակն անցկացնել թիրախի անցքերից:

Խաղի վերջում դատավորը գումարում է երկու խմբի թվանշանները: Շահում է այն խումբը, որն ամենից շատ թվանշան ունի:

Անցքերից անցնող գնդակները շահում են այնքան թվանշան, որքան գրված է տվյալ անցքի մոտ: Եթե երեք գնդակներն էլ անցան № 3 անցքից, տվյալ խաղացողը շահում է 9 թվանշան:

Փուստ անցնող գնդակները չեն շահում:

ԶՎԱՐՃԱԼԻ ԽԱՂԵՐ

Զվարճալի խաղերը մեծ մասամբ կապված են մարզահանդեսներ կազմակերպելու, հանդատյան ժամերին երեխաներին զվարճացնելու, դասամիջոցների, ինչպես նաև ճամբարների խարյուկների ժամանակ ուրախ մթնոլորտ և առողջ ծիծաղ առաջ բերելու գործի հետ:

Այս ախլի խաղերը բազմաթիվ ու բազմապիսի են: Նրանք արտահայտվում են մրցակցական ուրախ էմիտացիոն խաղերի, ռեբուսների, շարադների, հանելուկների, թվաբանական զվարճալիքների և այլնի միջոցով:

Պաղերի այս տեսակը ղեկավարից պահանջում է հմտութուն, ընկերասիրութուն և կազմակերպչական ընդունակութուն: Այստեղ արդեն ղեկավարը մասնակցողի դերում երբեք չի կարող լինել: Նա կազմակերպում և ղեկավարում է ժամանցը, աշխատում է, որքան հնարավոր է, ծրագրի համարներից դուրս մեծ տեղ հատկացնել երեխաների ինքնագործունեությանը, նրանց առաջարկներին:

Եթե ղեկավարն առաջարկել է թվաբանական մի խնդիր, կամ մի հանելուկ և երեխաները տրված խնդիրը լուծելուց հետո իրենք ևս ունեն հետաքրքիր խնդիրներ, կամ ֆսկուսներ, ղեկավարը պետք է լայն

չափով ընդառաջի երեխաներին և աշխատի, որ այդ ժամանցն ամբողջապես փոխադրվի երեխաների ինքնագործունեության հայտարարման վրա:

Զվարճալի խաղերի ու ժամանցի կազմակերպման խնդրում ղեկավարը պետք է առաջնորդվի վոչ միայն ժամանցի կազմակերպման և ուսուցման գործով, այլև պետք է ուղղություն ցույց տա, սովորեցնի երեխաներին, թե ինչպես կազմակերպել և ինչպես անցկացնել ուրախ ժամանցներ իրենց ընկերական շրջանում:

ՊՆԱԿՆԵՐՈՎ ՎԱԶՔ

Սաղացողները շարվում են ստարաի գծի վրա՝ իրարից մեկական քայլ հեռավորության վրա, գլխներին դրած ունենալով մեկական պնակ:

Սաղն սկսելու ազդանշան տրվելուն պես բոլորը միասին երկու ձեռները կողմ տարածած սկսում են վազել դեպի Ֆինիշը:

Շահում է նա, ով առանց պնակը գցելու հասնում է Ֆինիշին:

Պնակը գցողները, կամ վազքի ընթացքում ընկած պնակը կրկին գլխին դնողները, պնակն ընկնելու ժամանակ ձեռքի օգնության դիմողները դուրս են գալիս խաղից: Նրանց արդյունքը հաշվի չի առնվում, եթե նրանք նույնիսկ հասած լինեն Ֆինիշին:

ՎԱԶՔ ԱՍԵՂ ԹԵԼԵՆՈՎ

Սաղացողները բաժանվում են խմբերի և կանգնում են ստարաի գծի վրա, ծոծրակով շարված:

Ստարտի գծից 30-40 մետր հեռավորության վրա քաշվում է Ֆինիշի գիծը, որի վրա, խմբերի դիմաց, դրվում է մեկական աթոռ:

Սմբերի առաջին խաղացողներն ունեն նույն չափի և տեսակի մեկական ասեղ ու թել:

Սաղն սկսելու հրահանգը տրվելուն պես առաջին խաղացողներն սկսում են վազել, միաժամանակ աշխատելով թելն անցկացնել ասեղի ծակից:

Ֆինիշի գծին հասնելուն պես թելած ասեղները դնում են աթոռների վրա, ետ դառնում ու ձեռքով կպչում իրենց խմբի երկրորդ խաղացողին:

Երկրորդ խաղացողները վազում վերցնում են ասեղը, թելը հանում ասեղից և կրկին ետ վազելու ընթացքում թելելով բերում ու տալիս են իրենց խմբի 3-րդ խաղացողներին:

Այսպես շարունակվում է խաղը:

Հաղթում է այն խումբը, որն ամենից
շուտ է վերջացնում խաղը:

Սաղի ընթացքում ղեկավարն ստարտի գծի
մոտ հսկում է, որ վագոններն ասեղները նա-
խապես թելած չլինեն, իսկ ֆինիշի գծի մոտ
հսկելու համար նշանակվում է մի ուրիշ խա-
ղացող, որպես խաղը ղեկավարողի օգնական:

Ասեղը պետք է շինված լինի փայտից:

ԽՆՁՈՐ ՈՒՏՈՂՆԵՐԸ

Դաշտի կենտրոնում, իրարից որոշ հեռա-
վորության վրա դնում են երկու թռիչքի կանգ-
նակներ: Այդ կանգնակներն իրար հետ կապ-
վում են թելով հեռագրալարի ձևով: Այդ լարի
վրա կապում են 10-20 սանտիմետր երկարու-
թյամբ մի քանի թելեր (նայած խաղացողների
թվին) և թելերի ծայրին ամրացնում են հա-
վասար մեծություն ունեցող մի-մի խնձոր:

Խնձորների թվի չափ խաղացողներ կանգ-
նում են ստարտի գծի վրա, երեսները ղեպի
խնձորները դարձրած:

Սաղն սկսելու ազդանշան տրվելուն պես
բոլոր խաղացողներն անմիջապես ձեռները տա-
նում են հետ, դնում մեջքին և վագում ղեպի
խնձորները:

Ով կարողացավ բերանով խնձորը բռնել և
մինչև վերջն ուտել, նա էլ շահում է խաղը:

Ստաիվ արգելվում է խնձորն ուտելու ժա-
մանակ ձեռքի օգնության դիմելը:

Այդպիսի միջոցներին դիմողը զրկվում է
շահելու հնարավորություններից:

Նոր խաղացողների համար նոր խնձորներ
պետք է կախել, նախկին կախված խնձորներն
օգտագործելը խստիվ արգելվում է:

ԼՈՋՈՒՆԳՆԵՐՈՎ ԵՍՏԱՖԵՏ

Խաղացողները բաժանվում են մի քանի հավասար թվով խմբերի:

Յուրաքանչյուր խումբն ռևնի մի տոպրակ: Ամեն մի տոպրակում կա միևնույն լոզունգի տառերը:

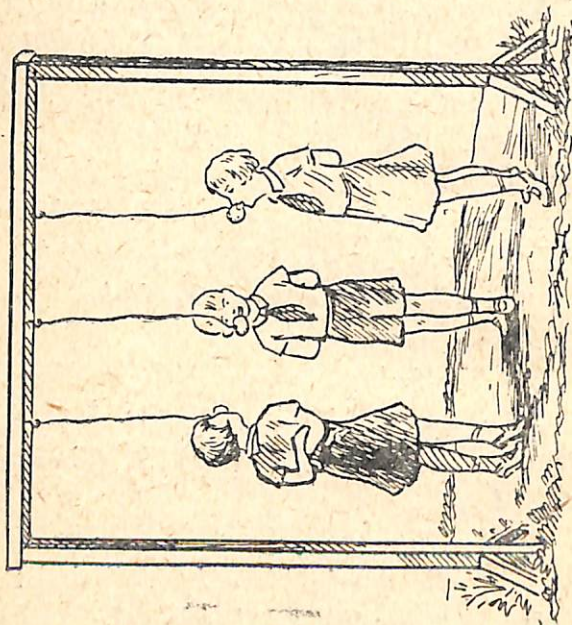
Լոզունգի տառերը կարելի է գրել թիթեղի փոքրիկ կտորների կամ ֆաներայի վրա, յուզաներկով:

Յուրաքանչյուր տառը պետք է ամրացված լինի մի սրածայր ցցի:

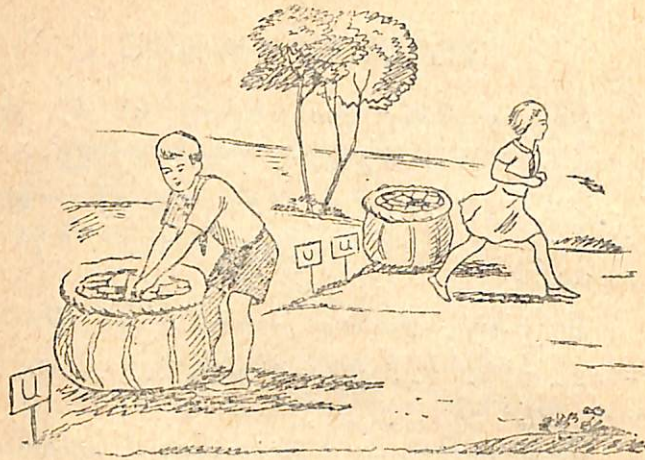
Խմբերը կանգնում են ստարտի գծի վրա, ծոծրակի ուղղությամբ շարված: Խմբերի հեռավորությունը մեկը մյուսից պետք է լինի 5 մետր:

Ստարտի գծից 50-60 մետր կամ ավելի (նայած խաղացողների տարիքին) հեռավորության վրա քաշում են մի գիծ, և այդ գծի վրա, ուղիղ խմբերի դիմաց, դրվում է յուրաքանչյուր խմբի տոպրակը:

Խաղն սկսելու ազդանշանը տրվելուն պես յուրաքանչյուր խմբի առաջին խաղացողները վազում են իրենց տոպրակի մոտ, գտնում, հա-



նում են լողունգի ստալին տառը և տնկում քաշված ուղիղ գծի վրա, ապա անմիջապես ետ վազում ու կանգնում իրենց շարքի յեռևում,



Երկրորդ համարները վազում, հաջորդ տառն են գտնում և տնկում նրա կողքին: Այսպես շարունակվում է խաղը, մինչև որ նշված լողունգը կազմվի:

Մաղի վերջում հաղթում է այն խումբը, որն ամենից շուտ և ճիշտ է կազմում լողունգը:

Լողունգները պետք է լինեն կարճ ու բուստիկապիկ:

ՎԵՐՑՐՈՒ ՍՈՍՐԿԱՆ

Մաղացողները բաժանվում են երկու կամ չորս հավասար թվով խմբերի:

Երբ խաղը մրցման բնույթ է կրում նույն ջոկատի օղակները, կամ այլ ջոկատների միջև, այդ դեպքում մրցող կողմերի խաղացողները թե տարիքը և թե աղջիկների ու տղաների թիվը պետք է հավասարաչափ լինի:

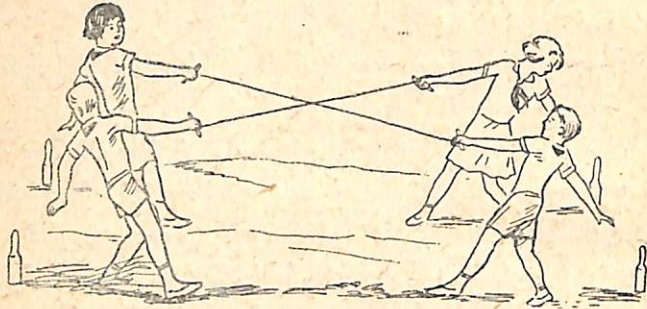
Պետք է ունենալ երկու նույն հաստությամբ և չափսի պարան, յուրաքանչյուրը երկու մետր երկարությամբ, և չորս բուլավա կամ նրա նման իր (նունակ, դարադկի):

Պարանի ծայրերին պետք է կապել բուռնցքի չափ հղկված կլոր փայտիկներ, որպեսզի խաղի ժամանակ խաղացողները նրանցից բռնելով ձգեն հակառակորդին:

Յուրաքանչյուր խմբից մեկական հողի գալիս են դաշտի կենտրոնը և կանգնում նշանակված գծի վրա, իրար դիմաց, երկու մետր հեռավորության վրա:

Մաղի ղեկավարը, յուրաքանչյուր խաղ սկզբից ետևի գծից կես կամ մեկ մետր հեռավորու-

Թյամբ, զեանին տնկում է մեկական բուլավա
և ձգելու պարանը տալիս է խաղն սկսողներին:
Խաղ սկսողներն աջ ձեռքով բռնում են
պարանի ծայրերից:



Խաղն սկսելու ազգանշանը տրվելուն պես,
խաղն սկսողներն աշխատում են աջ ձեռքով
ձգել պարանը և ձախ ձեռքը ետ պարզելով
զեանից վերցնել ետևում տնկված բուլավան:
Նրանք, ովքեր կարողանում են բուլավաները
վերցնել, շահում են մեկական աչոկ և վերա-
զանում են իրենց տեղերը:

Այսպես խաղը շարունակվում է, մինչև որ
բոլոր մասնակիցն խաղին:

Վերջում հաղթում է այն օղակը, որն ամե-
նից շատ աչոկներ ունի շահած:

ԱՔԼՈՐԱԿՈՒՎ

Գեանին գծում են մի մեծ շրջան:

Խաղին մասնակցողները բաժանվում են
երկու խմբի և կանգնում շրջանից դուրս առան-
ձին խմբով:

Խաղի ղեկավարն ամեն խմբից հերթական
կարգով երկուական հոգի կանչում է շրջանի
կենտրոն:

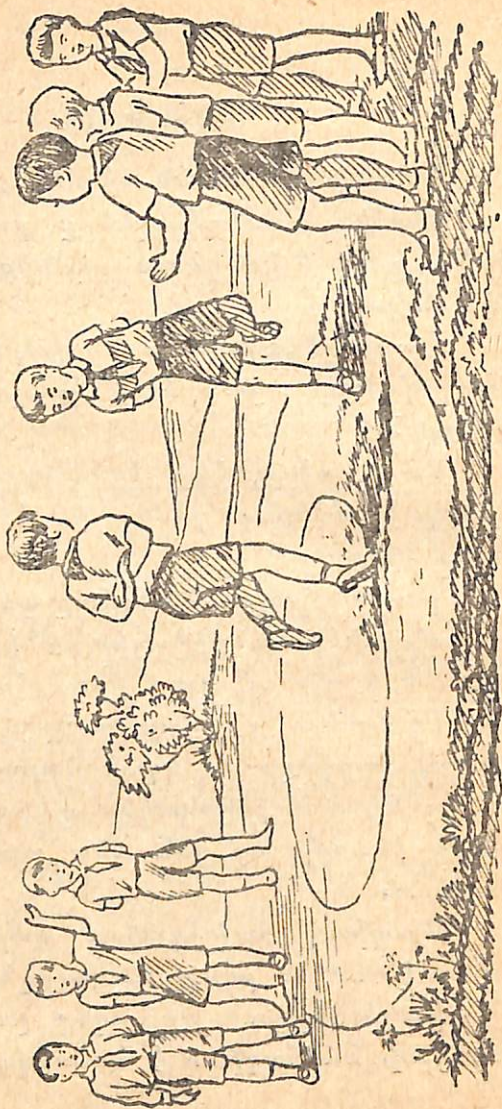
Հակառակորդները կանգնում են շրջանի
կենտրոնում իրար դիմաց և ձեռները խաչա-
ձևում կրծքին:

Խաղն սկսելու հրահանգը տալուն պես հա-
կառակորդներն անմիջապես ոտներից մեկը ծա-
լում են և սկսում ուսով իրար հրել:

Ովքեր իրենց հավասարակշռությունը կորց-
րին ու հարկադրված եղան ծալած ոտքը գետ-
նին դնել, կամ շրջանակից դուրս եկան, այն
կողմի խումբն այնքան կետ տարված է հա-
մարվում:

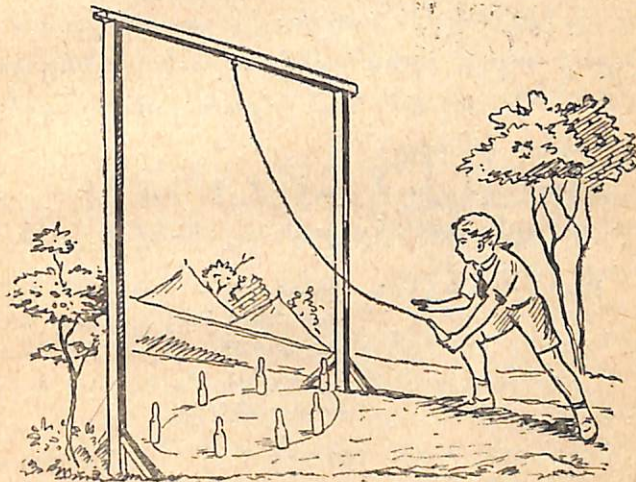
Այսպիսով հաջորդական կարգով խաղին
մասնակցում են բոլոր խաղացողները:

Խաղի վերջում, որ կողմը շատ շահումներ
ուներեցավ, նա հաղթող է համարվում:



ԽՓԻՐ ԲՈՒՆԱՎԱՆԵՐԻՆ

Այս խաղի համար պետք է պատրաստել մի գույգ կանգնակ, չորս մետր բարձրությամբ և 7-10 բուլավաներ (բուլավաները կարելի է փոխարինել գարազկիներով և նոնակներով): Կանգնակի կենտրոնից կապվում է 3-ից



3 և կես մետր երկարությամբ մի սովորական պարան, որի ծայրին ամրացվում է մի բուլավա կամ նոնակ: Կանգնակի կենտրոնում զծվում է երեք մետր տրամագիծ ունեցող մի շրջագիծ:

Այդ շրջագծի վրա, իրարից հավասար հեռավորությամբ դրվում են 6-8 բուլավա:

Մաղացողը մտնում է շրջագծի մեջ, վերցնում է պարանին ամրացված բուլավան և խրվում գեանին դրված բուլավաներին:

Մաղացողը բուլավային խփելուց անմիջապես հետո պեաք է դուրս փախչի շրջագծից:

Եթե նրան հաջողվում է վայր գցել մեկ կամ երկու բուլավա (երբ բուլավան ճոճվելու ժամանակ վայր է գցում ուրիշ բուլավաներ, այդ էլ է հաշվի առնվում), ապա շահում է այնքան աչոկ, որքան ընկած բուլավաներ կան: Նույնն են անում նաև մյուս խաղացողները, հերթական կարգով:

Մաղի վերջում շահում է նա, կամ այն խումբը, որն ամենից շատ աչոկներ է շահել:

Ծ ա ն ո թ ու լ թ յ ու ն.—կանգնակներ չլինելու դեպքում պարանը կարելի է կապել համապատասխան բարձրություն ունեցող ծառից, սյունից և նման հարմարություններից:

Դ. ԲԱՓԻՆ

ԿԻՍՍԱՊՈՐՏԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ

Շարժուն և սպորտային խաղերի արանքում կան բազմաթիվ մրցակցական բնույթ ունեցող խաղեր, որոնց չի կարելի շարժուն կամ սպորտ-խաղեր անվանել: Դրանք, այսպես ասած, կիսասպորտային խաղերն են, որոնք իրենց բնույթով ու կանոնների դժվարությամբ ավելի շուտ մոտենում են սպորտ-խաղերին, թեև նրանց սպորտ խաղեր անվանել չենք կարող:

Եթե մենք մինչև 12 տարեկան հասակ ունեցող երեխաների խաղերում գլխավոր տեղը հատկացնում ենք պարզ, ուրախ և սչ բարդ կանոններով խաղերին, ապա նույնը հնարավոր չէ առաջադրել 13-ից բարձր տարիք ունեցողներին համար:

Նախ, մինչև 12 տարեկան հասակ ունեցողներին խաղերում մենք սեռերի բաժանման խնդիր դնել չէինք կարող, բայց բարձր տարիք ունեցող երեխաների խաղերում և հատկապես կիսասպորտային ու սպորտային խաղերում այդ բաժանումը պետք է դրվի, մանավանդ, երբ խաղերը թիմային-մրցակցական նպատակով են կազմակերպվում:

Երկրորդ գլխավոր խնդիրն այն է, որ այս հասակի երեխաներն արդեն թեև կոխում են մի այնպիսի շրջան, երբ ինչպես Ֆիզիկական ուժերը, նույն-

պես և հոգեբանական ապրումներն ավելի դարգացած, ավելի պահանջկոտ վիճակում են գտնվում: Նրանց համար այլևս հետաքրքրական չէ մեկը մյուսի ետե-
վից վաղել, կամ խաղալ պարզ ու հասարակ խաղեր: Այդպիսի խաղերը նրանց չեն հետաքրքրում, ընդհա-
կառակը, ձանձրացնում են:

Այս տարիքի երեխաները սիրում են խաղալ
այնպիսի խաղեր, որոնք թիմային են, մրցակցական
ընույթ ունեն: Սխալ են այն դասատուները, որոնք
այս տարիքի երեխաներին հրամայում են փոքրահա-
սակների խաղերը՝ մրցակցական ընույթի վերածած:
Եթե խաղն իր կազմութամբ ու կանոնների դժվա-
րությամբ չհամապատասխանեց այդ տարիքի երեխա-
ների պահանջներին, թեկուզ այդ խաղը լինի մրցակ-
ցական, միևնույն է, այդ տարիքի երեխաների հա-
մար ձանձրալի կդառնա:

