

ԽԱՂԵՐԸ ՅԵՎ ՆՐԱՆՑ
ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ
ԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ
Պ Ր Ո Ց Ե Ս Ո Ւ Մ

371

Խ-19

Լ Ո Ւ Ս Հ Ր Ա Տ

ՅԵՐԵՎԱՆ

1 9 4 0

371

4 - 19

Վճ.

ԽԱՂԵՐԸ ՅԵՎ ՆՐԱՆՑ
ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆԸ
ԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ
Պ Ր Ո Ց Ե Ս Ո Ւ Մ

Բժշ.

ՅՐ

2013

1 MAR 2010

40

պանոս¹ է արդյոք նպատակը ռաւեաւայով («Պը-
րանսիական լապտա»), — այս բոլոր դեպքերում նա
պետք է յերեւման բերի ճարտարութիւնն և արքայու-
թիւնն: Այս բոլորը նրան միանգամից չի հաջողւում:
Այդ արդիւնքները ձեռք են բերւում խաղը կրկնե-
լով, դատելու կարողութեան զարգացման, հակառա-
կորդի դրութեան պնաստման, հարձակման կամ
պաշտպանման ձեւերի բնորոշեցման ճանապարհով:
Սաղում պահանջւում է ուշադրութիւն, ակտիւ գի-
տադասեցութիւն, քանի վոր յերեւման ամենափոքրիկ
անդգուշութիւնն անգամ իր յետեւից խաղացողի հա-
մար բերում է անհաջողութիւն, իսկ խմբական խա-
ղերի ժամանակ՝ և ամբողջ խմբի անհաջողութիւն:

Կարեւոր է ընդդէմ, վոր այդ գիտակցական աշ-
խատանքը խաղի ընթացքում կապւած է չթուլա-
ցող հետաքրքրութեան և բաւականութեան հետ: Սա-
ղի մեջ կան կամքը զարգացնելուն նպատակ ունեցող
խաղերը նպատակն են աշխարհի հատկութիւնների
մշակման, ինչպէս հաստատակամութեանը, համար-
ձակութեանը և այլն: խաղերը հատկապէս արժեքա-
վոր են յերեւմաների մեջ վարքի կոլեկտիւ ունակու-
թիւնների զարգացնելու և կարգապահութիւնը դաս-
տիարակելու տեսակետից:

Պ. Յ. Լեւոնաֆան իր ժամանակին հատկապէս
ընդդէմ է խաղի այս նշանակութիւնը դպրոցական-
ների համար. «... յուրաքանչյուր դպրոցական խա-
ղում յերեւմաները, փոքրիկ հասարակութեան այդ
անդամները, վոր ակտիւ կերպով մասնակցում են
խաղի մեջ, մոռանում են իրենց անհատական, եզո-

խատական նպատակները և դադարում են բացառապէս
ընդհանուր խնդիրներ իրադրութիւն ձգտումով,
ընդամին պահպանելով աշխարհը ինչպէս ինչպէս
ու որեւէքները, վորտեք ուղղւած են յուրաքանչյուր
առանձին անհատի իրաւունքները պաշտպանելուն»¹).
(Թույլ հտալով խաղի որեւէքներն ու կանոնները խախ-
տելու):

Սաղեր կան, վորտեք մասնակցութիւնը զբաւած են
աշխատակցութեան պայմաններում կամ ընկերական
ոժանդակութեան պայմաններում (ինչպէս որինակ՝
«Գերութիւնից աղատել» խաղում):

Սաղի մեջ կատարելով գեղեցիկներին, դատաւո-
րի սղանականներին, թիմերի կապիտաններին և դատա-
ւորներին դեր, յերեւմաների մեջ մշակւում է կարգա-
պահութիւն, իրեն և ուրիշներին զնահատելու որ-
յակտիւթիւն, ինչպէս և պատասխանատւութեան
ու պարտքի գիտակցում:

Դպրոցականի դաստիարակութեան դործում ճիշտ
վաղմակերպւած խաղի նշանակութիւնը հսկայական
է: Բայց շատ մեծ սխալ կլինի մտածել, թէ այս
բոլորը կատարւում է ինքն իրեն—առանց դաստաւի
մասնակցութեան: Շարժական խաղերի բարերար ազ-
դեցութիւնը հնարավոր է միայն պարագմունքների
ճիշտ անցկացման, ուշադիր ուսումնասիրութեան,
ուսուցչի կողմից գեղի յուրաքանչյուր աշակերտ ըզ-
դայուն վերաբերմունքի և յերեւմաների ֆիզիկական