Փորձեցեք 8, 9 և 10-րդ դասարանի աշակերտ-
ներին խաղացնել «Բերդ», «Իրոշակախաղ», «Եռած
թոփ», «Քաղաքը գրավված է» և մի շարք այլ կիսա-
սպորտային խաղեր, և դուք կտեսնեք, թե նրանք
ինչպիսի հաճուքով և ինչպիսի լարվածությամբ են
խաղում այդ խաղերը: Դա նրանից է, որ այդ խաղե-
րում կա արիություն, վճռականություն, ճարպիկու-
թյուն, ներզանդակություն, համագործակցություն և,
մանավանդ, տակտիկական այնպիսի խնդիրներ, վո-
րոնք հեշտ կերպով չեն ձեռք բերվի և հենց այդ ձեռք
բերելու խնդիրն է, որին ձգտում են այդ տարիքի
երեխաները:

Երրորդ կարևոր խնդիրը, որի վրա պետք է խիստ
ուշադրություն դարձնեն խաղերի դասատուները, այն

է, որ այս տարիքի երեխաների թիմային մրցակցա-
կան խաղերում թույլ ղեկավարության և սխալ դաս-
տիարակություն հետևանքով հաճախ երեխաներից վո-
մանց մեջ զարգանում է մեծամտություն, ինքնահա-
վանություն, որն անուշադրություն մատնվելու դեպ-
քում երեխային գլորում է սովետական սպորտին վոչ
հատուկ բարքերի գիրկը:

Հատկապես այս հասակի երեխաների մեջ խիստ
բնորոշ է ընկերներից բարձր գնահատվելու ձգտումը
և երբ խաղերի ասպարիզում մեկն ու մեկն ավելի
լավ սպորտ տեխնիկական արդյունքներ է ձեռք բե-
րում ու հաճախ դրա համար ղեկավարի կողմից միշտ
առաջին սլանի վրա է քաշվում և ինչ որ յուրահա-
տուկ պայմաններ ու վերաբերմունք է ցույց տրվում
նրան, անտեսելով նրա մյուս ընկերների ամբողջ կո-
լեկտիվին, այդ առիթ է հանդիսանում այդպիսի երե-
խաներին մեծամտանալու, գոռոզանալու:

Խաղերի ղեկավարը պետք է խիստ ուշադրու-
թյուն դարձնի այս խնդրի վրա: Նրա դերն այս գոր-
ծում պատասխանատու է: Այդպիսի դեպքերում ղե-
կավարը պետք է աշխատի մի կողմից ստեղծել բո-
լոր պայմանները, որ նման ընդունակ երեխաներն
ավելի լայն հնարավորություն ունենան խորանալու
տվյալ սպորտի ձևում և մյուս կողմից գործն այն-
պես պետք է կազմակերպի, որ այդպիսի երեխաներն
իրենց առանձնաշնորհյալ չղգան և թիմի մյուս ըն-
կերների շրջանում առանձին տարածաչափություններ
ու ընկճվածություն չղղացվի:

Այս հանգամանքը խաղերի և ֆիզկուլտուրայի
դասատուից պահանջում է խիստ ուշադրություն, ո-
րովհետև դրանից է կախված հետագայում սպորտ խա-
ղերի տեխնիկական ամբողջ հաջողությունը:

ԿԱՐՄԻՐ ԴՐՈՇԱԿԱԿԻՐԸ

Կարմիր դրոշակակիր խաղի դաշտը լինելու է բավական ընդարձակ և հարթ տարածութիւն:

Սաղը ղեկավարում է ջոկվարը, ֆիզկուլտ դասատուն, կամ հատուկ դատավոր, որն ընտրվում է խաղացողների կողմից:

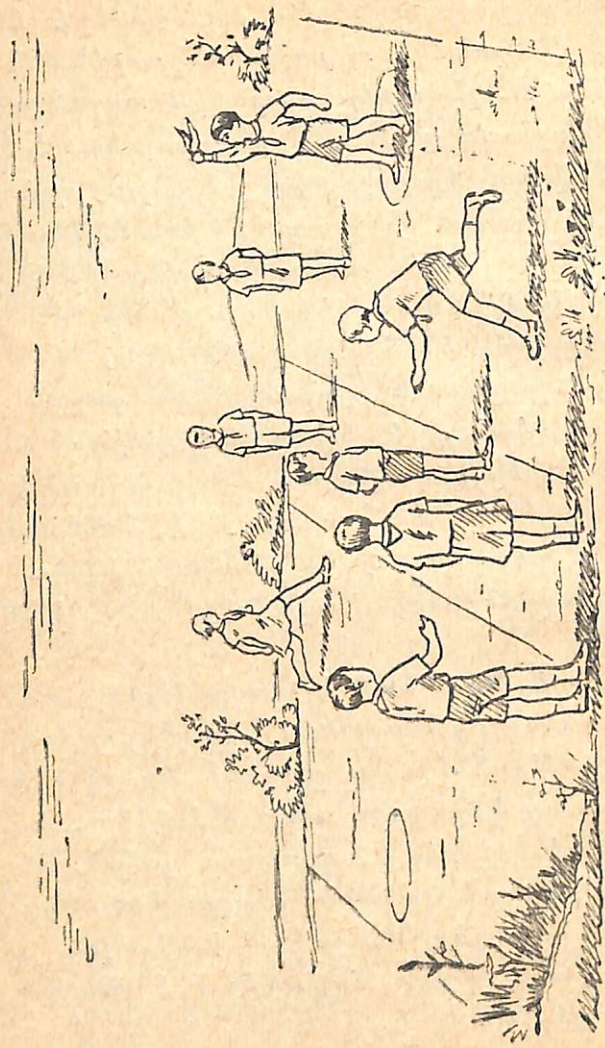
Սաղի ղեկավարը, համաձայն խաղացողների թվի, գծում է խաղադաշտը: Եթե խաղացողների թիվը 20 հոգի է, այն ժամանակ խաղադաշտի երկարութիւնը լինելու է 70 մետր, լայնութիւնը 40 մետր, իսկ եթե 20-ից ավելի է կամ պակաս, այդ դեպքում դաշտը համեմատական չափով կարելի է մեծացնել և փոքրացնել:

Դաշտի տարածութիւնը որոշելուց հետո պետք է դաշտն ուղիղ կենտրոնից՝ ըստ լայնութիւնի բաժանել երկու հավասար մասերի, կենտրոնում մի մետր լայնութիւնով գծելով «չեզոք գոտի»:

Յուրաքանչյուր խաղադաշտի կենտրոնում գծել մի մետր տրամագիծ ունեցող շրջանակ, որպէս «բերդ»:

Երբ խաղադաշտը պատրաստ է, խաղի ղեկավարը խաղացողներին բաժանում է երկու թիմերի՝ նշանակելով յուրաքանչյուրին մեկ ղեկավար: Սաղն սկսելու առաջին ազդանշանին, թիմերը հավաքվում են իրենց դաշտերում, կազմում խիտ, կլոր շրջանակ և խիտ զգուշութեամբ պահում են իրար մեջ խաղի ղեկավարի կողմից նախապէս ստուգված կարմիր դրոշ, կամ թաշկինակը: Երկրորդ ազդանշանին թիմերը ցրվում են իրենց դաշտի վրա, մի մասը որպէս պաշտպաններ գրավում են դաշտի կարեւոր կետերը և խիտ հսկողութեան տակ առնում բերդը, իսկ մյուս մասը մտնում է չեզոք գոտին և պատրաստվում է հարձակման: Նույնը կատարում է հակառակորդ թիմը: Երրորդ ազդանշանին խաղն սկսված է համարվում:

Սաղի նպատակն է զգուշութեամբ, առանց հակառակորդից նկատվելու, ստեղծել լայն հնարավորութիւններ, որ դրոշակն իր վրա կրող խաղացողը կարողանա առանց խփվելու մտնել հակառակորդի բերդը, դրոշակը պահած տեղից դուրս բերել և ծածանել բերդի վրա: Այդ սր թիմին հաջողվեց, նա շահում է մի աչոկ, չորս աչոկ շահող թիմը համարվում է հաղթող և խաղը վերջանում է:



Խաղի կանոնները. — 1. Հարձակվողները ու պաշտպանվողները դերը քարացած կերպով չպետք է ընդունել. հարկ եղած դեպքում պաշտպանները կարող են փոխարինել հարձակվողներին և ընդհակառակը, միայն այդ լինելու է իրենց ղեկավարի գիտությամբ:

2. Ղեկավարն ընտրվում է թիմի խաղացողներից. նա խաղի ընթացքում ծրագրում է հարձակման ու պաշտպանման սլանները և այդպիսին հաղորդում իր խաղացողներին, միաժամանակ ինքը ևս ախտիվ մասնակցելով խաղին:

3. Չեզոք գոտում երկու կողմից խաղացողներն ազատ շարժվելու և իրենց հարձակման սլանները քննարկելու իրավունք ունեն:

4. Հարձակվողները հակառակորդի սահմանագծից ներս մտնելիս եթե խփվեցին, համարվում են քարացածներ և պարտավոր են կանգնել խփված տեղում այնքան ժամանակ, մինչև իրենց խաղացողներից մեկը ձեռքով կըկրպչի իրեն: Այդ դեպքում քարացածն ազատված է համարվում և իրավունք ունի վազելու դեպի բերդը և կամ ետ փախչելու դեպի չեզոք գոտին:

5. Քարացածներն ընդհանրապես ազատված են համարվում այն դեպքում, երբ իրենց խաղացողներից մեկի կողմից խփվում են, սակայն

Եթե նույն ըոպելին հակառակորդի կողմից խփվեցին կրկին, տեղում քարանալու են:

Յուրաքանչյուր թիմն աշխատելու է որքան կարելի է շատ խաղացողներ խփել իր խաղադաշտում:

6. Երբ մի թիմի բոլոր խաղացողները խփվեցին հակառակորդի դաշտում, որոնց թրվում նաև այն խաղացողը, որի վրա գտնվում է դրոշակը, այդ կողմը մի կեսով պարտված է համարվում: Դատավորը տալիս է սուլիչ և կըրկին սկսում են խաղը նախկին ձևով:

7. Քանի որ երկու թիմերի խաղացողների համար էլ պարզ չի, թե հակառակորդի դրոշակը որ խաղացողի մոտ է գտնվում, խիստ դժվար է առանձնակի ուշադրություն դարձնել անհատ խաղացողի վրա, միայն այստեղ խիստ հետաքրքիր պլանները նախագծելու է թիմի ղեկավարը, զանազան ճակատից հարձակումներ գործելով և դրոշակակրին հնարավորություն տալով որ առանց խփվելու կարողանա հակառակորդի բերդը մտնել: Պետք է զգուշ լինել, որ հակառակորդները չիմանան, թե ում մոտ է գտնվում դրոշակը, այլպես այդ կողմը շատ մեծ դժվարությամբ կարող է խաղը շահել:

8. Խաղն անցնելու է լուռ, առանց բացահանչությունների ու վիճաբանությունների,

խաղի ամբողջ ընթացքը ղեկավարում է դատավորը սուլիչով և հատուկ կարգադրություններ է անում սխալների մասին:

Սխալ է համարվում. 1. Երբ քարացածն առանց իր կողմի խաղացողներից խրվվելու, փախչում կամ քարացած տեղից շարժվում է, այդպիսի դեպքում դատավորը տալիս է սուլիչ և կարգադրում է նրան իր նախկին տեղը կանգնելու:

2. Երբ խաղի ընթացքում դրոշակը տալիս են ուրիշ խաղացողի:

3. Երբ գերիին շրջապատում են և կանգնում նրա մոտ չորս քայլից էլ ավելի մոտիկ:

Խաղի մնացած օրենքները բոլորովին նման է «դրոշակախաղ»-ի օրենքներին և նույնությամբ գործադրվում է այս խաղի մեջ:

Կարմիր դրոշակակիր խաղը, որպես ռազմական էլեմենտներ պարունակող խաղ, չափազանց հետաքրքրական է և զբավիչ:

ԲԵՐԴ

Նաղացողները բաժանվում են երկու հավարտար խմբի, ապա վիճակ են գցում, թե ո՞ր խումբն է լինելու «բերդապահ» և որը «հարձակվող»: Դաշտի կենտրոնում դրվում է միջակ չափսի մի ողորկ քար, կամ քառակուսի մաքուր հղկած տախտակի կտոր, որպես բերդ:

Նաղը դեկավարում են դատավորը և նրա օգնականը:

Դատավորի կողմից խաղն սկսելու ազդանշան տրվելուն պես բերդապահները ցրվում են բերդի շուրջը և մի քանի մետր հեռավորություն վրա շղթայի ձևով ճակատ են կազմում բերդը հակառակորդի հարձակումներից պաշտպանելու համար:

Հարձակվողները ցրվում են դաշտի վրա զանազան ուղղություններ և աշխատում են հարձակում գործելով դրավել բերդը:

Բերդը դրավված է համարվում այն դեպքում, երբ հարձակվող կողմի խաղացողներից մեկն ու մեկը, առանց բերդապահներից խրվելու, վազի և ոտքը դնի բերդի վրա:

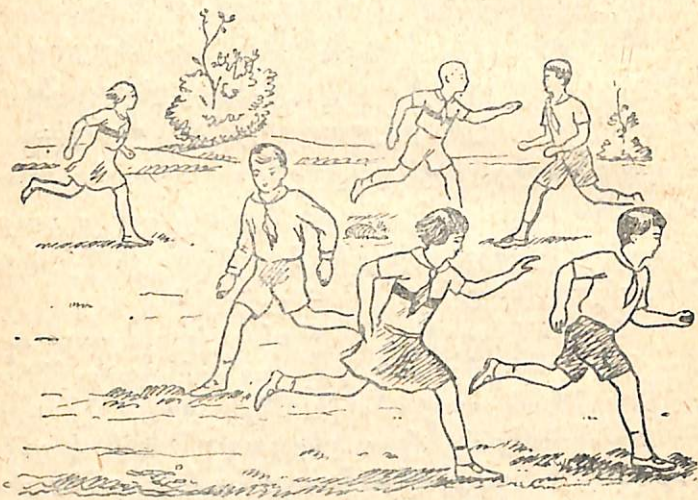
Հարձակվողները հանդիսա կերպով բերդը գրավել չեն կարող: Նրանք զանազան պլաններ են կազմում, մոտենում են բերդապահներին, հրապուրում են սրանց և ասպարեզ քաշում: Այն դեպքում, երբ բերդապահները տեսնում են, որ հարձակվողները կամաց-կամաց նեղացնում են հարձակման օղակը և մտախլ տարածություն վրա են գտնվում, հարձակվում են նրանց խփելու: Այսպիսի մոմենտին հարձակվողներն առիթից օգտվելով, աշխատում են կտրել և անցնել բերդապահների ու բերդի միջև ընկած տարածությունն ուղիղ գծով: Նման դեպքերում այն բերդապահը, որ գտնվում է կտրված գծից դեպի դուրս ընկած տարածություն վրա, համարվում է մեռած և անմիջապես դուրս է դալիս խաղից ու այլևս իրավունք չունի մասնակցելու խաղին:

Հարձակվող կողմի վորեկ խաղացող, որը կտրել և անցել է բերդի ու բերդապահների միջև ընկած տարածությունը, բայց մի որոշ հեռավորություն վրա բերդապահների կողմից խփվում է, նույնպես համարվում է «մեռած»:

«Մեռած» են համարվում նաև այն բերդապահները, որոնք կտրվել են: Այս դեպքում դատավորը սուլում է, որպեսզի կտրվածները դուրս գան խաղից, բայց խաղը չի ընդհատվում: Նաղն ընդհատվում է միայն այն դեպքում, երբ խաչաձևման ընթացքում կտրվող բերդապահ-

ների և հարձակվողների միջև վեճ է առաջ գալիս այն մասին, թե բերդի ու բերդապահներին միջև ընկած գիծը կտրվել, հետո է հարձակվողը խփել, թե՛ ընդհակառակը, հարձակվողը խփել է, սակայն իներցիայով մնացած տարածութունը կտրել ու անցել է: Այս դեպքում դատավորը մի քանի բույսով ընդմիջում է խաղը, հարդում վեճը և խաղը կրկին վերսկսում:

Բացի վերոհիշած մոմենտներից՝ հարձակ-



վողները կարող են վազքով անցնել նաև երկու բերդապահների միջև, անկախ այն հանգամանքից, թե բերդապահները որտեղ են դառնվում: Այդպիսի դեպքերում «մեռած» է համար-

վում այն բերդապահը, որը գանվում է դրսի կողմում:

Բերդապահների ամբողջ պարտականութունը հարձակվողներին ձեռքով խփելն է, ինչպիսի պայմաններում ել լինեն նրանք:

Խփված հարձակվողները նույնպես համարվում են «մեռած» և անմիջապես դուրս են գալիս խաղադաշտից:

Երբ հարձակվողները բերդը գրավում են, շահում են մի աչոկ: Երբ բոլորը խփվում են, այդ դեպքում բերդապահների հետ դերերը փոխում են և նորից սկսում խաղը: Այսպիսի դեպքերում ոչ մի կողմը շահում չի ունենում, այլ դերերն են փոխվում:

Հաղթում է այն խումբը, որը խաղի վերջում շահել է 5 աչոկ:

Ցուցումներ դատավորին. 1. Երկու կողմի այն խաղացողները, որոնք խաղի ընթացքում կտրվում են կամ խփվում, դատավորի սուլիչի ձայնը լսելուն պես պետք է անմիջապես, առանց վիճելու, դուրս գան դաշտից:

2. Եթե բերդապահների թիվը խաղի ընթացքում կտրվելու հետեվանքով պակասում է, նրանք իրավունք ունեն ել ավելի նեղացնելու բերդի պահպանման գիծը, մինչև կես մետրի վրա, նույնիսկ բերդապահներից մեկը կարող

է կանգնել բերդի վրա: Հարձակվողներն այս բանի դեմ բողոքելու իրավունք չունեն:

3. Բերդը կարելի է գրավել և ոտքը դնելով նրա վրա և ձեռքը: Եթե բերդապահները կտրվել են և մնացել է մի բերդապահ, որը կանգնել է բերդի վրա և ձեռները շարժելով պաշտպանում է բերդը, հարձակվողներին իրավունք է վերապահվում պառկել գետնին և սողալով ձեռքը երկարացնել ու կպցնել բերդին: Սա նույնպես համարվում է բերդի գրավում հարձակվողների կողմից:

4. Եթե հարձակվողները կտրվել են և մնացել է մեկ կամ երկու խաղացող, որոնք բերդապահների անհամեմատ շատ խաղացողներից հալածվելով փախչում են հեռու, որի հետևանքով ձգձգվում է խաղը, դատավորին իրավունք է վերապահվում հարձակվողներին համարել պարտված, դերերը փոխել և նորից սկսել խաղը:

5. Երբ հարձակվողներից մեկն արագ վազքով կտրում-անցնում է բերդի ու բերդապահների միջև ընկած գիծը, սակայն դրսի կողմի վրա գտնվող բերդապահներից մեկը նույնպիսի արագուզուլթյամբ վազում է և խփում նրան նախքան իր և նրա միջև եղած գիծը կտրելը, տվյալ հարձակվողը համարվում է «մեռած»: Այս դեպքում դատավորը պետք է խիստ ուշադրու-

թյամբ հետևի, տեսնելու, թե հարձակվողը կտրել է գիծը հեռու է խփել, թե՞ ընդհակառակը, խփել է, սակայն ինտերցիայով անցել է կտրման գիծը, վերն առաձին վեճ է առաջ բերել հարձակվող կողմի և բերդապահների միջև: Մի հանգամանք, որ այս խաղում ամենից շատ վիճաբանության առարկա է դառնում:

6. Հրել բերդապահին և գրավել բերդը չի թույլատրվում, բավական է որ բերդապահի կամ նրանց կողմից խաղացողներից որևէ մեկի ձեռքը զիպավ հարձակվողներին, վերջիններս անմիջապես համարվում են «մեռած» և իսկույն դուրս են գալիս խաղից:

«ԳԵՐԻ»

Դաշտը և նրա չափերը. «Գերի» խաղի համար անհրաժեշտ է մի հարթ հրապարակ 30-40 մետր երկարությամբ և 15-20 մետր լայնությամբ գծված: Երկար գծերը կոչվում են կողագծեր, իսկ կարճ գծերը՝ դիմագծեր: Դիմագծերի աջ անկյուններում 1-2 մետր շառավիղով քաշվում է մեկական շրջագիծ, վորոնք անվանվում են «բանտեր»:

Դիմագծերից դեպի ներս 3-4 մետր հեռավորության վրա քաշվում է մեկական գիծ, որոնք միացնում են երկու կողքերի գծերը և կոչվում են «վտանգի գծեր»:

Խաղացողները և նրանց դասավորումը. — Խաղին կարող են մասնակցել երկու թիմ, յուրաքանչյուր թիմը բաղկացած 10-15 հոգուց:

Կողմերն ընտրվում են վիճակահանությամբ: Թիմերը դասավորվում են դիմագծերի վրա գծաշարով, դեմքերն իրար դարձրած:

Խաղացողների և բանտի միջև եղած հեռավորութունը պետք է լինի 1-2 մետր, որ անփոփոխ է մնալու մինչև խաղի վերջը:

Խաղացողներն իրարից տարբերվելու համար ունենալու են տարբեր գույնի հագուստ կամ նշան:

Խաղի բովանդակութունը. — վիճակահանությամբ որ թիմին որ ընկել է խաղն սկսելու իրավունքը, դատավորի սուլիչից հետո այդ թիմի կապիտանը մոտենում է հակառակորդի շարքին և իր ցանկացած խաղացողի ձեռքին խփելով սկսում է փախչել դեպի իր սահմանը. խփվողն անմիջապես դուրս է գալիս և աշխատում արագ կերպով հետապնդել փախչողին և խփել նրան դեռ իրենց դիմագծին չըհասած:

Հաջողվելու դեպքում, փախչողը համարվում է գերի և պարտավոր է գնալ ու մոտնել հակառակորդի բանտը: Չհաջողվելու դեպքում հետապնդողը երբ հասնում է վտանգի գծին, հակառակորդի շարքից դուրս է գալիս մի ուրիշ խաղացող և սկսում է հետապնդել վերջինիս՝ աշխատելով նրան խփել կամ գերի վերցնել: Այսպես խաղը շարունակվում է, մինչև որ մեկն ու մեկի թիմի բոլոր խաղացողները և կամ նրանց կեսը գերի վերցվի հակառակորդի կողմից:

Մեկ կիսախաղում շահում է այն թիմը, որին հաջողվում է հակառակորդի կեսից ավելին գերի վերցնել, երեք կիսախաղից հետո խաղը

տանում է այն թիւը, որը շահել է երկու կիսախաղ:

Խաղի կանոնները.— 1. Երբ հակառակորդի խաղացողներից մեկը մոտենում է սվյալ շարքի խաղացողներին, վերջիններս պարտավոր են ձախ ձեռքը պարզել առաջ:

2. Որի ձեռքին որ խփում են, նա միայն պարտավոր է հետապնդել խփողին:

3. Հետապնդման ժամանակ խփվողներն առանց առարկության, անմիջապէս պետք է մըտնեն հակառակորդի բանտը, որպէս գերի:

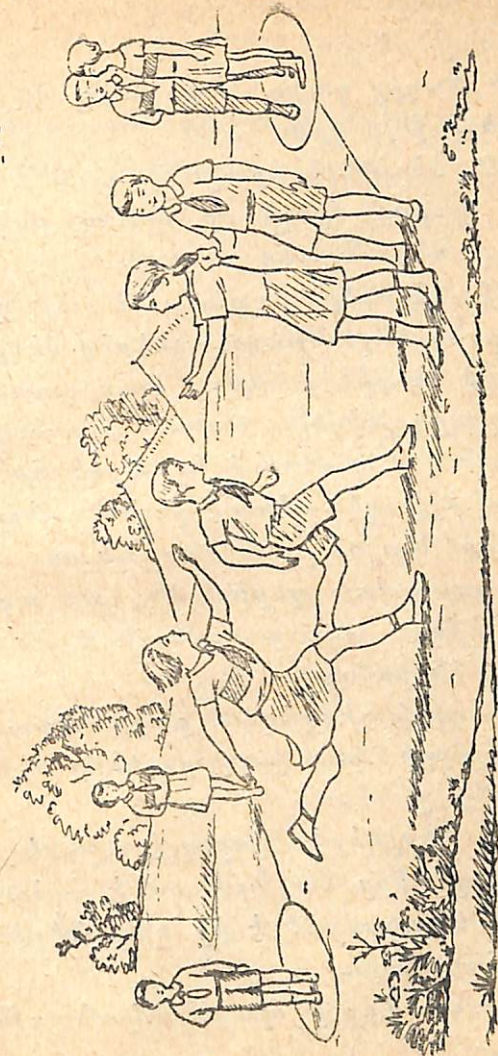
4. Հետապնդողը պարտավոր է հասնել մինչև վտանգի գիծը, եթե մինչ այդ հակառակորդ խաղացողի կողմից հարձակման չի ենթարկվել:

5. Հետապնդողը փախչողին խփելու դեպքում առանց ետ դառնալու մոտենում է հակառակորդի շարքին և ցանկացած խաղացողի ձեռքին խփելով ետ է փախչում իր սահմանը, ինչպէս խազն սկսելու ժամանակ:

6. Բացի այն դեպքերից, երբ խաղացողները ձեռքին խփելով փախչում են, մնացած բոլոր դեպքերում հետապնդողները նշանակվում են կապիտանների կողմից գաղտնի կերպով:

7. Մեկին կարող է հետապնդել միայն մեկ հոգի:

8. Բոլոր դեպքերում, երբ խաղացողները խաղի ընթացքում դուրս են գալիս կողագծե-



րից, համարվում են խաղից դուրս, մինչև ավյալ կիսախաղի վերջը:

9. Խաղից դուրս մնացողները հաշվում են գերիների թվի վրա:

10. Գերիներն իրավունք չունեն բանտից դուրս գալու, մինչև որ նրանց ընկերներից մեկն ու մեկը նրանց չազատի:

11. Գերիներն ազատվում են այն դեպքում, երբ իրենց կողմի խաղացողներից մեկը, հակառակորդի ձեռքին խփելուց հետո, առանց ավյալ խաղացողից խփվելու մտնում է բանտը և ձեռքով խփում է բանտում եղած գերիներին, որոնք անմիջապես պետք է փախչեն դեպի իրենց սահմանը: Այս դեպքում հետապնդողը կարող է խփել ազատված գերիներին կամ ազատողին, որոնք կրկին անգամ համարվում են գերի և մտնում են բանտը:

Այսպիսի դեպքերում բացի հետապնդողից ավյալ շարքի մյուս խաղացողները միջամտելու իրավունք չունեն:

12. Գերիներին կարող է ազատել նաև հետապնդողը, երբ նա համնում է հակառակորդի բանտը և ազատում է իր ընկերներին 11-րդ կետի համաձայն:

Դատավորի պարտականությունը.

Խաղը ղեկավարելու համար պետք է մեկ դատավոր, որը հետևում է խաղի բոլոր կանոնների ճիշտ կատարմանը:

Դատավորն ամբողջ խաղի ընթացքում ղեկավարում է սուղիչով:

ԳՐՈՂՈՂՆԵՐ ԵՎ ԴՐՈՇԱՊԱՆՆԵՐ

Այս խաղին մասնակցում են երկու թիմ, յուրաքանչյուր թիմը 5-7 հոգուց բաղակցած:

Դաշտի կենտրոնում իրար մեջ քաշվում է երկու մեծ շրջագծի: Ներսի շրջագծի շառավիղը պետք է լինի երեք մետր:

Շրջագծերի հեռավորությունը մեկը մյուսից լինելու է 2 մետր:

Ներսի շրջագծի ուղիղ կենտրոնում տնկում են 30-40 սանտիմետր բարձրությու՛ն ունեցող մի դրոշակ:

Խմբերից մեկը Ա խումբը մտնում է ներս և դասավորվում երկու շրջագծերի միջև ընկած տարածության վրա, որպես դրոշակապահներ, իսկ մյուս խումբը ցրվում է դաշտի վրա, շրջապատելով դրսի շրջագիծը, որպես գրոհողներ:

Խաղի նպատակն է շրջագծից ներս մտնել և դրոշակը վերցնելով դուրս փախչել:

Խաղի կանոնները.—1. Դատավորի կողմից խաղն սկսելու ազդանշանը արվելուն պես գրոհող կողմի խաղացողներն աշխատում են առանց դրոշակապահներից խփվելու մասել շրջա-

գծից ներս և դրոշակը վերցնելով, առանց խրվվելու դուրս փախչել:

2. Դրոշակապահներն աշխատում են խփել գրոհողներին առանց երկու շրջագծերում ընկած տարածությունից դուրս գալու, կամ ներս մըտնելու:

3. Գրոհողները շրջագծերի մոտ, կամ շրջագծերի վրայից անցնելիս խփվելու դեպքում համարվում են քարացածներ և պարտավոր են անմիջապես մտնել շրջանը, կանգնել դրոշակի մոտ, մինչև որ իրենց կողմից մեկն ու մեկն առանց խփվելու ներս մտնի և ձեռքով կպչի իրենց:

4. Շրջագծի կենտրոնում քարացողները ազատվելիս վերցնում են դրոշակը և աշխատում են առանց խփվելու դուրս փախչել. խրվվելիս որտեղ ել որ լինեն, պարտավոր են կըրկին ներս մտնել շրջագիծը և քարանալ դրոշակը տնկած տեղում: Այս դեպքում դրոշակը մնում է այն խաղացողի ձեռքին, որին քարացրել են:

5. Գրոհողներն ինչպես շրջագծից ներս մըտնելիս, նույնպես և դուրս գալիս, եթե խփվեցին նույնիսկ մի ոտքը շրջագծից ներս և մի ոտքը դուրս զցած զրությամբ, նույնպես համարվում են քարացածներ և պարտավոր են ան-

միջապես մտնել ու քարանալ շրջագծի կենտրոնում:

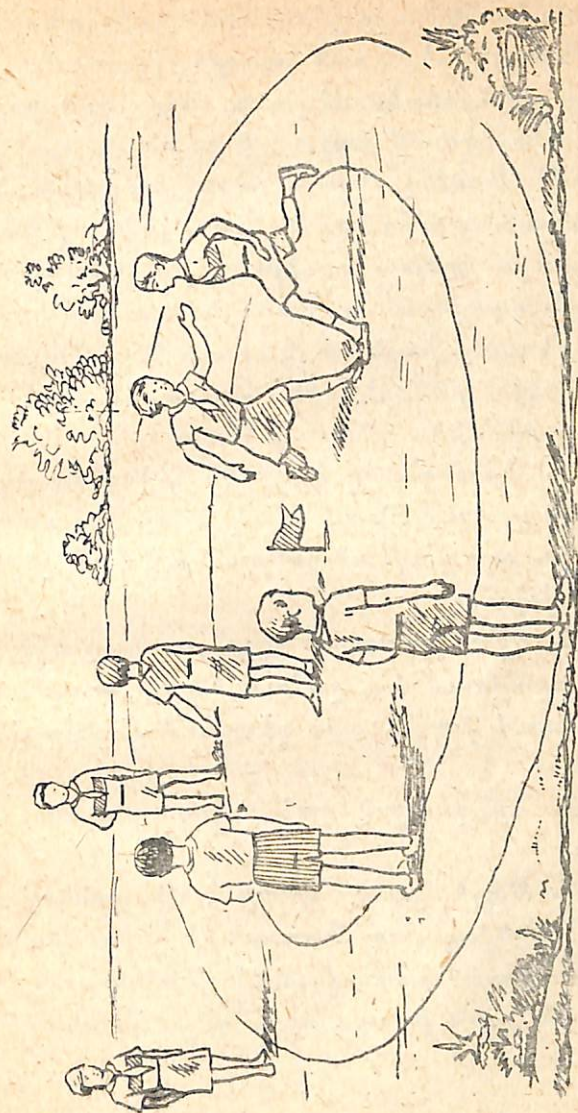
6. Դրոշապահները եթե երկու շրջագծերի մեջ ընկած տարածութիւնից մի ոտք անգամ դուրս եկան, կամ ներս մտան և այդ վիճակում խփեցին գրոհողներին, համարվում է սխալ. այսպիսի պայմաններում խփվողները քարացած չեն համարվում, եթե նույնիսկ նրանք մտել են շրջագծից ներս:

7. Պարտադիր չէ, որ դրոշակ վերցնողն ինքն անպայման դուս բերի դրոշակը շրջագծերից. նա կարող է դրոշակը հանձնել իր կողմի խաղացողներից մտրեւ մեկին, եթե վերջինս ավելի լաջն հնարավորութիւնն ունի դրոշակը փախցնելու:

8. Դրոշակը փախցնելու ժամանակ խրփվողը (եթէ որպէս քարացած մտնում է շրջագծի կենտրոն) իրավունք չունի դրոշակն ուրիշին հանձնելու, մինչև իր կողմի խաղացողներից մեկն իրեն չազատի:

9. Դրոշակն ընկերովը պետք է հանձնվի ձեռքով և վոշ թե գցելով. գցելու դեպքում տվյալ կողմը մեկ աշուկով համարվում է պարտված, որից հետո թիմերի ղեկերը փոխվում են:

10. Դրոշակը ձեռքին խփվողը որպէս քարացած շրջանի կենտրոնը մտնելուց հետո շրջ-



Ղանոււմ եղած իր ընկերների կողմից ազատվելու ենթակա չե, նրան ազատել կարող են դըրսի իր ընկերներից մեկն ու մեկը, որը ներս է մտնում և ձեռքով կպչում է նրան:

11. Գրոհող կողմի այն խաղացողները, որոնք առանց խփվելու են մտել շրջագծի կենտրոն, գուրս փախչելու իրավունք ունեն, եթե կարիքն զգացվում է, սակայն նրանք (եթե իրենք դեռևս շրջագծումն են) ազատել չեն կարող իրենց այն ընկերներին, որոնք քարացել են իրենց շրջագիծ մտնելուց հետո:

12. Գրոհողները զրոշակը շրջագծից գուրս բերելիս շահում են մի աչոկ և նորից սկսվում է խաղը. այսպիսի դեպքերում խմբերի դերերը չեն փոխվում:

13. Եթե դրոշապահները բոլոր գրոհողներին քարացնում են, շահում են մի աչոկ և նորից սկսում խաղը. այս դեպքում դերերը փոխվում են:

14. Հինգ աչոկ շահող կողմը տանում է խաղը:

15. Խաղի համար պետք է մի դատավոր և երկու հաշիվ պահող: Դատավորի վճիռները խաղի ընթացքում համարվում են վերջնական: Դատավորին լայն իրավունք է վերապահվում հե-

ռացնելու խաղից նրանց, որոնց նախապես մեկ անգամից ավելի զգուշացում է արել:

Մ ա ն ո թ ու թ յ ու ն. — Շրջագծերը պետք է գծել կրաչրով կամ կավիճով, որպեսզի դատավորը կարողանա ճիշտ դատել և լավ տեսնել դաշտի գծերը:

«ՔԱՂԱՔԸ ԳՐԱՎՎԱԾ Է»

Այս խաղին կարող են մասնակցել 11-ից բարձր տարիք ունեցող երկսեռ պիսնեբներն ու դպրոցականները:

Համաձայն խաղացողների տարիքի՝ փոխվում է դաշտի չափսը և շահումների թիվը:

Այստեղ նկարագրված դաշտի չափսը, խաղացողների թիվը և շահումների քանակը վերաբերում է 14-16 տարեկաններին:

Սաղի ինվեստարը. — Երկու գույնի փոքրիկ դրոշակի կտորներ՝ յուրաքանչյուրը 35 սանտիմետր երկարությամբ և 25 սանտիմետր լայնությամբ: Դրոշակները կոթ չպետք է ունենան:

Սաղացողների թիվը. — Սաղացողները բաժանվում են երկու խմբի (թիմ), յուրաքանչյուր խումբը 11 հոգուց բաղկացած:

Սմբերն ընտրում են իրենց ղեկավարները:

Դաշտը և նրա չափսը. — «Քաղաքը գրավված է» խաղի դաշտը ներկայացնում է 80-110 մետր երկարությամբ և 60-90 մետր լայնությամբ մի ուղղանկյուն մաքուր և հարթ հրապարակ:

Դաշտի լայնությամբ, ուղիղ կենտրոնով քաշվում են երկու գուգահեռ գծեր, իրարից 1-2 մետր հեռավորությամբ: Այս գծերի միջև ընկած տարածությունը կոչվում է չեզոք գոտի: Չեզոք գոտին, դաշտը բաժանում է երկու հավասար մասի: Դաշտի յուրաքանչյուր մասի ուղիղ կենտրոնում գծվում է մեկ մետր տրամագիծ ունեցող մի շրջագիծ, որը քաղաքն է, իսկ նրա կողքերին՝ երեք շրջագծեր, յուրաքանչյուրը կեսահան մետր տրամագծով, որոնք արվարձաններ են:

Սաղի բացատրականը. — Սմբերը հավաքվում են իրենց քաղաքի մոտ և խիտ շրջան կազմում: Յուրաքանչյուր խմբի ղեկավարը վերցնում է իր խմբի դրոշակը և մոտենում դատավորին: Դատավորն ուշադրությամբ դիտում է դրոշակները և նրանց վրա նշան է անում, որպեսզի խաղի ընթացքում այդ դրոշակները չփոխվեն:

Ղեկավարները դրոշակները դատավորին ցույց տալուց հետո վերադառնում են իրենց խաղացողների մոտ և աշխատում են, առանց հակառակորդից նկատվելու, դրոշակն զգուշությամբ պահել խաղացողներից մեկին ու մեկի վրա: Դրոշակը կարելի է պահել ծոցում, գրկարկի տակ, գուլպայի մեջ, և այլն: Պիտի աշ-

խատել դրոշակն այնպես պահել, որ նա չնկատվի հակառակորդի կողմից:

Դրոշակն իր վրա կրող խաղացողն ամբողջ խաղի ընթացքում աշխատում է իրեն այնպես պահել, որ հակառակորդի կողմից կասկածի տակ չընկնի:

Դրոշակը պահելուց հետո յուրաքանչյուր խմբի ղեկավարն իր խաղացողներին դասավորում է դաշտում ըստ իր ցանկաւթյան և նախատեսած հարձակման պլանի: 6-7 հոգի ուղարկվում են չեզոք գոտի, որպես առաջապահ հարձակվողներ, իսկ մնացած խաղացողները դասավորվում են ամբողջ դաշտի վրա, շրջապատելով քաղաքը և արվարձանները: Ինչպես առաջապահ հարձակվողների, այնպես ել դաշտում ցրված մյուս խաղացողների պարտականութունը չպետք է քարացած համարել, նրանք կարող են փոխվել, երբ տվյալ խաղի ղեկավարը կարգադրում է, կամ թե, երբ դրությունը հարկադրում է տվյալ խաղացողին հարձակվող կամ պաշտպան լինել:

Սաղացողներին դաշտերում դասավորելուց հետո ղեկավարներն առանձին-առանձին մոտենում են դատավորին և չափազանց զգուշ հայանում նրան իրենց կողմի այն խաղացողի անունը, որի մոտ գտնվում է դրոշակը, այս կա-

տարվում է նրա համար, որպեսզի դատավորը գիտենա, թե դրոշակն ում մոտ է գտնվում և հետևի, որ խաղի ընթացքում դրոշակը մեկից մյուսին չանցնի:

Ղեկավարները դատավորին դրոշակի մասին զեկուցում տալուց հետո վերադառնում են իրենց տեղերը, որից հետո դատավորը տալիս է խաղն սկսելու ազդանշանը:

Սաղի նպատակն է՝ նախ գրավել հակառակորդի արվարձանները և ապա՝ քաղաք մտնելով իրենց դրոշակը հանել ու ծածանել քաղաքի վրա:

Սաղի կանոնները.—1. Չեզոք գոտին երկու կողմի խաղացողների համար ել ազատ է, այդ տարածության մեջ մեկը մյուսին խփելու իրավունք չունի:

2. Հակառակորդի սահմանը մտնողները խփվելու դեպքում համարվում են քարացածներ և իրավունք չունեն խփված տեղից մի քայլ առաջ գնալու: Յեթե խփվելու ժամանակ իներցիայով առաջ են գնացել, պարտավոր են վերադառնալ և կանգնել այնտեղ, որտեղ խփվել են և կամ այնտեղ, որտեղ դատավորը ցույց է տալիս:

3. Քարացածները կարող են ազատվել այն ժամանակ, երբ իրենց խմբի խաղացողներից

մեկն ու մեկը ձեռքով կաշոււմ է իրեն: Քարացողն ազատվելուց հետո կարող է վազել և առանց խփվելու կանգնել արվարձաններից մեկում, կամ, եթե դրոշակն իր մոտ է, մտնել քաղաք և կամ վերադառնալ դեպի չեզոք գոտին և այնտեղից հարձակման նոր պլաններ պատրաստել:

4. Մի խաղացող կարող է հակառակորդի դաշտում քարացած իր բոլոր ընկերներին ազատել յուրաքանչյուրին առանձին-առանձին կաշելու դեպքում: Ազատվող քարացողն իր հերթին կարող է ազատել իր մյուս քարացած ընկերներին:

5. Քարացողներին խնտիվ արգելվում է տեղից շարժվել, կամ ձեռք մեկնել իրենց խաղացողներին, որպեսզի կաշեն իրեն ազատելու համար: Քարացածը պարտավոր է կանգնել տեղում առանց ավելորդ շարժումների և սպասել մինչև որ իրենց կողմի խաղացողներից մեկն ու մեկն իրեն կաշի: Միայն այդ դեպքում նա համարվում է ազատված: Մաղաքողը պիտի զգուշանա, որ կրկին չքարացվի հակառակորդի դաշտում:

6. Նրանք, որոնք առանց խփվելու մտել ու կանգնել են արվարձանի մեջ, համարվում են արվարձանները գրավող և խփվելու ենթակա

չեն: Նախ պետք է գրավել երեք արվարձանները և ապա դրոշակն իր վրա: Կրողը պիտի աշխատի մտնել քաղաքը, հանել դրոշակը պահված տեղից և ծածանել քաղաքի վրա: Այս դեպքում տվյալ խումբը շահում է մի աչոյ և խաղն սկսվում է նախկին ձևով:

7. Դրոշակն իր վրա կրող խաղացողը կարող է քաղաք մտնել նաև նախքան արվարձաններն իր թիմի խաղացողներին կողմից գրավվելը, սակայն նա իրավունք չունի դրոշակը ծածանելու, մինչև որ երեք արվարձաններն ել չգրավվեն իր թիմի խաղացողներին կողմից: Նախքան արվարձաններ գրավելը, քաղաք մտնող և դրոշակը ծածանող կողմը տանուլ է տալիս և կորցնում է մի աչոյ:

8. Նրանք, ովքեր վազքի ընթացքում առանց խփվելու ինքնցիայով անցնում են արվարձանի կամ քաղաքի վրայով և հետո են խփվում, համարվում են քարացածներ և կանգնում են այնտեղ, որտեղ խփվել են: Եթե մի ոտքը դրել են քաղաքում կամ արվարձաններից մեկում, իսկ մյուս ոտքը դրսում է մնացել և այդ դրության մեջ են խփվել, նույնպես համարվում են քարացածներ, միայն այդ դեպքում ոչ թե քարանում են այդ ձևով, այլ քարանում են քաղաքի շրջագծից դուրս, որտեղ դատավորը նրանց ցույց է տալիս:

Արվարձանները դրավողներն իրենց մոտ ընկած տարածութեան վրա քարացած ընկերներին ազատելու իրավունք չունեն:

9. Յուրաքանչյուր խաղացող ինչպես որ իրավունք ունի հարձակվելու հակառակորդի սահմանի վրա քաղաք մտնելու, արվարձանները դրավելու, կամ հակառակորդի դաշտում խուճապ ստեղծելու նպատակով, նույնքան էլ իրավունք ունի և պետք է հարկ եղած դեպքում վերադառնալ իր սահմանը և այն պաշտպանի հակառակորդների հարձակումներին:

10. Խստիվ արգելվում է քարացածներին հսկելու համար երեք մետրից ավելի մոտ կանգնել կամ քաշկռտել նրանց (ազատելու կամ քարացնելու իմաստով):

11. Իներքիայոյ կամ հակառակորդի կողմից հետապնդվելով հակառակորդի դաշտի կողքերի և ճակատի գծերից կես մետր անգամ դուրս եկողները (ինչպես և դրոշակն իր մոտ ունեցողը) համարվում են մեռածներ և այլևս ազատվելու հնարավորութիւն չունեն մինչև նոր խաղն սկսվելը: Մի ոտքը դաշտի ճակատի կամ կողքերի գծից դուրս, մյուսը ներս խփվելու դեպքում խաղացողը չի համարվում մեռած, նա քարանալու է գծից ներս, դատավորի ցույց տված տեղում:

12. Խաղի ամբողջ հետաքրքրութիւնը կայանում է դրոշակը գաղտնի պահելու, լուռ և առանց աղմուկ հանելու, խաղալու և տակտիկական հետաքրքիր հարձակումներ գործելու մեջ: Աղմուկը և կանոնի խախտումները նախազգուշացվում են դատավորի կողմից, իսկ նույն բանը շարունակողներն, առանց առարկելու հեռանում են, երբ այդ կարգադրում է դատավորը:

13. Երեք արվարձանները և քաղաքը դրավող կողմը շահում է մեկ աչոկ, երկու աչոկ շահող կողմը խաղը տանում է:

Յուրացումներ դատավորին.—1. Դատելու համար ընտրել մի հարմար տեղ, որտեղից հնարավոր լինի դաշտը և խաղացողներին լավ տեսնել:

2. Պաշտոնական մրցումները դատելիս ունենալ երկու օգնական, որոնց հետ խորհրդակցել այն կանոնների և վիճելի խնդիրների մասին, որը վրիպել է իր տեսողութիւնից:

3. Կանոնների խախտման ժամանակ սուլել, դադարեցնել խաղը, հարթել վեճը կամ կանոնի խախտումը և նոր միայն խաղը շարունակել:

4. Հսկել, որ խաղի ընթացքում մի քանի դրոշակներ մեջտեղ չգան:

5. Հսկել, որ խաղի ընթացքում դրոշակը

լինի զեկավարների կողմից նախապես դատա-
վորին հայտնված խաղացողներին մոտ, հակա-
ռակ դեպքում կեղծիք կատարող կողմին համա-
րել մի աչուկով պարտված:

6. Պարտված համարել այն կողմին, որը
վաղաժամ, նախքան արվարձանները գրավելը,
գրոշակը հանում է և ծածանում է քաղաքի վրա:

7. Վճիռները հարթելու համար խաղի ըն-
թացքում հաճախ չընդհատել խաղը: Տրված
վճիռը պետք է անմիջապես իրականացվի խա-
ղացողների կողմից, եթե նույնիսկ արված վը-
ճիռը սխալ է: Վեճի առարկա հանդիսացող
սխալները հարթել խաղի վերջում, խորհրդակ-
ցելով խմբի ղեկավարի և օգնականների հետ:

8. Յուրաքանչյուր խաղից հետո տալ 5
րոպե դադար, եթե խաղացողները հոգնել են և
հանդատության կարիք են զգում:

ԴՐՈՇԱԿԱԽԱՂ

Այս խաղին կարող են մասնակցել 11-ից
բարձր տարիք ունեցող երկսեռ երեխաներ:

Համաձայն խաղացողների տարիքի՝ փոխ-
վում է դաշտի չափսը և շահումների քանակը:

Այստեղ նկարագրված դաշտի չափսը, խա-
ղացողների թիվը, և շահումների քանակը վե-
րաբերում է 14-16 տարիք ունեցողներին:

Խաղի ին վեճն տարը.— Երկու գույնի
(կարմիր, կապույտ) գրոշակներ՝ մորզեի այբու-
բենի հաղորդման գրոշակների չափ:

Խաղացողներին թիվը.— Խաղացողները
բաժանվում են երկու հավասար խմբի (թիմ),
յուրաքանչյուր խումբը 12 հոգուց բաղկացած:
Խմբերն ընտրում են իրենց ղեկավարը:

Պաշտոնական մրցումների ժամանակ և ընդ-
հանրապես այս խաղի թիմերը 12-ից ավելի
չպետք է լինեն, որովհետև մեծ թիվով խաղա-
ցողներ լինելու դեպքում դժվար է հետևել
խաղի մանրամասնություններին և ճիշտ գա-
տավորութուն անել:

Դաշտը և նրա չափսը.— Դրոշակախաղի

լինի զեկավարների կողմից նախապես դատա-
վորին հայտնված խաղացողների մոտ, հակա-
ռակ դեպքում կեղծիք կատարող կողմին համա-
րել մի աչուկով պարտված:

6. Պարտված համարել այն կողմին, որը
վաղաժամ, նախքան արվարձանները գրավելը,
դրոշակը հանում է և ծածանում է քաղաքի վրա:

7. Վճիռները հարթելու համար խաղի ըն-
թացքում հաճախ չընդհատել խաղը: Տրված
վճիռը պետք է անմիջապես իրականացվի խա-
ղացողների կողմից, եթե նույնիսկ արված վը-
ճիռը սխալ է: Վեճի առարկա հանդիսացող
սխալները հարթել խաղի վերջում, խորհրդակ-
ցելով խմբի ղեկավարի և օգնականների հետ:

8. Յուրաքանչյուր խաղից հետո տալ 5
րոպե դադար, եթե խաղացողները հոգնել են և
հանգստության կարիք են զգում:

ԴՐՈՇԱԿԱՒԱՂ

Այս խաղին կարող են մասնակցել 11-ից
բարձր տարիք ունեցող երկսեռ երեխաներ:

Համաձայն խաղացողների տարիքի՝ փոխ-
վում է դաշտի չափսը և շահումների քանակը:

Այստեղ նկարագրված դաշտի չափսը, խա-
ղացողների թիվը, և շահումների քանակը վե-
րաբերում է 14-16 տարիք ունեցողներին:

Խաղի ին վեց տարը.—Երկու գույնի
(կարմիր, կապույտ) դրոշակներ՝ մորզեի այբու-
բենի հաղորդման դրոշակների չափ:

Խաղացողների թիվը.—Խաղացողները
բաժանվում են երկու հավասար խմբի (թիմ),
յուրաքանչյուր խումբը 12 հոգուց բաղկացած:
Խմբերն ընտրում են իրենց ղեկավարը:

Պաշտոնական մրցումների ժամանակ և ընդ-
հանրապես այս խաղի թիմերը 12-ից ավելի
չպետք է լինեն, որովհետև մեծ թվով խաղա-
ցողներ լինելու դեպքում դժվար է հետևել
խաղի մանրամասնություններին և ճիշտ գա-
տավորութուն անել:

Դաշտը և նրա չափսը.—Դրոշակախաղի

դաշտը (Թիմը 12 հոգի և խաղացողները 14-16 տարեկան լինելու դեպքում) ներկայացնում է 90 մետր երկարությամբ և 70 մետր լայնությամբ հարթ և մաքուր ուղղանկյուն հրապարակ:

Դաշտի լայնությամբ, ուղիղ կենտրոնից քաշվում են երկու զուգահեռ գծեր, իրարից 1-3 մետր հեռավորությամբ: Այս գծերի մեջ ընկած տարածությունը կոչվում է չեզոք գոտի: Չեզոք գոտին դաշտը բաժանում է երկու հավասար մասի: Այս բաժանված մասերի ճակատի գծերի կենտրոնից 5 մետր դեպի ներս, գեանի վրա ամրացնում են խմբերի դրոշակները:

Բոլոր գծերը պետք է լինեն կավիճով գրծված, հաստ, նկատելի:

Սաղի բացատրությունը. — Սմբերը գրավում են իրենց դաշտը և դասավորվում հետեվյալ ձևով. յուրաքանչյուր խմբից հինգական խաղացող մանուկ են չեզոք գոտին և դասավորվում իրար դիմաց՝ որպես հարձակվողներ, 4-ական հոգի դասավորվում են կիսաշրջանաձև, չեզոք գոտու և դրոշակի միջև ընկած տարածության վրա, ավելի մոտ դեպի չեզոք գոտուն, որպես միջնապահներ, իսկ մնացած 3-ական հոգին շղթա են կազմում դրոշակից 5 քայլ առաջ, որպես դրոշապահներ:

Սաղացողների այս ձևի դասավորումը պարտադիր է խաղի սկզբին, որից հետո խաղի ընթացքում յուրաքանչյուր թիմի ղեկավարը, ըստ հակառակորդի հարձակման տակտիկայի, կամ ըստ իր նախատեսած հարձակման պլանի, կարող է ուղած փոփոխությունը կատարել իր կողմի խաղացողների հետ, առանց խաղի ընթացքը խանգարելու:

Սաղի նպատակն է՝ հակառակորդի դրոշակը փախցնել և բերել չեզոք գոտին:

Սաղի կանոնները. — 1. Չեզոք գոտին հանդիսանում է մի տարածություն, որտեղ երկու խմբի խաղացողներն ել ազատ շարժվելու իրավունք ունեն: Այս տարածության մեջ մեկը մյուսին խփելու իրավունք չունի:

2. Հակառակորդի սահմանը մտնողները, լինեն դրանք հարձակվողներ, միջնապահներ, թե դրոշապահներ, այդ կողմի խաղացողների կողմից խփվելիս համարվում են քարացածներ և անմիջապես պարտավոր են կանգնել խփված տեղում, առանց տեղից շարժվելու:

3. Քարացածները տեղից շարժվելու իրավունք չունեն, մինչև որ իրենց խմբից մի խաղացող չդա և ձեռքով չխփի իրենց: Այս դեպքում միայն քարացածը համարվում է ազատված և կարող է վազել ետ, դեպի չեզոք գո-

տին կամ առաջ՝ հակառակորդի դրոշակը բերելու կամ հակառակորդի դաշտում իր կողմի քարացած ընկերներին ազատելու նպատակով:

4. Քարացածներն իրավունք չունեն տեղից ոչ մի քայլ առաջ շարժվելու, կամ ձեռքը երկարացնելու, որ իրենց կողմի խաղացողները խփեն և ազատեն: Նման դեպքերում դատավորը սուլում է և կարգադրում այդ խաղացողին՝ կրկին վերադառնալ իր տեղը և քարանալ: Նույն բանը երեք անգամ կրկնվելու դեպքում դատավորն իրավունք ունի ավյալ խաղացողին հեռացնել խաղից:

5. Մի խաղացողը կարող է ազատել հակառակորդի դաշտում քարացած իր բոլոր ընկերներին, եթե նա բոլորին առանձին-առանձին խփում է առանց հակառակորդի կողմից խփվելու: Կարող է պատահել, որ նա իր ընկերոջն ազատելուց հետո անմիջապես խփվի Սյուպիսի դեպքում դատավորը պետք է խիստ ուշադիր լինի տեսնելու, թե ավյալ խաղացողը խփել է ընկերոջը և հետո է ինքը խփվել, թե՞ խփվելուց հետո է ձեռք դիպրել իր ընկերոջը: Սա խաղի նուրբ մոմենտներից մեկն է, որը դատավորից խիստ ուշադրութուն ե պահանջում:

6. Հակառակորդի դրոշակի մոտ խփվողը, եթե դրոշակը վերցրել է, համարվում է քարացած դրոշակը ձեռին և այլևս խաղի ընթացքում այդ դրոշակն իր կողմի խաղացողներին հանձնելու իրավունք չունի, մինչև հասցնի չեզոք դոտին: Իրա համար իր խմբի խաղացողներն ամեն կերպ աշխատում են ազատել նրան քարացած վիճակից, որպեսզի խաղը շահնա:

7. Իրոշակի մոտ քարացողը (եթե ձեռք չի ավել դրոշակին) իրավունք չունի դրոշակը վերցնելու, եթե նույնիսկ դրոշակին այնքան մոտ է, որ դրոշակը կաշում է իր մարմնին:

8. Իրոշակը ձեռքին քարացողին և ընդհանրապես քարացողներին երեք մետրից ավելի մոտ շրջապատելու իրավունք չկա: Եթե այդ կատարվում է չեզոք դոտուց 1-2 մետր հեռավորության վրա, որտեղ նշված չափով տարածութուն չկա, այդ դեպքում դատավորին իրավունք է վերապահվում դրոշակը բերող կողմին համարել հաղթված և նորից սկսել խաղը, և կամ թույլատրել, վոր խաղը շարունակվի:

9. Եթե չեզոք դոտուց մոտ 1-2 մետր հեռավորության վրա դրոշակ բերողին քարացրել են և բերող կողմը երկու հոգուց ավելի են, դատավորը պետք է թույլատրի շարունակել խաղը, բայց երբ մի կողմի խաղացողներն անհամե-

մատ շատ են մնացել և դրոշակն ել գրեթե հասցրել են չեզոք գոտուն, դատավորը շահումը տալիս է դրոշակը բերող կողմին:

10. Չեռքը դնել քարացողների վրա, կամ մի մետրի վրա դրոշակ բերողի մոտ կանգնելով արգելք հանդիսանալ նրանց ազատելու գործին՝ համարվում է սխալ: Քարացողներից երեք մետրի չափ հեռավորության վրա կանգնելը, որպես օրենք պետք է պահպանվի:

11. Իներցիայով կամ հակառակորդի կողմից հետապնդվելով դաշտի կողքերից և ճակատի գծերից կես մետր անգամ դուրս եկողները (ներառյալ նաև դրոշակը փախցնողը) համարվում են մեռած և այլևս ազատվելու հնարավորություն չունեն, մինչև նոր խաղ սկսելը: Դրոշակ բերողը դաշտի կողքի գծից դուրս գալու դեպքում համարվում է մեռած, որի համար հակառակորդ թիմը շահում է մեկ աչոկ, և խաղը նորից է սկսվում:

12. Դեպի հակառակորդի սահմանը վազողները կարող են նաև վերադառնալ իրենց սահմանը և խփել այնտեղ գտնվող հակառակորդներին, այնպես որ յուրաքանչյուր խաղացող, որքան որ ձգտում է հարձակվել հակառակորդի դրոշակի վրա և բերել այն, նույնքան էլ պետք է պաշտպանի իրենց դրոշակը:

13. Խաղի ընթացքում պետք է պահպանվի կատարյալ լուսթյուն, բացահանչություն անողները, բարձրաձայն խոսողները նկատողություն են ստանում դատավորից, իսկ ծայրահեղ դեպքում հեռացվում են խաղից:

14. Դրոշակը չեզոք գոտին բերող կողմը շահում է մեկ աչոկ: 2 աչոկ շահող կողմը խաղը տանում է:

Ցուցումներ դատավորին. — 1. Կանգնել դաշտից դուրս մի հարմար տեղ, որտեղից հնարավոր լինի դաշտը և խաղացողներին լավ տեսնել:

2. Պաշտոնական մրցումների ժամանակ ունենալ երկու օգնականներ, որոնց հետ խորհրդակցել օրենքի խախտման դեպքում, երբ այդպիսին վրիպել է իր տեսողությունից:

3. Օրենքի խախտումների ժամանակ՝ սուլել, կանգնեցնել խաղը, հարթել վեճը և նորից շարունակել խաղը:

4. Զթույլատրել, որ խաղի ընթացքում առաջին անգամ դրոշակ վերցնողը հետագայում դրոշակն իր ընկերներին հանձնի չեզոք գոտին բերելու նպատակով: Դրոշակը չեզոք գոտին կարող է բերել նա, ով որ սկզբից վերցրել է այն:

5. Արգելել դրոշակը ձեռքին քարացողին

և ընդհանրապես քարացողներին թևից բռնել քաշքշելը, մանավանդ այն դեպքում, երբ նրանք քարացել են չեզոք գոտու մոտ ընկած տարածության վրա:

6. Արգելել աղմուկը, օրենքը կոպիտ կերպով խախտողներին մինչև անգամ խաղից հեռացնել:

7. Տալ 5 բուլե ընդմիջում, երբ խաղացողները հոգնել են:

8. Հսկել, որ թիմի խաղացողներն ունենան նույն գույնի հագուստ:

9. Սաղը դատել սուլիչով:

ՈՏՔՈՎ ՂԱԶԱԽ ԹՈՓ

Սաղավայրը և նրա չափսը.—Սաղադաշտը պետք է լինի ուղղանկյունի, 20-30 մետր երկարությամբ և 15-30 մետր լայնությամբ: Երկար գծերը կոչվում են կողքի գծեր, իսկ կարճ գծերը՝ դիմագծեր: Դիմագծերից մեկը կոչվում է «քաղաքամերձ սահման», որը հանդիսանում է գնդակ խփելու տեղ, իսկ մյուս դիմագիծը՝ «կայան», որտեղ կարելի է հանգըստանալ:

Քաղաքամերձ սահմանից 1-2 մետր դեպի դուրս քաշվում է կիսաշրջագիծ, որը կոչվում է քաղաք: Դաշտի ուղիղ կենտրոնից քաշվում է մի ուղիղ գիծ, որը կողքի գծերը հատելով դաշտը բաժանում է 2 հավասար մասի:

Կենտրոնի գծից դեպի քաղաք ընկած դաշտի մեջ ուղիղ գծի վրա գետնին ամրացվում են երեք փոքրիք դրոշակներ: Դրոշակներն իրարից պետք է ունենան հավասար հեռավորություն: Ծայրերի դրոշակները կողքի գծից պետք է հեռու լինեն մոտ կեսական մետր:

Դրոշակների մեջ ընկած տարածություն-

ների ուղիղ կենտրոնում քաշվում են մեկական փոքրիկ շրջագծեր գնդակ դներու համար:

Խաղացողները և նրանց դասավորումը.— Խաղացողները բաժանվում են երկու թիմերի, յուրաքանչյուր թիմը 6-10 հոգուց բաղկացած:

Ամեն մի թիմն ընտրում է իր կապիտանը:

Վիճակահանուլթյամբ թիմերից մեկը մրանում է դաշտ որպես պաշտպաններ, իսկ մյուսը շարվում է քաղաքամերձ սահմանի վրա, որպես հարվածողներ:

Պաշտպաններ թիմի խաղացողներին մի մասը ցրվում է երկու կիսադաշտերում, իսկ փոքր մասը «կայան» դիմագծի սահմաններում, մի քանի մետր հեռավորության վրա:

Խաղի բացատրականը.— Հարվածող թիմի խաղացողները, որոնք շարված են քաղաքամերձ սահմանի վրա, նախապես համարակալված են լինում իրենց կապիտանի կողմից: Դատավորի կողմից խաղն սկսելու հրամանը արվելուն պես հարվածող թիմի առաջին համարը մոտենում է քաղաքին և աշխատում է տեղից, կամ դու քաշած ոտքով խփել Փուտբոլի գնդակին աջնպես, որ գնդակը թռչի դաշտի վրայով և անցնի կայան դիմագծի աջն կողմը:

Գնդակ խփողը գնդակին խփելուց անմիջապես հետո աշխատում է արագ վազել դաշտի միջով դեպի կայանը և կրկին վերադառնալ դեպի քաղաքը: Հաջողվելու դեպքում հարվածող կողմը շահում է մեկ աչոկ:

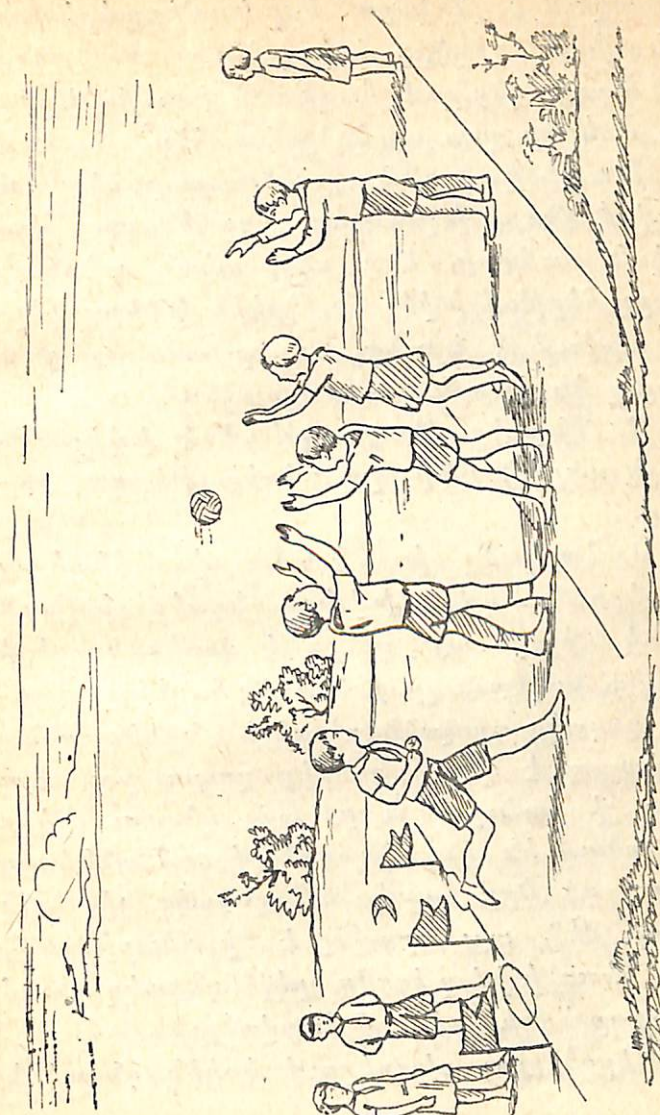
Եթե պաշտպանվող կողմի խաղացողները բռնում են օդում խփված գնդակը դաշտի վրայից անցնելու ժամանակ, նախքան գնդակը որևէ տեղ կաչելը, ապա գնդակ խփողը համարվում է կտրված և դուրս է գալիս խաղից, իսկ եթե գնդակն օդում չի բռնվում, ավելի բարձրից է գնում և կամ գեանի վրա գլորվելով է գնում, այս դեպքում պաշտպանվող կողմի խաղացողներն աշխատում են գնդակը ձեռքով շուտ բռնել և տանել դնել կենտրոնի շրջագծերից մեկում, նախքան գնդակ խփողը կհասնի կայան և կամ ետ կդառնա դեպի քաղաքը: Եթե պաշտպանվող կողմին հաջողվեց գնդակն ավելի շուտ դնել շրջագծում, քան թե գնդակ խփողը հասել է կայանը, կամ քաղաքը, այդ դեպքում պաշտպանվող թիմը շահում է մի աչոկ և գրնդակ խփողը համարվում է կտրված ու ժամանակավորապես դուրս է գալիս խաղից:

Եթե գնդակ հարվածողին հաջողվեց ուժեղ հարվածի հետևանքով ապահովել իր կայան գնալն ու քաղաք վերադառնալը, նա մնում է

հարվածողի դերում, կանգնում է իրենց շարքի ետևը, մինչև նորից իրեն հարվածելու հերթ կհասնի: Եթե հարվածը թույլ է լինում և գրնդակը շատ հեռու չի գնում, այլ մնում է դաշտում, կամ շուտ է բռնվում պաշտպանների կողմից, հարվածողը կարող է չվազել կայան, այլ սպասել մինչև իրենց կողմի հերթական խաղացողներից մեկը հաջող հարված տա գրնդակին:

Կարող է պատահել, որ հարվածող կողմի Յ կամ ավելի խաղացողներ անհաջող հարվածի հետեվանքով սպասում են քաղաքում և նույնքան հոգի սպասում են կայանում, եթե այդպիսի դեպքերում հարվածող կողմի հերթական խաղացողներից մեկը հաջող հարված ավելց գրնդակին, այդ դեպքում քաղաքում սպասողներն իրավունք ունեն վազելու կայան և կրկին վերադառնալու, իսկ կայանի սպասողները նույնպես կարող են արագ վազքով քաղաք վերադառնալ: Այսպիսի դեպքերում ինչպես կայանից եկողները, նույնը և քաղաքից դեպի կայան գնացող-եկողները շահում են մեկական աչոկ և կրկին մնում են հարվածողի դերում:

Հարվածողների և պաշտպանվողների դերերը փոխվում են այն դեպքում, երբ հարվածող կողմից երեք հոգի կտրվում են: Խաղը



համարվում է վերջացած երբ կողմերը երկուս-
կան անգամ դերերը փոխել են:

Սաղի վերջում հաղթում է այն թիմը,
որն ամենից շատ աչոկներ է շահել:

Սաղի կան ոնեքը.— 1. Սաղի սկզբում,
հարվածողները խփում են գնդակին ըստ հեր-
թական համարի, երբ սկզբնական շրջանում
բոլորը հերթով խփել են, կրկին խփելու հեր-
թը տրվում է նրանց, ովքեր ամենից շուտ
գնացել են կայան և վերադարձել:

2. Գնդակը թուլատրվում է խփել մի-
միայն ոտքով, լինի դա տեղից, թե զու քա-
շելով:

3. Հարվածը սխալ է համարվում հետևյալ
դեպքերում՝ ա) երբ խփված գնդակը չի գնում
դաշտի միջով, այլ դուրս է գալիս կողքերի
զծերից, նախքան դրոշակներին հասնելը: Խրփ-
ված գնդակը դրոշակների գիծն անցնելուց հե-
տո կարող է կողքի գծերից դուրս գալ, այդ
սխալ չի համարվում: բ) Այն դեպքում, երբ
հարվածում են գնդակը զնելով սահմաններից
դուրս: գ) Երբ հարվածած գնդակը չի մտել
դաշտի մեջ, այլ գլորվել է մի մեարի չափ,
որից հետո խփվող կողմը կրկին գնդակը դնում
է քաղաքում և կրկնում հարվածը:

Վերոհիշյալ դեպքերում կրկին գնդակին

խփելու իրավունք չի տրվում, այդպիսիները
համարվում են կտրվածներ: Զի հաշվում նաև
նրանց արգյունքը, ովքեր քաղաքից գնում են
կայան, կամ կայանից վերադառնում են քա-
ղաք՝ տվյալ սխալ հարվածի ժամանակ: Այդ-
պիսիները կրկին պետք է վերադառնան իրենց
տեղերը:

4. կայան վազելու, կամ քաղաք վերա-
դառնալու ժամանակ տվյալ խաղացողը կարող
է ճանապարհի կեսից ետ վերադառնալ դեպի
իր նախկին տեղը, եթե գտնում է, որ նախ-
քան տեղ հասնելը կարող է ճանապարհին
կտրվել:

5. Եթե պաշտպանվողները տվյալ կիսախաղի
ընթացքում երեք անգամ գնդակն օդում բըռ-
նում են՝ դերերը փոխվում են:

6. Թիմերի դերերը փոխվում են նաև այն
դեպքում, երբ հարվածողներից 3 հոգի կտրվել
են կայան կամ քաղաք վազելու ընթացքում:

7. Այն դեպքում, երբ հարվածող կողմից
երկու հոգի կտրվել են և երրորդ կողմից հար-
վածված գնդակը բռնվել է օդում, պաշտպան-
վողների կողմից և կամ երրորդ հարված
տվողը չի կարողացել հասնել կայանը, որով-
հետև կտրվել է պաշտպանվողների կողմից,
այդ մոմենտին քաղաքից կայան գնացողները

և կայանից քաղաք եկողները արդյունքները հաշվի չեն առնվում, քանի որ երեք հոգի կըտրվելուց անմիջապես հետո պետք է թիմերի դերերը փոխվի:

8. Պաշտպանվող կողմի խաղացողները երբեք իրավունք չունեն խանդարելու դաշտից դեպի կայան և ետ դեպի քաղաք վազող խաղացողներին, այդպիսի դեպքը, լինի դա դեռ առանձնավոր թե պատահաբար, համարվում է կանոնների կոպիտ խախտում, որի համար վազողին արգելք հանդիսացող խաղացողը համարվում է կտրված և դուրս է գալիս խաղից մինչև վ հաջորդ կիսախաղն սկսելը:

9. Պաշտպանվող կողմի համար պետք է նշանակել մի դատավոր և երկու հաշիվ պահող:

ԱՍՏՂԱԶԵԿ ԳՆԴԱԿ

Աստղաձև գնդակը խաղացվում է երկու թիմով, յուրաքանչյուր թիմը 5 կամ 9 հոգուց բաղկացած:

Յուրաքանչյուր թիմն ունի իր կապիտանը:

Պաղարկաշախի չափսը հետևյալն է՝ մի կլոր շրջագիծ 8 ոտք տրամագծով նկարվում է գետնին, որը հանդիսանում է աստղի կենտրոնը: Կենտրոնի շրջագծից 6-8 ոտք հեռավորությամբ քաշվում է մի այլ շրջագիծ, որն անվանվում է դրսի մեծ շրջագիծ:

Եթե խաղացողները 5-ական հոգով են մասնակցում խաղին, այդ դեպքում դրսի շրջագծից հավասար հեռավորությամբ քաշում են 20-25 ոտնաչափ երկարությամբ 5 ուղղահայաց գծեր, իսկ եթե խմբերը 9-ական հոգուց են, այդ դեպքում քաշում են 8 ուղղահայաց գծեր:

Եթե «Ա» թիմի խաղացողներին վիճակվել է դառնալ ներսի խաղացողներ, այդ դեպքում նրանց առաջապահները դատավորվում են ուղղահայաց գծերի միջև: Այս խաղացողները խաղի ընթացքում իրավունք չունեն կոխելու

ոչ շրջագիծը և ոչ ուղղահայաց գծերը. նրանց խաղաղաշար հանդիսանում է երկու ուղղահայաց գծերի միջև ընկած տարածությունը:

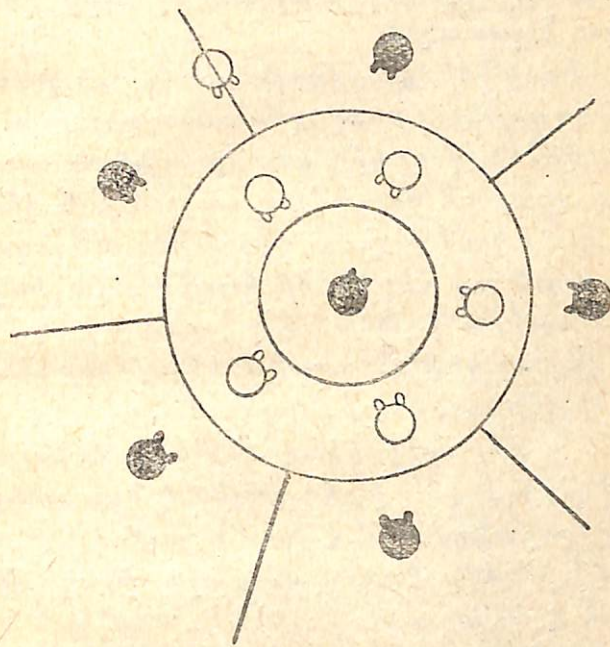
«Ա» թիմի կապիտանը տեղավորվում է աստղի կենտրոնի շրջագծում. նա իրավունք չունի նույնպես արտերլու շրջագծերը:

«Բ» թիմի 8 խաղացողները, սրպես պաշտպաններ տեղավորվում են աստղի կենտրոնական շրջագծի և մեծ շրջագծի միջև ընկած տարածության մեջ, շրջապատելով «Ա» թիմի կապիտանին, սրանք ևս իրենց հերթին իրավունք չունեն արտերլու շրջագծերը, բացի իրենց հասկացված դաշտից:

«Բ» թիմի կապիտանը կանգնում է 8 ուղղահայաց գծերից որևէ մեկի վրա, վերցնում է բասկետբոլի կամ վալեյբոլի գնդակը և մեծ շրջագծից մեկ ու կես մետր հեռավորության վրա իր կանգնած տեղից զցում օդի մեջ:

Եթե զցված գնդակն ընկավ շրջագծերի մեջ, համաձայն դատավորի կողմից արված սուրիչի նա կրկին վերցնում է գնդակը և նորից զցում օդի մեջ. երբ գնդակն ընկավ դրսի ուղղահայաց գծերի մեջ, այդ դեպքում «Ա» թիմի խաղացողները վերցնում են գնդակը և իրար պաս տալով անմիջապես զցում աստղի կենտրոնում կանգնած իրենց կապիտանին:

Պաղի նպատակն այն է, որ «Ա» թիմի խաղացողները գնդակը զցեն իրենց կապիտանին և կամ կենտրոնի փոքր շրջագծի մեջ, անկախ այն հանգամանքից, թե զցված գնդակն իրենց կապիտանը բռնեց, թե ընկավ կենտրոնի շրջագծի մեջ: Յուրաքանչյուր անգամ, երբ կա-



պիտանը գնդակը բռնում է, նա հաշվում է երկու աչոկ, իսկ երբ չի բռնում, այլ գնդակն ընկնում է ուղղակի շրջանակի կենտրոնը, հաշվում է մեկ աչոկ, հոդուա «Ա» թիմի: Այս-

պիսի դեպքերում գնդակը կրկին վերադարձվում է «Բ» թիմի կապիտանին, որն սկզբի ձևով գնդակը խաղի մեջ է դնում:

«Բ» թիմի պաշտպանները, որոնք կանգնած են մեծ շրջագծի մոտ, աշխատում են «Ա» թիմի կապիտանին գցված բոլոր գնդակներին հարվածել, շրջագծի տարածությունից դուրս գցելու նպատակով:

«Բ» թիմի խաղացողներին արգելվում է գնդակը բռնել և իրար պառ տալ: Նրանք պետք է հարվածեն գնդակին առանց բռնելու. սխալվելու դեպքում դատավորը սուլում է և մի աշուկ նշանակում հոգուտ «Ա» թիմի և գնդակը վերադարձնում «Բ» թիմի կապիտանին՝ կրկին խաղն սկսելու համար:

15 րոպեից հետո առաջին կիսախաղը (հաֆթալ) վերջացած է համարվում: Տրվում է դարձ 5 րոպե, որից հետո Բ թիմը մտնում է խաղի մեջ, իսկ Ա թիմը գալիս է նրա տեղը և խաղը շարունակվում է ևս 15 րոպե:

35 րոպեից հետո դատավորը խաղը վերջացած է համարում:

Որ թիմը շատ շահումներ ունեցավ, նա խաղը տարել է:

Դատավորի պարտականությունները.—1. Հսկել, որ թիմերի խաղացողներն ունենան միևնույն սարիքը:

2. Դաշար լինի ճիշտ գծված և տարածությունը հարթ ու մաքուր:

3. Համար էլ սխալ կամ առևտ և տալ սուլիչ՝ ա) Երբ մեծ շրջագծի մեջ կանգնողները բռնում են գնդակը, փոխանակ վոլեյբոլի նման խփելու:

բ) Երբ գնդակը դաշտի սահմանից դուրս է գալիս:

գ) Երբ ուղղահայաց գծերի մեջ կանգնողները և կենտրոնական շրջաններում կանգնողները Յ վայրկյանից ավելի են պահում գնդակն իրենց ձեռքերում:

դ) Երբ երկու թիմի խաղացողները ուրիշ տրորում են դաշտի գծեր:

ե) Երբ ոտքով խփում են գնդակին:

4. Հսկել, որ երկու թիմի շահումները հաշիվն ել ճիշտ պահվի և խաղը սահմանված ժամանակամիջոցին վերջացվի:

5. Խաղի շահումն արձանագրվում է այն ժամանակ, երբ դատավորն ասում է «երկու աշուկ» կամ «մեկ աշուկ»:

ՇՐՋԱՆԱԿՆԵՐԻ ԳՆԴԱԿ

Շրջանակների գնդակը խաղացվում է երկու թիմով, յուրաքանչյուրը թիմը 8 հոգուց բաղկացած:

Յուրաքանչյուրը թիմն ընտրում է իր կապիտանը:

Սաղաղաշտը պատրաստվում է հետևյալ ձևով. նախ գետնի վրա գծվում է չորս ու կես ոտնաչափ շառավիղ ունեցող մի շրջան, ապա այդ շրջանի չորս կողմերում նորից գծվում են չորսական ոտնաչափ շառավիղ ունեցող չորս շրջան, այնպես որ նոր գծված շրջանների շրջագծերը շոշափեն կենտրոնի շրջանի շրջագիծը:

Սաղն ունի երկու կիսախաղաշրջան (հաֆ-թայմ), յուրաքանչյուրը 20 րոպե տևողությամբ: Ընդմիջումը 5 րոպե:

Սաղացողները բաժանվում են Ա. և Բ. թիմերի:

Սաղի դատավորը վիճակ գցելով որոշում է, թե որ թիմն է լինելու «պաշտպաններ» և որը «հարձակվողներ»: Ենթադրենք թե Բ թիմը

հարձակվողներ են: Այս դեպքում տվյալ թիմի չորս խաղացողները կանգնում են դրսի չորս շրջանակների մեջ, իսկ մնացած չորսը կանգնում են այդ շրջանակներից երեքական քայլ հեռավորության վրա:

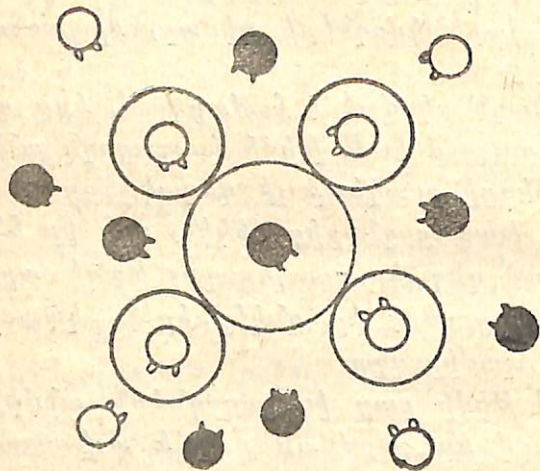
Ա. թիմի խաղացողներից մեկը կանգնում է կենտրոնի շրջանակում, մնացած 7-ը կանգնում են դրսի չորս շրջանակների մոտ հակառակորդ խմբի հարձակվողների դիմաց, որպես պաշտպաններ:

Սաղն սկսված է համարվում, երբ դատավորը սուլում է: Ա. թիմի խաղացողն անմիջապես ձեռքի բասկետբոլի գնդակը գցում է իր կողմի խաղացողներից մեկին, որն իր հերթին ստացած գնդակը բասկետբոլ խաղի արագությամբ գցում է իր ընկերներին, կատարելով արագ պասիրովկա:

Բ թիմի բաց խաղացողներն անմիջապես անցնում են շարժման մեջ և աշխատում են խլել գնդակը հակառակորդի ձեռքից ու արագ պասիրովկայով գցել դրսի շրջանակներում գտնված իրենց ընկերներին:

Սաղի նպատակն այն է, որ հարձակվող կողմի խաղացողները, որքան կարելի է շատ գնդակ գցեն դրսի շրջանակներում գտնվող իրենց ընկերներին, իսկ պաշտպանվողներն

արգելեն այդ գործողութիւնը: Իրսի շրջանակների խաղացողները ամեն անգամ զցված գնդակը բռնելիս շահում են երկու աչոկ հոգուտ իրենց թիմի: Մեկ աչոկ շահում են այն ժամանակ, երբ հակառակորդի պաշտպանները արորում են շրջագծերը և կամ իներցիայով մտնում են կիսաշրջանակների մեջ:



Բոլոր այսպիսի դեպքերում դատավորը սուլում, հայտնում է հաշիվ պահողին շահած աչոկի քանակը և գնդակը վերադարձնում սկզբի խաղն սկսողին՝ գնդակը կրկին խաղի մեջ դնելու համար:

Կենտրոնի շրջանակի մեջ կանգնող Ա խաղացողն իր հերթին աշխատում է արգելել, որ

գնդակը փոքր շրջանակներում գտնվողները չբռնեն: Նա, ինչպես իր մյուս ընկերները, գնդակը բռնելու իրավունք չունի, այլ վալեյբոլի նման հարվածում է գնդակին և աշխատում գնդակը դուրս գցել կողքի շրջագծերի տարածութիւններէ: Եթե սխալմամբ կենտրոնի շրջագծի խաղացողը զցված գնդակը բռնի և կամ հակառակորդի շրջագծերը արորի, նորից մեկ աչոկ նշանակվում է հոգուտ հակառակորդի թիմի:

Բոլոր դեպքերում, երբ գնդակը խաղի ընթացքում խաղացողների ձեռքից վայր է ընկնում մինչև մեկ, կամ մյուս կողմի շահելը, դատավորը սուլում է և գնդակը վերադարձնում սկզբի խաղացողին:

Մաղի առաջին կիսախաղաշրջանը վերջացած է համարվում 20 րոպեից հետո. արվում է դադար 5 րոպե, որից հետո խաղացողները տեղերը փոխանակում են, և խաղը շարունակում նույն օրենքով, երկրորդ կիսախաղաշրջանում:

Մաղի վերջում որ թիմը շատ շահումներ ունեցավ, նա էլ խաղը տարած է լինում:

ԱՆԿՅՈՒՆԻ ԳՆԴԱԿ

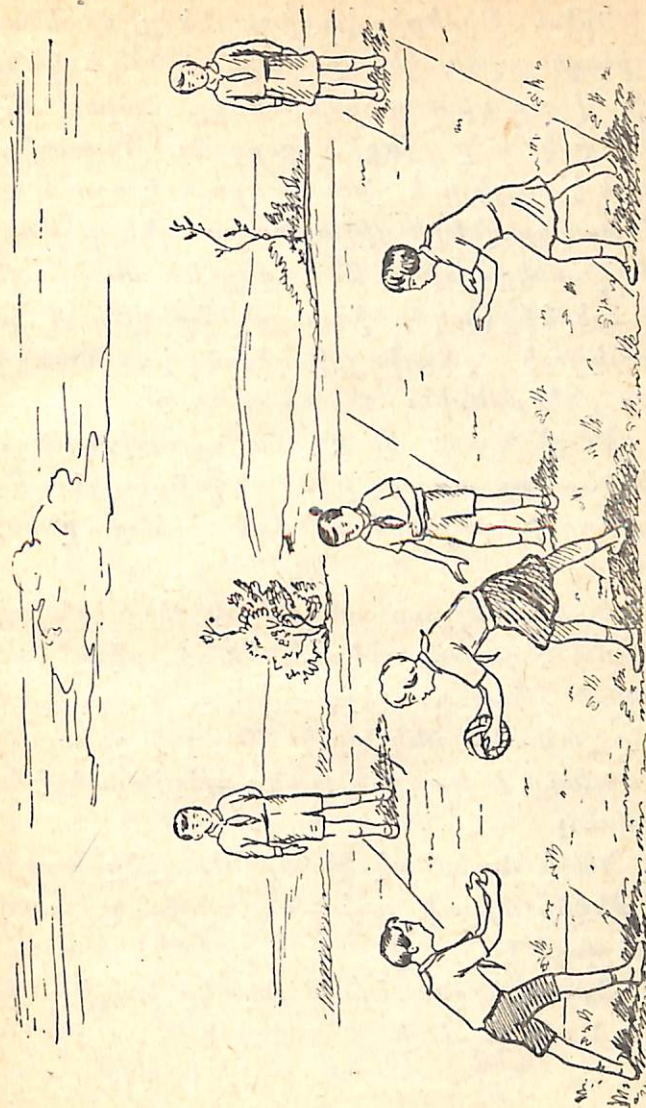
Սաղացողները բաժանվում են Ա և Բ երկու թիմերի, յուրաքանչյուր թիմը 8 հոգուց բաղկացած, որոնցից մեկը կոչվում է կապիտան:

Այսքան խաղացողների համար խաղադաշտի երկարութունը պետք է լինի 20 մետր, լայնութունը՝ 10 մետր: Սաղազաշտի կողագծերը քաշելուց հետո դաշտն ուղիղ կենտրոնից (լայնությամբ) մի գծով բաժանվում է երկու հավասար քառակուսի դաշտերի:

Յուրաքանչյուր դաշտի երկու անկյունում գծվում է մեկական քառակուսի, կամ կլոր շրջան, չորս ոտք արամագծով:

Ա և Բ թիմերը, վիճակ գցելով ընտրում են իրենց դաշտերը և դասավորվում նրանց մեջ: Այս յուրաքանչյուր թիմն իր կողմից երկու խաղացող է գատում, ուղարկում հակառակորդի դաշտում նկարված շրջագծերի մեջ կանգնելու:

Դատավորը վերցնում է բասկետբոլի կամ ֆուտբոլի գնդակը և խաղի մեջ գցում ճիշտ այնպես, ինչպես բասկետբոլ խաղում:



Յրկու թիմերի կապիտանները մոտենում են խաղադաշտի կենտրոնական գծին և կանգնում իրար դիմաց, ձախ ձեռքը ծալած մեջքին, իսկ աջը վեր պարզած: Դատավորը փչում է սուլիչը և գնդակը գցում է օդում, երկու խաղացողների միջև: Խաղացողները թռիչքով գնդակը խլում են օդից և անմիջապես ձգում իրենց կողմի խաղացողներին, կամ հակառակորդի դաշտի շրջագծում կանգնած իրենց ընկերներին:

Խաղի նպատակն է՝ լավ պասսիրովկայով ստեղծել հարմար առիթ և գնդակը գցել հակառակորդի դաշտում գտնված իրենց ընկերներին:

Յուրաքանչյուր անգամին, երբ գնդակն ընկնում է դաշտի անկյուններում շրջագծի մեջ գտնված խաղացողների ձեռքը, այդ կողմի թիմը շահում է մեկ աչոկ: 20 աչոկ շահող թիմը տանում է խաղը և խաղը վերջացած է համարվում:

Խաղի ժամանակ կենտրոնի դիժը արորելով մեկից մյուսի սահմանն անցնելը խստիվ արգելվում է:

Այդպիսի դեպքերում գնդակը խաղի մեջ է դրվում սկզբի ձևով:

Դ Ա Ջ Բ Ո Լ

Դ ա շ ա ղ և ն ր ա չ ա փ ս ե ռ ը. — Դ ա շ ը ու խաղի համար անհրաժեշտ է մի հարթ, ուղղանկյունի հրապարակ, որի երկարությունը լինի 24 — 30, իսկ լայնությունը 8 — 10 մետր:

Այս հրապարակը պետք է երկու ուղիղ գծեր քաշելով բաժանել երեք հավասար մասերի, այն է ձախ, կենտրոնի և աջ խաղադաշտերի:

Խաղացողները և նրանց դասավորումը. — Խաղացողները բաժանվում են երեք հավասար թիմերի, յուրաքանչյուր թիմը 3 — 12 հոգուց բողկացած: Թիմերն իրարից տարբերվելու համար անպայման պետք է ունենան տարբեր գույնի հագուստ:

Խաղն սկսելուց առաջ խաղացողները մտնում են դաշտ և ճակատով շարվում կենտրոնի դաշտի երկու դիմագծերի վրա, երեսով իրար դարձած: Իսկ կենտրոնի դաշտի խաղացողները մտնում են կենտրոնի դաշտը և խմբվում են դաշտի կենտրոնում:

Յուրաքանչյուր կխախաղաշրջանից հետո,

Թիմեան իրենց գաշտերը հերթական կարգով փոխում են.

Խաղի ին վե՛ն տա ըր. — Խաղի համար անհրաժեշտ է մեկ փոքր, սովորական ուտինե գնդակ՝ օդով լցված:

Գնդակն ընտրելիս պետք է զգուշ լինել, որ այն շատ ծանր և կարծր չլինի: Սովորաբար փոքրիկ ուտինե սև և սպիտակ գնդակներն մեջ լինում են այնպիսիները, որոնք ավելի թեթև և փափուկ են: Նախապատվությունը պետք է տալ այդպիսի գնդակներին:

Խաղի բովանդակությունը. — Դատավորը խաղն սկսելու ազդանշան տալուն պես գնդակը գցում է օդում, կենտրոնի դաշտի վրա: Եթե տվյալ գնդակն ինչ-ինչ պատճառներով անմիջապես չի բռնվում կենտրոնի խաղացողների կողմից և գլորվելով դուրս է գալիս կողքի գծերից, գնդակը տրվում է դատավորին, նորից խաղի մեջ գնելու համար: Եթե դատավորի կողմից խաղի մեջ զբված սկզբի գնդակը բռնվում է կենտրոնի խաղացողների կողմից, այդ դեպքում երկու ծայրերի դաշտի խաղացողներն իսկույն ցրվում են, փախչում դեպի իրենց դաշտի մյուս գիմազծերը: Կենտրոնի խաղացողները գնդակը բռնելով ցրվում են իրենց դաշտի վրա և սկսում են

գնդակն իրար նետել, որպեսզի հարմար մոմենտ գտնելով գնդակով խփեն աջ և ձախ դաշտերում գտնվող խաղացողներին: Եթե խփված գնդակն առանց գետին, կամ այլ առարկայի դիպչելու կաշում է խաղացողներից մեկն ու մեկին, տվյալ խաղացողը համարվում է կտրված և անմիջապես դուրս է գալիս խաղից:

Եթե կենտրոնի խաղացողների խփած գնդակը չի դիպչում աջ կամ ձախ կողմի դաշտերի խաղացողներին և գնդակն այս կամ այն կերպ չի դուրս գալիս տվյալ դաշտի սահմաններից, կամ նույնիսկ դուրս է գալիս տվյալ դաշտի սահմաններից և կամ կպել է տվյալ դաշտի խաղացողներից մեկին և գնդակը չի դուրս եկել դաշտի սահմաններից, տվյալ դաշտի խաղացողները վերցնում են գնդակը և սկսում են իրար գցել, կամ գցել մյուս ծայրի դաշտի խաղացողներին և հարմար մոմենտ են ստեղծում կենտրոնի խաղացողներին խփելու համար:

Այս խաղում միշտ աջ ու ձախ դաշտերի խաղացողներն ընկերանում են և միասին պայքարում են կենտրոնի դաշտի խաղացողների դեմ, նրանք իրար խփելու իրավունք չունեն:

Խաղն այսպես շարունակվում է մինչև

առաջին կիսախաղաշրջանի վերջը, որից հետո տեղերը փոխում են և անմիջապես սկսում հաշորդ կիսախաղաշրջանը:

Մաղն ունի երեք կիսախաղաշրջան, յուրաքանչյուր կիսախաղը 10—15 բույե տևողութեամբ: Երբ առաջին կիսախաղը վերջանում է և սկսվում է երկրորդը, ձախ դաշտի խաղացողները մտնում են կենտրոնի դաշտը. կենտրոնի դաշտի խաղացողներն անցնում են աջ կողմի դաշտը և աջ կողմի խաղացողներն անցնում են ձախ կողմի դաշտը: Այսպիսով այս խաղաշրջանում ընկերներ են դառնում աջ ու ձախ դաշտերի խաղացողները և պայքարում են կենտրոնի խաղացողների դեմ:

3-րդ կիսախաղում կրկին կատարվում է փոփոխութուն, վերը նշված ձևով և սվյալ խաղաշրջանը վերջանալուց հետո խաղը համարվում է վերջացած:

Մաղի վերջում շահում է այն թիմը, որն ունի ամենաքիչ աչոկներ:

Մաղի կանոնները, — 1. Մաղը համարվում է սկսված, երբ դատավորը սուլիչը տալուց հետո գնդակը գցում է օդը, կենտրոնի խաղադաշտի վրա:

2. Բոլոր դեպքերում օդում բռնված գընդակով կարելի է խփել հակառակորդին:

3. Գետնից վերցրած գնդակը մինչև որ

մի խաղացողից մյուսին չգցվի (առնվազն մեկ անգամ) այդ գնդակով իրավունք չկա հակառակորդին խփելու:

4. Սփված խաղացողը պարտավոր է անմիջապես թողնել դաշտը, անկախ այն հանգամանքից, թե դատավորը դրա համար սուլիչը տվել է, թե ոչ:

5. Սփված խաղացողի համար խաղի ընթացքը չի դադարեցվում: Մաղը կարելի է դադարեցնել միայն այն դեպքում, երբ աջ ու ձախ դաշտերի խաղացողների կողմից կենտրոնի դաշտի խաղացողներին խփված գնդակը փուստ է անցնում և առանց դաշտում մնալու դուրս է գալիս դաշտերի սահմանագծերից: Այսպիսի դեպքերում տրվում է սուլիչ և դատավորը գնդակը խաղի մեջ է դնում սկզբի ձևով:

6. Եթե խփված գնդակը կպել է գետնին կամ մի այլ առարկայի և նոր է կպել խաղացողին, այդպիսի դեպքերում խաղացողը կտրված չի համարվում:

7. Եթե գնդակը կպել է մի խաղացողի և առանց գետին ընկնելու կպել է նաև մի ուրիշի, կտրված է համարվում միայն սկզբի խաղացողը:

8. Եթե խփված գնդակը կպել է մի խա-

դացողի և գլորվելով դաշտից դուրս է եկել և կամ առանց խաղացողի կաշեւու կպել է գետնին և դաշտի սահմաններից դուրս է թռչում, տվյալ խաղացողներն իրավունք ունեն ձեռններով, կրծքով և մարմնի գանազան մասերով կասեցնել գնդակի ընթացքը:

9. Հակառակորդի կողմից խփված գնդակը կասեցնել չի կարելի, եթե նա օդի միջով է անցնում: Այդպիսի գեպքերում գնդակին կրպչողը համարվում է կտրված և դուրս է գալիս խաղից, անկախ այն հանգամանքից, թե նա այդ արել է գիտավորյալ թե ոչ:

10. Աջ կամ ձախ դաշտերի սահմաններից դուրս գլորվող գնդակները, որոնք թույլատրվում են ներս բերել և խաղի մեջ գնել, կարելի է հակառակորդին խփելու համար օգտագործել միայն այն գեպքում, երբ այդ գնդակը աջ ու ձախ դաշտերի խաղացողները նախապես մեկ կամ երկու անգամ օդից իրար են տալիս:

11. Դաշտի սահմաններից դուրս եկող խաղացողները և կամ հակառակորդի դաշտը մտնող խաղացողները համարվում են կտրված և անմիջապես դուրս են գալիս խաղից:

Աչոկների գրանցում. — Աչոկների գրանցման համար պետք է լինեն երկու հաշ-

վույններ, որոնք իրենց մոտ պարաստ պետք է ունենան խաղացող երկու թիմերի ցուցակը: Յուրաքանչյուր թիմի կողմից կտրված խաղացողի համար նույն թիմի անվան դիմաց, առաջին սյունակում գրանցում են մեկական աչոկ, երբ առաջին կիսախաղը վերջանում է, դատավորի թույլատրված ժամը, բարձրագույն հայտարարվում է երեք թիմերի առաջին կիսախաղի արդյունքները, նույնն անում են և հաջորդ կիսախաղին:

Դատավորի պարտականությունները, — 1. Ձթողնել խաղին մասնակցելու այն թիմի խաղացողներին, որոնք չունեն մի գույնի հագուստ:

2. Ուղղը դատել սուլիչով:

3. Տրված վճիռները համարել վերջնական և չբեկանել խաղի ընթացքում:

4. Դատել ուշադիր ու անկողմնակալ:

5. Հսկել, որ հաշվողները գրանցումները կատարեն ճիշտ:

6. Ձթույլատրել խաղի ընթացքում խոսել և վիճել:

ՄԱՐՏԱԿԱՆ ԳՆԴԱԿ

Դաշտը և նրա չափսերը. — Մարտական գնդակ» խաղի դաշտը պետք է լինի հարթ, ուղղանկյունի մի հրապարակ 14 մետր երկարութեամբ և 7 մետր լայնութեամբ: Դաշտի երկու կողքերի գծերը մի ուրիշ գծով միացնելով պետք է դաշտը բաժանել երկու հավասար մասերի:

Խաղի ին վեց տարը. — Խաղի համար պետք է մեկ հատ օդով լցված սովորական բասկետբոլի գնդակ և 12 հատ բուլավա: Բուլավաներ չլինելու դեպքում կարելի է նրանց փոխարինել գարադկի խաղի գլաններով, կամ սովորական շներով:

Խաղացողները և նրանց դասավորումը. — Խաղին մասնակցում են երկու թիմ, յուրաքանչյուրը 5 հոգուց բաղկացած:

Վիճակահանութեամբ որոշվում է դաշտերի ընտրութեանը:

Յուրաքանչյուր դաշտի դրսի դիմագծի վրա պետք է շարվի 3 գույգ բուլավա, յուրաքանչյուր գույգ բուլավաների հեռավորու-

թյունը մեկը մյուսից և կողքի գծերից լինելու է մեկ մետր 20 սանտիմետր, իսկ երկու բուլավաների մեջ եղած տարածութեանը՝ 80 սանտիմետր:

Յուրաքանչյուր թիմից երեք հոգի նշանակվում են որպես պաշտպաններ, իսկ երկու հոգի հարվածողներ: Պաշտպանվողները կանգնում են բուլավաներից 2—3 մետր հեռավորութեան վրա, ճակատով շարված, իսկ հարվածողները կենտրոնի գծից դեպի ներս, իրենց դաշտի վրա, ցանկացած հեռավորութեամբ:

Յուրաքանչյուր թիմն ունի իր կապիտանը, որի պարտականութեանն է հսկել, որ իր թիմի խաղացողները խաղի ընթացքում պահեն բարձր կարգապահութեան և, երբ հարկ է լինում, խաղի ընթացքում փոփոխում է խաղացողների տեղերը:

Խաղի նպատակը. — 1. Գնդակով հարվածել բուլավաներին և զցել նրանց:

2. Գնդակն անցկացնել ինչպես երկու բուլավաների, այնպես էլ հակառակորդ թաղացողների արանքից:

3. Գնդակն անցկացնել հակառակորդի պաշտպանների ոտների արանքից:

Խաղի սկիզբը. — Դատավորը սուրիչը տալուց հետո գնդակը զցում է օդում, երկու

Թիմի հարվածողները միջև: Հարվածողներն աշխատում են բռնել գնդակը և գցել իրենց կողմի պաշտպաններին և կամ մեկը մյուսին տալով հարմար մոմենտ են գտնում գնդակով խփելու հակառակորդի բուլավաներին կամ գնդակն անցկացնելու հակառակորդի բուլավաների կամ խաղացողների ոտների արանքով:

Գցված գնդակը դաշտի սահմանից դուրս դալու դեպքում խաղի մեջ է դրվում նրա դուրս եկած տեղից, հակառակորդ խաղացողներից մեկն ու մեկի կողմից:

Խաղի կանոնները.—1. Սկզբից դատավորի կողմից խաղի մեջ դրված գնդակը բռնելուց հետո անմիջապես բուլավաները հարվածել չի թույլատրվում: Տվյալ գնդակը բռնելուց հետո, պետք է այն արագ փոխանցել ընկերոջը, որն իրավունք ունի գնդակը խփելու բուլավաներին:

2. Գնդակը ձեռքում պահած վիճակում երեք քայլից ավելին կատարելը և 5 վայրկյանից ավելի գնդակը պահելը համարվում է սխալ, որից հետո գնդակը տրվում է հակառակորդին, կողքի գծից խաղի մեջ դնելու համար:

3. Արգելվում է:

ա) Գնդակը ոտքով խփել:

բ) Հակառակորդին հրել:

դ) Հակառակորդի խաղացողներին ոտքով կամ կողքով խփել:

դ) Կենտրոնի գիծն անցնել կամ տրորել, վերոհիշյալ սխալները կատարելու դեպքում գնդակը տրվում է հակառակորդին՝ կողքի գծերից խաղի մեջ գնելու համար:

4. Խաղացողներն իրենց դաշտի վրայից թուած կամ անցած գնդակը կարող են պահել ձեռներով, իրանով, ոտքով:

5. Պաշտպաններն իրավունք չունեն գնդակով խփելու բուլավաներին, նրանց պարտականութունն է հսկել իրենց բուլավաներին և վերցրած գնդակն անմիջապես տալ հարվածողներին:

6. Գնդակը կողագծերից խաղի մեջ է դրվում բասկետբոլ խաղի կանոնների համաձայն:

7. Դիմագծերից դուրս թուշող գնդակը խաղի մեջ է դրվում սկզբի ձևով, դատավորի կողմից:

8. Յուրաքանչյուր աչոկ շահելու դեպքում գնդակը խաղի մեջ է դրվում դատավորի կողմից սկզբի ձևով:

Աչոկները հաշվառում.—1. Գնդակը

զույգ բուլավաների արանքից անցնելիս գր-
ցող կողմը շահում է 3 աչոկ:

2. Գնդակը երկու բուլավաների միջև
անցնելիս, անցկացնող կողմը շահում է 5 ա-
չոկ:

3. Գնդակը սլաշտպանների սաների արան-
քից անցնելու դեպքում, անցկացնող կողմը
շահում է 10 աչոկ:

4. Գնդակով բուլավաներ վցելու դեպքում
դցող կողմը շահում է մեկ աչոկ:

5. Թիմերի սլաշտպանների կողմից խաղի
ընթացքում իրենց կողմի բուլավաները վցելու
դեպքում հակառակորդը շահում է յուրաքան-
չյուր բուլավայի համար մեկ աչոկ:

*Մ ա ն ո թ ու թ յ ու ն .— Գցված բուլավաներն անմիջապես
պետք է կրկին կանգնեցնել իրենց տեղերում:*

Դ ա տ ա վ ո ռ ն ե ռ ը և ն ը ր ա ն ց պ ա ը տ ա կ ա-
ն ու թ յ ու ն ը .— Մաղի համար անհրաժեշտ է
ունենալ մի դատավոր և երկու հաշվող: Դա-
տավորի պարտականութունն է՝ հսկել խաղի
կանոնների ճիշտ կիրառմանը, կարգապահու-
թյանը և աչոկները բարձրաձայն հայտարար-
ելուն:

Ի ս կ հ ա շ Վ ո ղ ն ե ռ ի պ ա ը տ ա կ ա ն ու թ յ ու ն ն է՝
ճիշտ գրանցել յուրաքանչյուր թիմի աչոկ-
ները, երբ դատավորը բարձրաձայն հայտա-
րարում է աչոկների թիվը:

ԲՐԳԱԶԵՎ ԳՆԴԱԿ

Գեանի վրա գծվում է 5—6 մետր տրա-
մագծով շրջագիծ:

Վերցնում են մտրմնամարզական 3 փայտ,
վերևից մի թղաչափ ցած խրձածեկ կապում իրար,
ապա ցածի ծայրերն իրարից հեռացնում և
եռոտանու ձևով անկում շրջագծի կենտրո-
նում:

Եռոտանու վերևի մասում գրվում է
Ֆուտբոլի մի գնդակ:

Մաղացողները բաժանվում են երկու հա-
վասար խմբերի:

Վիճակ հանելով մեկ խումբը դառնում է
սլաշտպան, իսկ մյուսը գնդակոծողներ:

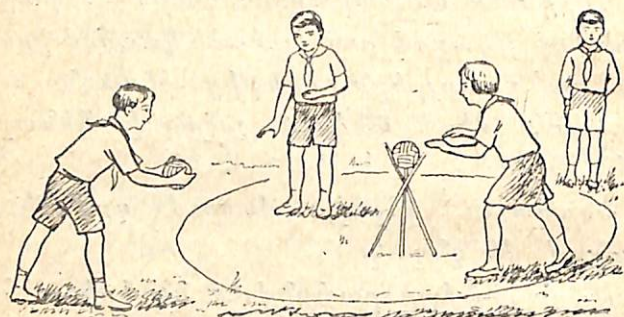
Պաշտպանները մտնում են շրջանի մեջ և
ցրվում եռոտանու շուրջը:

Գնդակոծողները ցրվում են շրջագծից
դուրս և իրենց մոտ եղած երկու բասկետ-բո-
լի կամ ֆուտբոլի գնդակները մեկից մյուսին
վցելով աշխատում են հարմար մոմենտին զըն-
դակով խփել և վցել եռոտանին:

Պաշտպաններն աշխատում են խփված

գնդակները սօքով, ձեռքով, կամ գլխով ետ
խփել և չթողնել, գնդակները կպչեն ետսա-
նուն:

Ամեն անգամ ետսանին գցելով գնդակ-
ծողները շահում են մեկ աչոկ, իսկ եթե ետ-
սանին գցելիս նրա վրայի գնդակը գլորվելով
դուրս է գալիս շրջանից, շահում են 5 աչոկ:



Պաշտպաններին իրավունք է վերապահ-
վում հարված ստանալու ժամանակ ձեռքով
բռնել ետսանին և դուրս գլորվող գնդակը
սօքով կամ ձեռքով կանգնեցնելու:

Եթե գնդակծողների կողմից խփված
գնդակը մնում է շրջագծի ներսում, պաշտպան-
ները պարտավոր են անմիջապես այդ գնդակը
ետ գցել դրսի խաղացողներին:

15 բուպե խաղից հետո տեղերը փոխվում

են. գնդակծողները դառնում են պաշտպան-
ներ, իսկ պաշտպանները՝ գնդակծողներ:

Սաղը շարունակվում է ևս 15 բուպե:

30 բուպե տևող խաղի վերջում, ամենաշատ
աչոկներ շահող խմբի կողմից խաղը տարած
է համարվում:

ԿԱՊԻՏԱՆ ԲՈՒ

«Կապիտան բոլ»-ը բավական հետաքրքրական խաղ է, որ ունի յուրահատուկ օրենքներ և մրցակցական խաղի բարդ տեխնիկա: Սա-
ղացողներն այս խաղում ձեռք են բերում լավ բասկետբոլիստներ դառնալու ունակություն-
ներ:

Սաղին կարող են մասնակցել 12—ից բարձր տարիք ունեցող աղաներն ու աղջիկ-
ները:

Սաղավայրն ու նրա չափսերը.—
Սաղադաշտը պետք է լինի հարթ ու մաքուր:
Դաշտի երկարությունը 25 մետր է, լայնու-
թյունը՝ 15 մետր, բասկետբոլի խաղադաշտի
նման:

Սաղադաշտի կենտրոնից քաշել մի գլծ
դաշտը բաժանելով երկու հավասար մասի:
Յուրաքանչյուր մասում քաշել երեք շրջագլծ
եռանկյունու ձևով, յուրաքանչյուր շրջագլծը
50 սանտիմետր տրամագծով:

Առանձին դաշտերի երեք շրջագլծերի հե-
ռավորությունը մեկը մյուսից պետք է 5 մե-

տրը լինի, իսկ մի դաշտի առաջին երկու շր-
ջագլծերի և մյուս դաշտի նույն շրջագլծերի
միջև ընկած տարածությունը պետք է լինի 8
մետր:

Սաղացողներին թիվը և դասավո-
րումը խաղադաշտում.— Սաղին մասնակ-
ցում են երկու թիմ, յուրաքանչյուրը 7 հոգուց
բաղկացած, որոնցից մեկը հանդիսանում է
կապիտան:

Սաղին մասնակցում են նաև մի դատավոր
և երկու հաշիվ պահող:

Դաշտերի ընտրությունը կատարվում է վի-
ճակ գցելով:

Դատավորի կողմից արված «գրավել տեղե-
րը» ազդանշանի համաձայն, թիմերը տեղավոր-
վում են հետևյալ ձևով:

Կապիտաններն ու երկուական հոգի որ-
պես բերդապահներ մտնում են իրենց դաշտի
շրջագլծը, երեքական հոգի գնում, կանգնում
են հակառակորդի շրջագլծի մոտ որպես պա-
հակներ, իսկ մեկական հոգի կանգնում են
երկու դաշտերի կենտրոնում իրար դիմաց,
դրանք խաղն սկսողներ են:

Դատավորն ու հաշիվ պահողները կանգ-
նում են խաղադաշտից դուրս:

Մաղի օրենքներն ու կանոնները.— 1. Դատավորը վերցնում է բասկետբոլի գնդակը, մտնում է դաշտը, կանգնում կենտրոնի երկու խաղացողների մոտ և գնդակը խաղի մեջ գցում ճիշտ այն օրենքներով ու ձևերով, ինչպես բասկետբոլ խաղում:

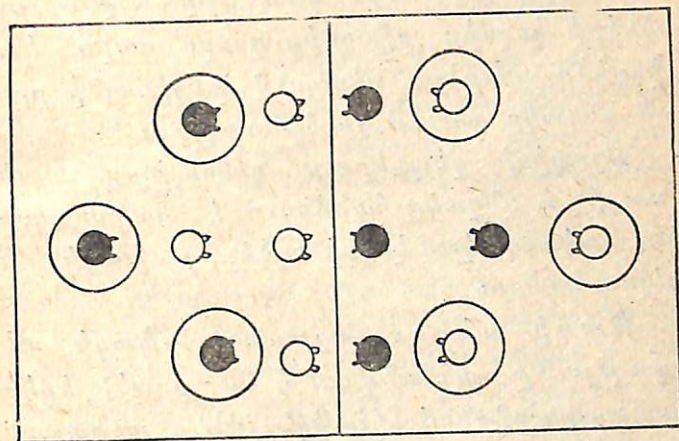
2. Գնդակը խաղի մեջ գրվելուց հետո կենտրոնի խաղացողներն աշխատում են բռնել գնդակը և արագ պասիրովկա կատարել իրենց կողմի խաղացողների հետ:

3. Եթե կապիտաններն իրենց բերդապահների կողմից գցված գնդակը բռնում են, շահում են մի աչոկ հսգուտ իրենց թիմի:

4. Բացի բերդապահներից մյուսների կողմից (պահակներ և կենտրոնի խաղացող) կապիտանին գցված գնդակը որպես շահում չի արձանագրում, անկախ այն հանդամանքից, թե կապիտանը գնդակը բռնել է, թե ոչ:

Այսպիսի դեպքերում կապիտանին գցված գնդակն ունի իր նշանակութունն այն տեսակետից, որ կապիտանն ավելի մոտ է բերդապահներին, կարող է գնդակը գցել նրանց և կրկին ետ ստանալ, իսկ մյուս կողմից խաղըն արագ տեմպ է ստանում և ավելի հեռաքրքրական է դառնում:

5. Կապիտանի կողմից (եթե բերդապահներն են գցել) գնդակը բռնվելու դեպքում դատավորը սուլում է, արձանագրել է տալիս մի աչոկ հսգուտ այդ թիմի և կրկին գնդակը խաղի մեջ է դնում այնպես, ինչպես սկզբում:



6. Մաղի ընթացքում խաղադաշտի կողքի և ճակատի գծերից դուրս թռչող գնդակը խաղի մեջ է գրվում ճիշտ այնպես, ինչպես բասկետբոլ խաղում:

Մաղի վերջում շահում է այն թիմը, որն ավելի շատ աչոկներ ունի:

Արգելվում է. ա) Երեք վայրկյանից ավելի գնդակը ձեռքում պահելը.

բ) Հակառակորդի ձեռքից գնդակը հափըռտակելը.

Այս տեսակետից այստեղ զետեղված ռազմական խաղերը պահանջում են գործողութեան համար բավական ընդարձակ տարածութիւն և նախապէս մըշակված պլան:

Այս տիպի խաղեր կազմակերպելիս զեկավարը պետք է աշխատի օգտադործել հակադադ, սանխտարական ինվենտար—պայուսակ, պատգարակ, պայմանական ձևով վերցրած հրացան, զնդացիր, հրանոթ, տանկ, սավառակ և այլն:

Ռազմական խաղեր կազմակերպելիս զինվորական աշխատողի ու բժշկի ներկայութիւնն անհրաժեշտ է:

ԳԵՐՎԱԾ ԱՌԱՋՆՈՐԴԸ

Սաղին մասնակցում են երկու օղակ հավասար թվով խաղացողներով:

Սաղը զեկավարում է շեկավարը կամ դատավորը:

Դատավորը երկու օղակավարների միջև վիճակ է գցում և որոշում խաղ սկսող կողմը:

Երկու օղակավարներն իրենց օղակներով ներկայանում են դատավորին: Դատավորը նրանց ներկայութեամբ որոշում է չեզոք գոտին, ստուգում խաղացողների թիվը և խաղն սկսելու ազդանշան է տալիս:

Սաղն սկսող կողմի օղակավարը, որը նախապէս պատրաստել է որոշ քանակութեամբ մանրացրած թղթի կտորներ կամ թեփ, իր օղակի հետ հեռանում է չեզոք գոտուց, իր օղակին առաջնորդելով բավական հեռու տեղ, մի ապահով վայրում թաղցնելու համար:

Ճանապարհին, մինչև օղակի թաղստոյը, օղակավարը պարտավոր է ցանել իր հետ վերցրած թեփից կամ թղթի կտորից այն հաշվով, որ ամբողջ ճանապարհը որոշ չափով նկատելի

լինի: Երբ նախապես սահմանված ժամանակա-
միջոցը (20 - 30 րոպե) անցնում է, դատավորը
հետապնդող օղակին առաջ շարժվելու ազդա-
նշան է տալիս:

Հետապնդող կողմի օղակավարը, իր խա-
ղացողների հետ, թափթփված թղթի հետքե-
րով զգուշությամբ առաջ գնալով աշխատում
է գտնել հակառակորդի թագատոցը:

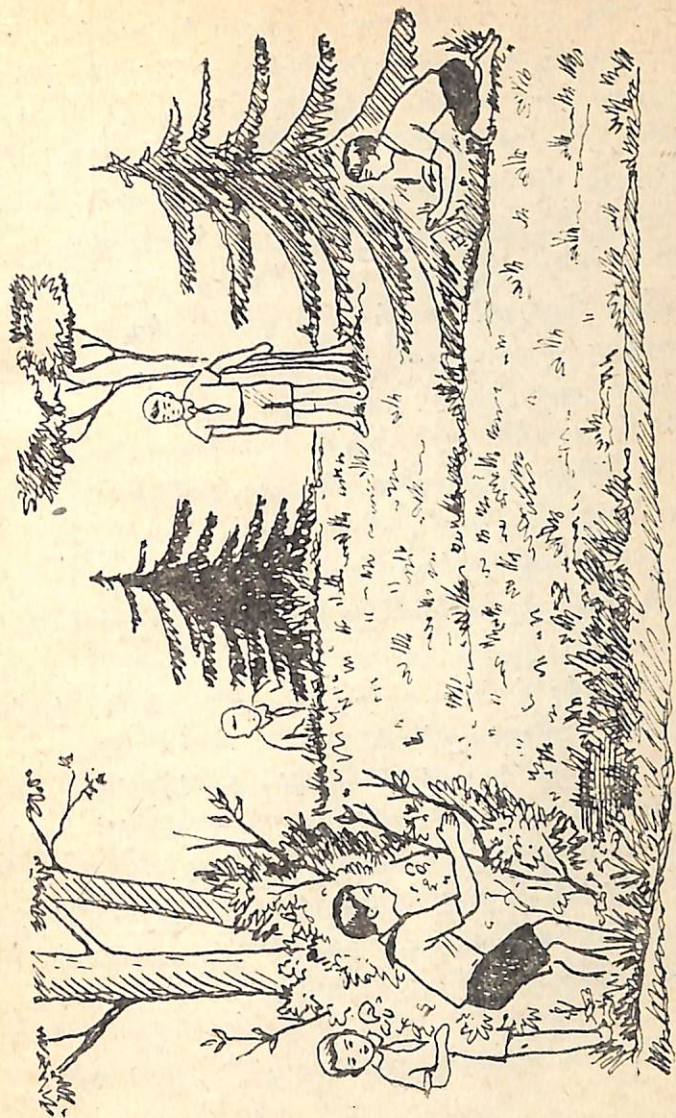
Հետապնդողներին իրավունք է վերապահ-
վում իրենց ճանապարհին հանդիպած թագ կա-
ցողներին խփելու և օղակավարին, որպես գե-
րի, բռնելով չեզոք գոտին տանելու:

Որքան շատ թագ կացողներ խփվեն, այն-
քան օղակավարին գերի վերցնելու հնարա-
վորությունը մեծանում է:

Թագ կացող կողմին իրավունք է վերա-
պահվում խուսափել խփվելուց. նման դեպքե-
րում նրանք կարող են դուրս գալ թագատոցից
և փախչել այն կողմը, որ կողմն իրենց օղա-
կավարին պաշտպանելու լայն հնարավորու-
թյուն կա:

Խփվողները համարվում են մեռած և խա-
ղին չեն մասնակցում:

Երբ թագ կացողները տեսնում են, որ
իրենց թագատոցը պաշարված է հետապնդող-
ների կողմից և օղակավարին գերի վերցնելու



վտանգ կա, անմիջապես գուրս են գալիս թա-
զըստոցից և հարձակվում հետաապնդողների վրա,
աշխատելով ամեն մեկը մի խաղաղոցի գերել և
չթողնել, որ իրենց օղակավարին բռնեն: Մի-
կնույն ժամանակ աշխատում են բռնել հակա-
ռակորդի օղակավարին, ստեղծելով լայն
հնարավորություն, որ իրենց օղակավարը
նույն ճամբով ետ փախչի դեպի չեզոք գոտին:
Նույնը կատարում են հետաապնդողները: Որ
կողմի առաջնորդն առանց բռնվելու հասնի
չեզոք գոտին, այն կողմն էլ շահում է:

Խփվածները խաղին մասնակցելու յրա-
վունք չունեն:

Օղակավարները նույնպես կարող են ի-
րար խանդարել և մեկը մյուսին արգելել հեռ
փախչելու:

Ուրիշ ճանապարհով չեզոք գոտին փախ-
չել չի թույլատրվում:

Կարելի է լավ թագնվել և հարմար ժա-
մանակին ամբողջ օղակով չեզոք գոտին փախ-
չել, առանց հակառակորդից խփվելու:

Վեճերին և տարաձայնություններին
վճռական պատասխան տալիս է դատավորը:

«ՀԵՏԱԽՈՒՅՁՆԵՐԻ ՀԵՏՔԵՐՈՎ»

Այս խաղի համար հարկավոր է ընտրել
այնպիսի վայր, որտեղ լինեն փոսեր, շինու-
թյուններ, անտառ, գետակ և այլն:

Երբ խաղի համար տեղն ընտրվեց, պետք
է նշանակել խաղի ստարտը և Ֆինիշը: Ֆինի-
շը պետք է ստարտից հեռու լինի՝ երկու կիլո-
մետրից ոչ պակաս:

«Հետախույզների հետքերով» խաղին կա-
րող են մասնակցել ճամբարի բոլոր պիոներ-
ները, միաժամանակ և գյուղական բոլոր երե-
խաները, որոնք կներգրավվեն խաղի մեջ:
Պետք է նկատի ունենալ, որ խաղը խլում է
երկու-երեք ժամ:

Նշանակված ժամանակին, բոլոր խաղա-
ցողները հավաքվում են ստարտում: Նախապես
պետք է ընտրված լինեն «հետախույզներն»
(երկու հոգի): Իրանք պետք է լինեն ճարպիկ,
սրամիտ երեխաներ, արագավազ և վազքի մեջ
առկուն: «Հետախույզն» ուսին ունենում է պա-
յուսակ մինչև բերանը լիքը թղթի մանր կը-
սորներով:

Որպեսզի պայուսակը վազքի ժամանակ

չխանգարի, հարկավոր է այն գոտիով ամբաց-
նել մեջքին:

Սաղի ղեկավարը նշան է տալիս և «Հե-
տախուլյաները» վազում են Ֆինիշի ուղղու-
թյամբ: Փինիշի համար ընտրված տեղը պետք
է բոլոր խաղացողներին հայանի լինի: «Հե-
տախուլյաների» հեռանալուց 5 րոպե հետո ղե-
կավարի ազդանշանով սկսում են վազել մնա-
ցած բոլոր մասնակցողները՝ հետախուլյաներին
հասնելու համար: «Հետախուլյաները» ժամանակ
առ ժամանակ (2—3 րոպե մի անգամ) պա-
յուսակի միջից ցած են թափում թղթի մի
քանի կտորներ—«հետք են թողնում»: Այդ
հետքերով էլ հետապնդողները որոշում են,
թե ղեպի որ կողմն են վազել «հետախուլյ-
աները»: Հետապնդողների նպատակն է բռնել
«հետախուլյաներին», թույլ չտալով, որ նրանք
Ֆինիշին հասնեն:

Թվում է թե սա մի հասարակ գործ է:
Չէ որ երկու հետախուլյան հետևում են մի
քանի տասնյակ, երբեմն նաև հարյուրի չափ
երեխաներ: Բայց եթե նկատի ունենանք, որ
հետապնդողներին մոլորեցնելու համար «Հե-
տախուլյաները» կարող են զիմել ամեն տե-
սակ խորամանկության, ապա պարզ կլինի,
որ այդ այնքան էլ հեշտ չի: «Հետախուլյաները»

կարող են ծառ բարձրանալ, կարող են տապ
կենալ խիտ թփերում, կամ թագնվել շինու-
թյան մեջ: Նրանք կարող են իրենց թողած
հետքով ետ դառնալ և ապա ուղղությունը
փոխել:

Ենթադրենք «Հետախուլյաները» ճանապարհին
զեմ ընկավ գետի: Նա կարող է մի տեղից
գետն անցնել, ափով որոշ տարածություն
գնալ, ապա կարող է իր թողած հետքով մո-
տենալ գետին և լողալով անցնել հակառակ
կողմը: Այս բոլորն անշուշտ կարող են հետա-
պնդողին շփոթեցնել և քիչ ժամանակ չի պա-
հանջվի նրանցից, մինչև որ կարողանան կըր-
կին հետքը գտնել:

Հարկավոր չէ թվել այն բոլոր խորա-
մանկությունները, որոնց կարող են զիմել
հետախուլյաները: Կթվեմ միայն մի քանի օրի-
նակներ:

Մի անգամ «հետախուլյաները» ճանապարհին
պատահեց մի գյուղացու, որը սայլով խոտ էր
տանում: Խնդրեց գյուղացուն, որ իրեն բե-
ռան մեջ առնի: Թաղվեց խոտի մեջ և սայլն
անցավ ուղղակի մի խումբ հետապնդողների
քթի առաջով ու «հետախուլյաները» մնաց աննկա-
տելի:

Մի ուրիշ անգամ «հետախուլյաները» մոտե-

ցել էր գետին: Տեսնում է մի գյուղացի տղա
ձուկ է որսում, «հետախույզը» հագնում է այդ
տղայի շորերը, իսկ գյուղացու աղան սկսում
է գետում լող տալ: Տեսնելով, որ թողած հետ-
քը դեպի գետն է տանում, հետապնդողները
որոշում են, որ «հետախույզը» լողալով ան-
ցել է մյուս ափը և իրենք ել լող տալով կրա-
բում են գետը, ընկնում նրա հետեից: Որ-
քան մեծ է լինում նրանց զարմանքը, երբ «ձրկ-
նորսը» հանկարծ գլխարկը վերցնում է, գլուխ
տալիս և հարցնում. «ինչպես է գետի ջուրը,
տաք է թե սառը»:

Հետապնդողների գործը զժվարանում է
մանավանդ այն ժամանակ, երբ հետախույզ-
ները ծանր մոմենտներին օգնում են իրար,
ազատում են միմյանց այդ վիճակից, խո-
չաձևում են հետքերը, ցրում հետապնդողների
ուշադրությունը:

Խաղի կանոններով «հետախույզներին»
թույլատրվում է նախորդ մանրամասնորեն
ծանոթանալ խաղի համար ընտրած վայրին,
որոշելու համար, թե ինչպես կարելի է վայրն
օգտագործել: Վայրը դիտելուց հետո «հետա-
խույզերը» պայմանավորվում են և մշակում
նախապես համաձայնեցրած գործողություն-
ների մատավոր պլանը:

Խաղից առաջ պետք է Ֆինիշ ուղարկել
երկու երեխա, որոնք հաստատում են, որ
«հետախույզներն» առանց կալանքի եկան
հասան վերջնական կետը, կամ նրանց ձեռ-
բակալած բերեց այս կամ այն հետապնդողը:

Խաղը վերջացած է համարվում, երբ եր-
կու «հետախույզներն» էլ (կամ նրանցից
մեկը) կկարողանա հասնել Ֆինիշին, կամ եր-
կուսն էլ կձեռքակալվեն:

Ֆինիշ ուղարկած երեխաները լուսարձակի
կամ այլ տեսակի ազդանշանների միջոցով
ազդարարում են խաղը վերջացած: Պարզ է, որ
«հետախույզները» խաղը տանում են այն
ժամանակ, երբ երկուսն էլ, կամ նրանցից
մեկն առանց ձեռքակալման հասնում են Ֆի-
նիշին:

ՀԵՏԱԽՈՒՅՁՆԵՐ ԵՎ ՔՈՂԱՐԿՎՈՂՆԵՐ

Սա ևս ուղղափառ տարրերով հարուստ մի խաղ է: Խաղին կարող են մասնակցել 11—ից բարձր տարիք ունեցող պիոներներն ու զբոսայգիականները:

Սովորաբար մրցակցական և ուղղափառ խաղերին մասնակցողները բաժանվում են երկու հակառակորդ խմբերի: Սա նրա համար է, որպեսզի խմբերը սովորեն հաղթահարել այն դժվարութիւնները, որոնք առաջադրված են ավյալ խնդրի համար: Առաջացած պայքարում երեխաները ձեռք են բերում վազելու, թագնորվելու, հարձակվելու, ցատկելու, դիտելու, ճիշտ եզրակացութիւններ հանելու և արգելքներ հաղթահարելու ունակութիւններ, դասնում են ֆիզիկապես տոկուն և առողջ սպորտսմեններ:

Այս տեսակետից «Հետխուսյոյներ և քողարկվողներ» խաղը պետք է մասսայականացնել բոլոր պիոներական կոլեկտիվներում, նամանակով, որ այս խաղում պիոներները սովորում

են հետախուսական նշանները և քողարկվելու կանոնները:

Խաղին մասնակցող պիոներական երկու ջոկերը կամ օղակները քաղաքից դուրս, ծառ, քար, կամ մի որևէ շենք նշանակում են, որպես քաղաք:

Երկու ջոկերը խաղի դատավորի հետ միասին, հավաքվում են «քաղաքում»: Դատավորը վիճակ է գցում որոշելու համար, թե որ ջոկն է լինելու հետախուսյոյ և որը քողարկվող:

Վիճակը հանելուց հետո դատավորը տալիս է խաղն սկսելու ազդանշան և ստուգում ժամացույցը:

Քողարկվողներն անմիջապես շոկավարի ղեկավարութեամբ հեռանում են «քաղաքից», ճանապարհին հետախուսական նշաններ դնելով: Հետախուսական նշանները պետք է դնել մինչև այնտեղ, որտեղ շոկավարը նկատում է այնպիսի բնական հարմարութիւններ, որոնցում հնարավոր է շատ լավ քողարկել իր ջոկը (ձոր, այգի, առուներ, թմբեր և այլն):