¹) Պ. Յ. Լեւոնաֆան—Չեռնարկ դպրոցական հա-
տակի յերեւմաների ֆիզ. դաստ. 1908 թ. հրատ.:

դաստիարակութեան համար շարժական խաղերի նը-
շանակութեան ճիշտ ըմբռնման պայմաններում:

Խաղերը յերբեմն կարելի չէ ոգտադործել անցած
նյութի հաշվառման նպատակով: Դրա համար ան-
հրաժեշտ է ընտրել կամ կազմել այնպիսի խաղ, վորը
տարբեր պայմանների համակցութեան միջոցով, հե-
տաքերի իրադրութեան մեջ ուղնի բացահայտելու
յերեխաների ձեռք բերած սպորտային-տեխնիկական
հմտությունների աստիճանը, այնպիսի հատկու-
թյունների տիրապետման աստիճանը, վորպիսիներն
են՝ արագությունը, կողմնորոշումը, ինչպես և կազ-
մակերպչական հմտությունների առկայությունը:
Յեթե դրա հետ մեկտեղ, համապատասխան ձևով մը-
տածված և կազմակերպված լինի նաև դատաւարու-
թյունը և հաշվառումը, ապա այդպիսի խաղը, վորո-
շակի ստհմաններում կարող է տալ ցուցանիշներ, թե
վորքանով է յուրացված ծրագիրը և վորտե՞ղ է թե-
րակատարված այն: Սակայն չպետք է այստեղից
յեղրակացնել, վոր ստուգման այսպիսի յեղանակը
կարող է փոխարինել Փիզիկուլտուրայի գծով դպրոց-
ներում ընդունված հաշվառման ձևին: Դա կարող է
միայն լրացնել իսկական հաշվառումը—վորպես ու-
սուցչի խորացված աշխատանքի կամ դասավանդման
մեթոդիկայի բարելավման մի ձև:

Ի վերջո, հիմնվելով վերևում ասածների վրա,
կարելի չէ անել հետևյալ ընդհանրացումը. խաղը
հանդիսանալով Փիզիկական դաստիարակութեան մի-
ջոցներից մեկը՝ նպաստում է դպրոցականի հոգե-
Փիզիկական հատկությունների առողջացմանն ու

դարգացմանը, կոնեկտիվիստական ունակությունների
կազմակերպմանն ու դարգացմանը, ինչպես և ուսուց-
չի համար կարող է հանդիսանալ դասարանն ամբող-
ջությամբ, ինչպես և առանձին աշակերտներին ու-
սումնասիրելու և ճանաչելու միջոցներից — ձևերից
մեկը:

ԽԱՂԵՐԻ ԴԱՍԱԿԱՐԳՈՒՄԸ (классификация)

Դպրոցում ոգտադործվող խաղերը կարելի չէ
բաժանել հետևյալ յենթախմբերի՝ շարժական խաղեր
(վոչ սպորտային), սպորտային և ռազմականացրած
խաղեր:

Ի հարկէ, սա արհեստական բաժանում է, բայց
այդ բաժանումը հնարավորություն է տալիս ավելի
ճիշտ կողմնորոշվել դպրոցական պարապմունքների
համար խաղեր ընտրելիս:

ՇԱՐԺԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐԸ (վոչ սպորտային) սպոր-
տային կազմակերպությունների կողմից հաստատ-
ված կանոններ չունեն, նրանց մեջ չկա մասնակիցնե-
րի հաստատուն քանակ (կարող է միաժամանակ
մասնակցել վողջ դասարանը): Դասատուն նույնիսկ
խաղի ընթացքում կարող է փոփոխել և լրացնել
խաղի կանոնները:

Այս խմբին պատկանող խաղերից վորոշ չափով
տարբերվում են այն խաղերը, վորոնք կապված են
յերաթշուրթեան հետ, կամ ինչպես հաճախ նրանց
անվանում են՝ «օրթմիկ խաղեր», վորոնք նպատակ
ունեն դարգացնել լսողությունը, օրթմը, գործողու-