Հետախուսական նշանները դնելուց պիտի դադարել, երբ քողարկվելու վայրը 300—500 մետր հեռավորութեան վրա է գտնվում: Սա արվում է, որպեսզի հակառակորդ ջոկն իմանա, որ հետախուսական նշանները վերջանալու

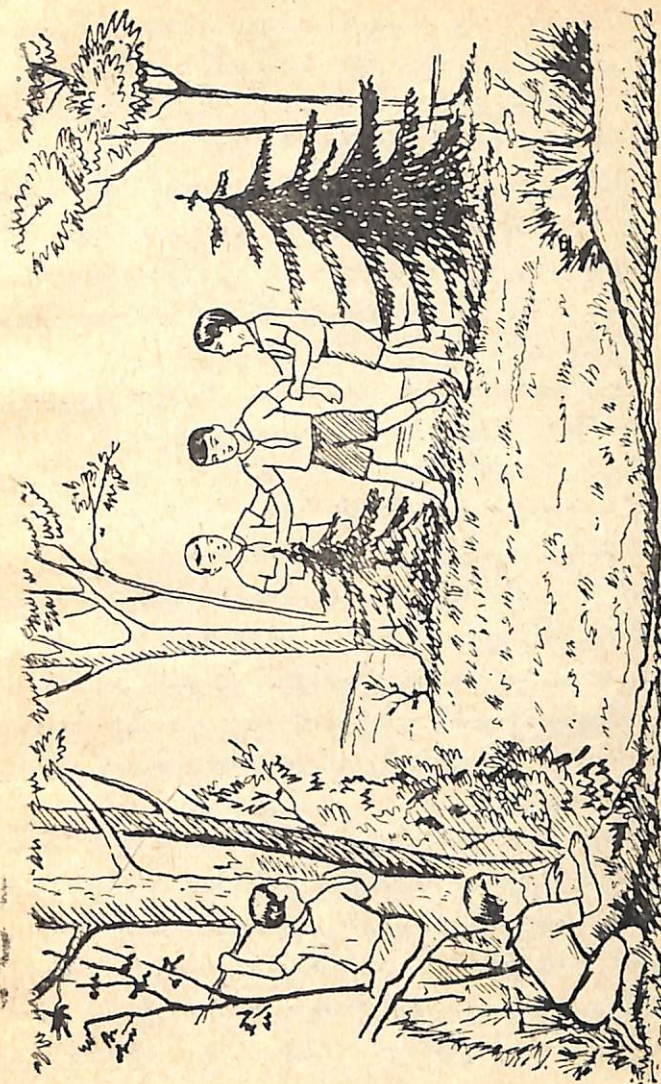
տեղից մինչև 500 մետրի վրա թագնված են քողարկվողները:

Վերջին հետախուզական նշանը դնելուց հետո շոկավարը բաժանում է խաղացողներին երկու մասի և ամեն մասին ցույց է տալիս իր քողարկման վայրը:

Քողարկվողներն աշխատում են բնական հարմարություններից օգտվելով այնպես քողարկվել, որ նույնիսկ 10—20 քայլի վրա գտնվող հակառակորդից չնկատվեն:

Լավ քողարկվելու համար կարելի է պառկել քարերի, ծառերի և թմբերի տակ, ծառ բարձրանալ և ծածկվել տերևներով, ծառի ճյուղերով ու խոտերով լավ փաթաթվել և նստել թմբերի մեջ, կամ կանգնել կանաչ ֆոնի վրա, ավյալ վայրի գույն ունեցող շորով ծածկվել և այլն:

Երբ շոկավարը շոկի քողարկման աշխատանքները վերջացնում է, ինքը ևս քողարկվում է՝ ընտրելով մի այնպիսի հարմար տեղ, որտեղից հնարավոր է շատ կամայց հրահանգներ տալով զեկավարել խաղացողներին: Նա իր քողարկված վայրից ուշադրությամբ հետևում է հետախուզող կողմի շարժմանը, և երբ նկատում է, որ նրանք մտել են քողարկվողների սահմանից ներս, դեպի խորքերը, տալիս է



ազգանշան (նախապես պետք է շոկի հետ պայմանավորվել ազգանշանի տեսակի վերաբերյալ) և իր շոկի հետ միասին վազում, է դեպի «քաղաքը»:

Եթե քողարկվողներին հաջողվեց առանց նկատվելու (մինչև 50—60 քայլ) վազել և մասնակցողները կեսի չափով հասնել «քաղաք», նրանք շահում են խաղը և գերերը փոխում, եթե ոչ, պարտավում են և մնում քողարկվողների դերում:

Երբ դատավորը տեսնում է, որ պայմանավորված ժամանակը լրացել է, երկրորդ և ուժեղ ազգանշանն է տալիս:

Հետախույզներն իրենց շոկվարի ղեկավարութանը հետախույզական նշանների հետքերով շարժվում են քողարկվողներին դանելու:

Դատավորը գնում է սրանց հետ, խաղը դիտելու և դատելու: Նա իրավունք չունի ոչ մի օժանդակութուն կամ ցուցմունք տալու հետախույզներին: Նրա պարտականությունն է անաչառ դատել:

Երբ հետախույզող կողմի շոկվարը հասնում է վերջին հետախույզական նշանին, իր շոկատի խաղացողներին շղթայի ձևով դասավորում է և սկսում փնտսել քողարկվածներին:

Հետախույզները խաղը տանում են այն դեպքում, երբ դանում են քողարկվածներին

վայրը և նրանց հրապարակ հանում՝ նախքան նրանք կկարողանան դեպի «քաղաք» վազել: Խաղը տանում են նաև այն դեպքում, երբ բռնում են հակառակորդի շոկվարին:

Ցուցումներ դատավորին.—1. Հետևել որ քողարկվողները հետախույզական նշանները դենն ճիշտ և քողարկվեն վերջին հետախույզական նշանից 300—500 մետրից ոչ ավելի հեռավորութան վրա:

2. Որ քողարկվածները դեպի «քաղաք» վազելիս 50 մետրից ոչ պակաս հեռավորութամբ միայն նկատվեն հետախույզների կողմից:

3. Քողարկվողները կողմից «քաղաքը» համարել զրավված այն դեպքում, երբ շոկատի կեսից ավելին հասել է:

4. Համարել սխալ, երբ քողարկվողներն ուրիշ ճանապարհով են վազում դեպի «քաղաքը» և կամ խաղացողների կեսը քողարկվում են ճանապարհի կեսին, իսկ մյուս կեսը վերջին հետախույզական նշանից 300—500 մետրի վրա:

5. Երբ քողարկվողները շոկվարը բռնվելուց հետո փախչում է դեպի «քաղաքը»:

6. Տաս բոլորից հետո պարտված համարել հետախույզներին այն դեպքում, երբ նրանք վերջին հետախույզական նշանի մոտ շղթա են

կազմում և առաջ չեն շարժվում, սպասելով, որ քողարկվողները հարկադրված լինեն դուրս գալ իրենց թագստոցից և կես ժամից հետո, երբ նրանք չեն կարողանում գտնել քողարկվածներին, անկախ այն հանգամանքից, թե քողարկվողները վազում են դեպի «քաղաքը», թե իրենց թագստոցումն են:

7. Հետախույզները քողարկվողներին բռնելու իրավունք չունեն և ոչ էլ հետապնդելու այն դեպքում, երբ նրանք 50 քայլից հետո են դուրս գալիս և վազում դեպի «քաղաքը»: Հետախույզներն այդ կարող են անել միմիայն քողարկվողների ջոկվարի վերաբերյալ, մինչև «քաղաքից» 300 մետր հեռավորութան վրա: Այդ տարածութունից այն կողմ ջոկվարին բռնելը չի հաշվվում:

8. Հետախույզներին նույնպես արգելվում է ճանապարհին մարդիկ թողնել, քողարկվող կողմի ջոկվարին բռնելու նպատակով: Վերոհիշյալ կետերն այս կամ այն ջոկի կողմից խախտվելու դեպքում դատավորը հաշվի է առնում և խաղի վերջում տալիս է իր վճիռը, թե որ ջոկն է շահում խաղը:

Այս խաղը կարելի է կազմակերպել նաև ուղղանկյուն և առերիսաական արշավների ժամանակ, ճամբարներում, երսկուրսիաների ընթացքում և այլն:

ԳԱՂՏՆԻ ԾՐԱՐ

Այն վայրը, որտեղ կազմակերպեցինք այս խաղը, հետևյալ պատկերն էր ներկայացնում:

Ծ. գյուղից դեպի արևելք անցնում է սեղանաձև նշանակութուն ունեցող մի խճուղի, որի մի կողմով անցնում է մի փոքրիկ գետակ, որը հոսում է հանդարտ, կիսելով ճանապարհից հյուսիս ընկած հարթութունը: Ճանապարհից հարավ բլրաշատ, թփուտներով ծածկված լեռնաշղթա է: Հենց այդ բլուրների վրա կազմակերպեցինք, խաղը: Խաղից առաջ դեկավարը մեզ պատմեց, որ այն վայրում, որտեղ քիչ հետո մենք մեկնելու ենք, առավոտյան եղել է ուժեղ մարտ, բայց հակառակորդը չգլխմանալով փոթորկուտ գրոհին, նահանջել է: Մեզ խնդիր է տրվում այդ վայրում կազմակերպել ուժեղ պահպանութուն:

Կես ժամից հետո մենք արգեն այդ վայրումն էինք: Այստեղ այնպիսի մեռելային լուսություն էր տիրում, որ թվում էր, թե երբեք կենդանութուն չէր լուսություն չի ունեցել

այդտեղ, սակայն զեկավարը մեզ բացատրեց, որ ռազմական գործողությունները շրջանում այսպիսի լուծյունը խաբուսիկ է, դրա համար անհրաժեշտ է անմիջապես անցնել պահպանության:

Տաս բուպեից հետո բոլոր պահակներն իրենց տեղումն էին: Այս բոլոր ռազմական պայմաններում անհրաժեշտ է գործել զգուշությամբ և գաղտնի, որպեսզի թշնամին չհկատի: Այսպիսի ղեպքում պետք է լինել ճարպիկ և խորամանկ, որպեսզի ոչ միայն հակառակորդից աննկատելի մնաս, այլև հակառակորդի բոլոր խորամանկությունները հայտնաբերես:

Կես ժամից հետո ղեկավարը հաղորդեց հետևյալը. «Ճիշտ տեղեկություններ կան, որ հակառակորդի հինգ հոգուց բաղկացած լրտեսական խմբակն անցել է ճանապարհից և գտնվում է մեր սահմանում: Նրանց մոտ գտնվում է մի գաղտնի ծրար, որի մեջ կան շատ կարևոր տեղեկություններ: Լրտեսների նպատակն է այդ ծրարը հանձնել մեր թիկունքում գտնվող իրենց կողմնակիցների ձեռքը: Հավանական է, որ նրանք արդեն մեր շրջակայքումն են: Ուրեմն, ինչ գնով էլ լինի, պետք է բռնել լրտեսներին և ձեռք բերել ծրարը: Դրա համար հրամայում եմ լավ հրահանգավորել բոլոր

պահակներին և ղեաքերին, ուժեղացնելով պահակների աշարջությունն ու զգոնությունը և լրտեսներին հայտաբերելուց հետո կապավորների միջոցով անմիջապես տեղեկացնել ինձ ու տեղյակ պահել հարևան պահակներին, պայմանական ազդանշաններով: Պետք է լինել աշարջույ, զգույշ և չխաբվել թշնամու խորամանկություններից:

Մեր պահակակետերից քիչ հեռու դեպի թիկունք, ձորակի մեջ, մի թփի տակ նստած էր մի մարդ, որին կարծես շրջապատում ոչ մի բան չէր հետաքրքրում: Նրան չէր գրավում մեր պահակները և ղեաքերի անց ու դարձը, անգամ գլուխ չէր բարձրացնում գրքից և անընդհատ կարդում էր: Նրանից քիչ հեռու, ձորակի աջ ափին, թփուտների մեջ ցցված էր մի փայտ, որի վրա ծածանվում էր մի թերթ թուղթ. թվում էր, թե քամին է այդ թուղթը թռցրել ու ամրացրել թփին: Անծանոթ մարդը գլխին սպիտակ թաշկինակ կապած, նստած էր և թվում էր թե արևի վաննա է ընդունում: Մենք նրա վրա ուշադրություն չգարձրինք: Քիչ հետո ղեաքերը ճանապարհից աջ ու ձախ շարժվելու ժամանակ հայտաբերեցին մարդու թարմ հետքեր: Անշուշտ այդ տեղերից անցել էին թշնամու լրտեսները:

Հեռքերը ցույց էին տալիս, թե որտեղից են եկել լրտեսները և որ ուզողությամբ գնացե՞ր Դեաքը տալիս է տագնապի ազգանշան: Այդ բանը կրկնվում է մի քանի կետերից: Բանից դուրս է գալիս, որ չորս լրտեսներ արդեն անցել են ճանապարհով: Դեաքերից մեկը տեսել էր, թե ինչպես լրտեսներից մեկը թփից-թուփ էր փախչում: Ահա դրան է հարկավոր ամենից առաջ բռնել: Տագնապի ազգանշաններից հետո պահպանական մասից գալիս է օժանդակ մաս և կարճ ժամանակից հետո շրջապատում ամբողջ վայրը, որտեղից անցել են լրտեսները: Վայրն օղակելով սկսում է ուժեղ հետախուզություն և քիչ հետո հայտաբերվում են լրտեսներից երեքը: Կրկնակի խուզարկությունից հետո ոչ մեկի մոտ չգտնվեց զազանի ծրարը: Այդ լրտեսներին թիկունք ուղարկելուց հետո նորից է սկսվում խուզարկությունը: Հայտաբերվում է չորրորդ լրտեսը, բայց սրա մոտ նույնպես ծրար չի գտնվում: Նշանակում է՝ ծրարը հինգերորդ լրտեսի մոտ է և նրան պետք է անպայման գտնել: Պահակները լուռ դիտում են հեռքերը և հաշվում, ճանապարհով անցնել են հինգ մարդ: Նշանակում է հինգերորդ մեր շրջապատումն է: Այստեղ մենք հիշեցինք հրամա-

նատարի վերջին խոսքերը՝ «չխաբվել թշնամու խորամանկություններից»: Բայց մենք խաբվել էինք: Լրտեսներից չորսն իրենց վրան են կենտրոնացրել մեր ուշադրությունը, մենք ամբողջ պահակակազմով զբաղվել ենք չորս լրտեսով և հնարավորություն տվել հինգերորդին հաջողությամբ անցնելու թիկունքը: Անհրաժեշտ է ուժեղացնել խորքի պահակությունը և զգուշացնել պահպանական մասին:

Հինգերորդ լրտեսը, օգտվելով պահակների թուլությունից, լավ քողարկվելով կանաչներով, թփերի ետևից անցել էր համարյա բոլոր պահակներից: Նա խորամանկորեն ժրպատում է և մտածում, որ նրան որոնում են ուրիշ տեղ, իսկ նրան մնացել է անցնել վերջին պահակակետը:

Հեռվից արդեն երևում է փայտի վրա ամրացրած թերթը, նրանից այն կողմը ձորակն է: Նշանակում է, նա, որին պետք է հանձնել ծրարը, նստած է ձորակում: Լրտեսն արդեն մոտենում է իր նպատակին: Բայց ահա երկու հողի հսկում են վերջին պահակակետում, կանգնած են մեջք-մեջքի և աշալուրջ դիտում են շրջապատը: Լրտեսը մտածում է. «Մի՞թե հնարավոր չէ այս մի կեան էլ անվտանգ անցնել», և սկսում է գանդաղ փորի վրա սո-

դալով անցնել թիւից-թուփ: Սողալը դժվար է, որովհետև անցյալ տարվա թափված տերևները խշխշում են ամեն մի շարժումից պահակները կարող են ձայն լսել: Չնայած նրա զգուշությանը՝ պահակները ձայն են առնում և մտանալով՝ օղակի մեջ են առնում լրտեսին: Դրան հետևում է տագնապի անզանշանը: Այս անգամ արդեն հաջողվում է խուզարկությունից հետո ձեռք բերել ծրարը: Գաղանի ծրարը պետի ձեռքումն է: Նա տալիս է դադարի ազդանշան, ձորակում նստած մարդն ուղղվում է դեպի հավաքատեղ: Մաղը վերջացած է: Հիմա արդեն պետք է ամփոփել խաղի արդյունքները:

Մաղի կանոնները 1. Մաղը կազմակերպվում է քաղաքից դուրս, կտրտված և թփերով ծածկված մի վայրում:

2. Չոկատի 5 հոգուց բաղկացած մի օղակ պետք է դարձնել «լրտեսներ», որոնց արվում է գաղանի ծրար, իսկ մյուս մասը դառնում է պահակային մաս, նշանակելով մի քանի պահակակետ: Ամեն մի պահակակետում լինում են 3—4 պահակներ, ամեն պահակում՝ մեկ պետք: Օղակավարը նշանակում է պահակի պետ, ունենալով իր տրամադրության տակ մեկ կապավոր:

3. «Լրտեսները» պարտավոր են ճանապարհն անցնելիս թողնել իրենց հետքերը մանր թղթի կտորներով, սլաքներով կամ օտքի հետքերով: Սլաքով նշան դնելիս ամեն մի «լրտես» սլաքի ծայրում գրում է իր համարը:

4 «Լրտեսը» բռնված է համարվում, երբ երկու պահակ կարողանում են հասնել նրա ետևից և ձեռքով խփել նրան: Մեկ պահակն իրավունք չունի լրտեսին խփելու, մեկ պահակին լրտեսը կարող է խփել: Միվածները խաղին այլևս չեն մասնակցում:

5. Մաղը վերջանում է, երբ գերի է բռնվում գլխավոր լրտեսը, որի մոտ է գտնվում գաղանի ծրարը, կամ այն դեպքում, երբ «լրտեսներին» հաջողվում է ծրարը հասցնել իրենց մարդու ձեռքը:

6. Մաղի դեկավարը խաղացողներից մեկին նշանակում է թիկունքում նստող մարդ, որ ձգտվում է փոխելով իր զգեստները:

Այս խաղը և՛ պահակներին, և՛ «լրտեսներին» հնարավորություն է տալիս գործադրելու իրենց բոլոր խորամանկությունները: Այստեղ գրված է խաղի միայն մի ձև, իսկ ինչքան ավելի խորամանկ ու ճարպիկ ձևեր կարելի է մտցնել խաղի մեջ: Այդ արդեն կախված է խաղի դեկավարի և երեխաների շնորհքից ու ֆանտազիայից:

Բ Ո Վ Ա Ն Դ Ա Կ ՈՒ Թ Յ ՈՒ Ն

երկու խումբ. 3

Ա. ԲԱԺԻՆ.—Շարժուն խաղեր 5

- 1. Հովի 7
- 2. Ոս—զանգու 9
- 3. Թաշկինակի տեղափոխութիւն 11
- 4. Փոխիւր բուլավաները 14
- 5. Հավալա 17
- 6. Փախչողներ 19
- 7. Չինական սլաո 21
- 8. Թաշկինակի հափշտակութիւն 24
- 9. Բուլավաների շարք 25

Բ. ԲԱԺԻՆ.—Ատրակցիտներ 30

- 1. Սերսո 32
- 2. Դեպի նշանակեալ 34
- 3. Կամրջակ 35
- 4. Թռչող գնդակներ 38
- 5. Ճոճվող պարան 41
- 6. Հարված արջին 44
- 7. Կույր գանգանալը 46
- 8. Գազանանոց 49
- 9. Եռանիշ թիրակ 53

Գ. ԲԱԺԻՆ.—Չվարճալի խաղեր 56

- 1. Պնակներով վազք 58
- 2. Վազք ասեղ թիւերով 59
- 3. Խնձոր ուտողները 61
- 4. Լողունգներով էստաֆետ 63

- 5. Վերցրու առարկան 65
- 6. Աքլորակոխի 67
- 7. Խփիւր բուլավաներին 69

Դ. ԲԱԺԻՆ.—Կիսասպորտային խաղեր 71

- 1. Կարմիր դրոշակակիրը 74
- 2. Բ ե ը դ 80
- 3. «Գ ե ը ի» 86
- 4. Գրոհողներ և դրոշակահներ 92
- 5. «Քաղաքը գրավված է» 98
- 6. Գրոշակախաղ 107
- 7. Ոտքով զազախ թուփ 115
- 8. Աստղածե գնդակ 123
- 9. Շրջանակները գնդակ 128
- 10. Անկյունի գնդակ 132
- 11. Դաջ-բոլ 135
- 12. Մարտական գնդակ 142
- 13. Բրզածե գնդակ 147
- 14. Կապիտան Բոլ 150

Ե. ԲԱԺԻՆ.—Ռազմական խաղեր 155

- 1. Գերված առաջնորդը 157
- 2. «Հետախույզները հեռքերով» 161
- 3. Հետախույզներ և քողարկվողներ 166
- 4. Գազանի ծրար 173



Պատկեր
Ե. Հ ա Ր Ո Ւ Ք Յ Ո Ւ Ն Յ Ա Ն
Տեխ-խմբագիր՝
Ս. Ե. Գ ա ս ա յ ա Ր Յ Ա Ն
Սրբագրիչ՝
Մ. Ք ո լ մ ա Ն Յ Ա Ն

ԳՖ 2656 Հրատ 5332

Պատկեր 633 Տիրած 3500

Հանձնված է արտադրութեան 13/IX 1940 թ.

Ստորագրված է տպագրութեան. 12/XI 1940 թ.

Հայտատուի տպարան. Երևան, Լենինի 65

2

« Ազգային գրադարան



NL0223570

50.991