Թյան արադությունը և այլ արժեքավոր հատկու-
թյուններ:

Շարժական խաղերը դրախտում են կենտրոնական
տեղ նախադպրոցական հասակի յերեսխաների հետ
տարվող աշխատանքում, ինչպես և լայն կերպով
կիրառվում են տարրական և միջնակարգ դպրոցների
յերեսխաների հետ տարվող պարապմունքներում:
Ռիթմիկ խաղերը կիրառվում են նախադպրոցական
հիմնարկների աշխատանքներում, իսկ դպրոցում դը-
րանք շատ քիչ են տարածված այն պատճառով, վոր
Ֆիզիկուլտուրայի դասատուները կամ թերապեւհատում
են նրանց նշանակութունը, կամ չեն իմանում այդ
խաղերի բովանդակութունն ու մեթոդիկան: Դըպ-
րոցականներին ֆիզիկական դաստիարակության ընդ-
հանուր սխառնում այս խաղերի ողտադործումը չաա
ջանկալի յե:

ՍՊՈՐՏԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐԸ նպատակ ունեն մաքսիմալ
կերպով յերեւման բերել ճարպիկությունը, ուժն ու
գիմացկունությունը և պահանջում են անհրաժեշտ
չափի պատրաստականություն ու հմտություններ:
Սպորտային խաղերում դոյություն ունեն հաստատ-
ված կանոններ, խաղացողներին վորոշակի կաղմ և
մասնակցողների մեջ դերերի բաշխում (պաշտպա-
նություն, հարձակում և այլն): Սպորտային խաղե-
րի մեծամասնության մեջ յուրաքանչյուր խաղացող
վարժվում է մեկ դերում, ձգտելով այդ ուղղու-
թյամբ կատարելագործվել և մաքսիմալ առաջնոր-
մության հասնել: Խաղացողները հատկապես սովոր-
բում են տեխնիկական սրիմներ, վարժվում են

խաղերի առանձին տարրերի մեջ (զնդակի ձգելը կո-
դլի մեջ), տեսականորեն և սրակալիկ կերպով ու-
սումնասիրում են խաղի տակտիկան, կատարելա-
գործվում են նրանում, ձգտելով տեխնիկան հասցնել
վարպետության: Մրցումն ու արդյունքների ձեռք
բերումը խաղի ստիմուլ հանդիսացող մոմենտներն
են դառնում: Սպորտային խաղերը գլխավորապես
կիրառվում են միջնակարգ դպրոցի ֆիզիկուլտ աշխա-
տանքներում:

ՌԱԶՄԱԿԱՆԱՅՐԱՄ ԽԱՂԵՐԸ մեծ մասամբ կաղ-
ված են վայրի (տեղի) հետ և սովորաբար անց են
կացվում դրոսանքների և եքսկուրսիաների ժամա-
նակ: Այս տեսակ խաղերի բնորոշ առանձնահատկու-
թյունն այն է, վոր նրանց մեջ կան հանկարծակի
հարձակման, գիմակալորման, փնտուիլու մոմենտներ,
ինչպես և մրցում: Դրանց կատարման համար հար-
կավոր են. սարդորոշ կաղմակերպվածություն և
մասնակիցների անհրաժեշտ պատրաստություն, ինչ-
պես ռաղմա-գործադրական հմտությունների (սողում,
լող և այլն) տիրապետման մեջ, այնպես էլ վարքի
վորակի մեջ (կարողանալ յենթարկվել, կարողադու-
թյուններ անել, ամենայն ձգրտությամբ կատարել
հանձնարարությունը), վորը պահանջում է մասնա-
կիցների կողմից մեծ կարողալահություն, աչքարա-
ջություն և նախաձեռնություն:

Այս խաղերը հարմար են գլխավորապես միջնա-
կարգ դպրոցի համար. աչքի ընկնող տեղ են դըա-
վում նրանք սլոններական ճամբարում:

Ռաղմականացրած խաղերը կարող են լինել վոր-

սորդութան ձևով, հետապնդման, հարձակման տար-
րերով, ռազմական դործողությունները ձևով—տակ-
տիկական առաջադրանքներով:

Հանձնարարում ենք զպրոցական աշխատանքների
համար հենվել շարժական խաղերի հետեյալ կլասի-
ֆիկացիայի վրա.

- 1) ՄԻՍՅՆԱԿ ԽԱՂԵՐ (վոչ կամանդային),
- 2) ԿԻՍԱԹԻՄԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ, 3) ԹԻՄԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ:

Յենեկով յերեսաների բազմակողմանի պատրաս-
տության խնդիրներից՝ անհրաժեշտ է վերոհիշյալ
խմբերից յուրաքանչյուրը ստորաբաժանել տարբեր
ֆիզիկական վարժություններ բովանդակող խաղերի-
խաղեր վաղրով, նետումով, ցատկումներով և այլն:

Կանգ առնենք այս խմբերից յուրաքանչյուրի
բնորոշ առանձնահատկությունների վրա:

Առաջին խմբին (անհատական) պատկանող խա-
ղերը բնորոշ են նրանով, վոր խաղացողներից յու-
րաքանչյուրն ինքնուրույնաբար խաղում է այնպես,
ինչպես կարող է, հիմնական ուղադրությունը խաղի
մեջ միայն դիտավոր դործող անձին դարձնելով (ինչ-
պես որինակ՝ «Գայլը», «Խփոցի» — «Մրտի» — (мрт-
нашка) խաղերում), վորպեսզի վերջինս նրան չբռնի
կամ չխփի:

Այս խմբի մեջ կարելի չէ մտցնել խմտացիոն
խաղերը (նմանողության տարրերով), վորպես որի-
նակ կարելի չէ վերցնել «Արջի մոտ—անտառում»
խաղը, վաղե—վաղք պարունակող խաղերը (игры-пере-
бегки) վորոնք բնորոշ են նրանով, վոր յերեսաներն
ամբողջ խմբով փախչում են մի քաղաքից (վայրից)

մյուսը, իսկ ճանապարհին վորեւէ մեկը նրանց խը-
փում է. վորպես որինակ կարող է ծառայել «Գայլը
փոսում» խաղը, «Խփոցի» (մրտի) տիպի խաղերը,
վորոնք բնորոշ են դերերի արադ փոփոխումով և
այլն:

Գարզ է, վոր խաղերի միեւնույն խմբում կարող
են լինել տարբեր բարդության խաղեր. այսպես ո-
րինակ՝ «Վորսորդներն ու նապաստակները» խաղն ա-
վելի բարդ է, քան «Գայլը փոսում»: Այս կամ այն
դասարանի համար խաղեր ընտրելիս անհրաժեշտ է
հաշվի առնել այդ հանգամանքը:

Յերկրորդ խմբին (կիսաթիմային) պատկանող խա-
ղերը բնորոշ են նրանով, վոր նրանց մեջ շահագրգռվա-
ծություն կա յերկու կողմերի մեջ, վորոնք անհավասար
են խաղացողների քանակով, հետեւաբար և դտնվում
են վոչ հավասար պայմաններում: Նրանց մեջ բալա-
կանին չատ կանոններ կան, ինչպես և ամբողջ խմ-
բի միաժամանակյա դործողությունները բազմազան
են, ըստ վորում կողմերից յուրաքանչյուրի դործո-
ղությունները պետք է համաձայնեցված լինեն:

Այս խաղերի մեջ ինքնագործունեյության ավելի
յայն առպարեզ կա խաղացողների համար, քան մի-
այնակ խաղերում: Վորպես որինակ կարող են ծառա-
յել «Վորսվող զնդակը», «Արծիվը և արծվաճուռը»
խաղերը:

ԹԻՄԱՅԻՆ խաղերը բնորոշ են յերկու հավասար
մրցող կողմերի առկայությամբ, վորոնք զրված են
հավասար պայմաններում և համահավասար կերպով
շահագրգռված են խաղը տանելու մեջ: Թիմային խա-

դերը կարող են տարբեր բարդության լինել: Դրանցից կարելի չե թվի «Յատաֆետները», վերոնց մեջ մեծ մասամբ խաղացողներն ինդիւն և վերջ չափի մրցակցությունը հանձնարարված չարժումների ճիշտ և արագ կատարման մեջ (որինակ՝ հաղթահարել մի շարք արեւելքներ — խոչընդոտներ և արագ կերպով վերադառնալ իր տեղը): Յուրաքանչյուրը հանդես և բերում իր արագաշարժությունը և կարողությունը վերջ չարժումներում, թույլերն ու ուժեղները դանդում են միեւնոյն պայմաններում: Վերապես որինակ կարող ե ծառայել «Բանջարեղենների ցանելը» խաղը: Միաժամանակ դործում են յերկու, չորս խաղացողներ, վոչ ավելի: «Լապտա» խաղը նույնպես կարելի չե համարել թիմային խաղ, բայց նա շատ ավելի բարդ և «Յատաֆետից»: Նրա մեջ ավելի բարդ և կազմակերպությունը, խաղացողների դատախազությունը, ավելի բազմապատկեր և չահադրված կողմերի և անհատ խաղացողների հակադրությունը, դրա հետ ել կապված՝ ավելի հետաքրքիր և խաղի տակտիկան և ավելի մեծ պահանջներ են առաջադրվում վերակի հայտարարման խնդրում: Վերջապես այստեղ հնարավոր և ուժերի դիֆերենցիալիս: Վարպետ որինակ կարող ե ծառայել «Ամերիկական լապտա» խաղը:

Թիմային այս խմբի խաղերին են պատկանում «Անցման» («Переправа») տիպի խաղերը, վերոնց խաղացողներին առաջադրվում և կոնկրետ խնդիրներին՝ վերջան կարելի չե արագ կերպով անցնել դաշտի միջով, հաղթահարելով ճանապարհին յեղած խո-

չընդոտները: Ըստ վերում խաղացողներին լայն նախաձեռնություն և տրվում դործողության պլան մշակելու և այն կենսագործելու համար:

Նման խաղերը հնարավորություն են տալիս դրսևախորել ամբողջ խմբի կազմակերպվածությունը, կարգապահությունը, յուրաքանչյուր խաղացողի սխարտականությունը, նախաձեռնությունը:

Սաղերի այս նույն խմբում (թիմային խաղեր) կան ավելի բարդ տակտիկա ունեցող խաղեր, վերոնեղ հանդես և դալիս յուրաքանչյուր խաղացողի վերջ չափի մասնադիտացումը: Այդպիսի խաղի որինակ կարող ե ծառայել «Գնդակը կապիտանին» խաղը:

Վերահիշյալ պայմանական խմբավորումը և խաղերի համապատասխան բնութագրումը դյուրացնում և նրանց բաշխումը՝ դպրոցականների տարիքային առանձնահատկությունների համաձայն:

Միայնակ խաղերը հետաքրքիր և ավելի համապատասխան կլինեն տարբական դպրոցի յերեխաների համար, բայց նրանցից ավելի բարդերի ողտադործումը կարելի չե նաե միջնակարգ դպրոցում:

1-ին և 2-րդ դասարանների ավելի սիրած խաղերն իմիտացիոն խաղերն են և «Անցման» տիպի խաղերը: Առաջնահարար բարձրանում են խաղերի բարդացման վերարերյալ պահանջները: 4-րդ դասարանից սկսած կարելի չե մոցնել կլասիֆիմային և թիմային խաղերը, վերոնց կանոնները բարդ չեն:

Միջնակարգ դպրոցի 5-րդ և 6-րդ դասարաններում դերակշուելու յին թիմային խաղերը սրանց հետ միասին լինելու յին նաե սպորտային խաղեր:

Միջնակարգ դպրոցի մյուս դասարաններում չը-
պետք է մոռանալ առաջադրանքներ ունեցող թիմային
(«անցման» տիպի) խաղերի արժեքը, դրա համար եւ,
սպորտային խաղերի հետ մեկտեղ պետք է տալ նաեւ
չարժեական խաղեր, վորոնք պրակտիկայում հաճախ
թերազնահատուկում են:

ՀԻՄՆԱԿԱՆ ՄԵՅՈՂԱԿԱՆ ՊԱՀԱՆՋՆԵՐ ԽԱՂԵՐԻ ԸՆՏՐՈՒԹՅԱՆ ՅԵՎ ԱՆՑԿԱՑՄԱՆ ԺԱՄԱՆԱԿ

Յերեխաները շատ են սիրում շարժական խաղեր,
նրանք շատ հաճախ ինքնուրույնաբար այդպիսի
խաղեր են կազմակերպում դասափնջոցներին, զբո-
սանքների ժամանակ: Նույնիսկ ֆիզիկուլո դասի ժա-
մանակ կարելի չէ թույլ տալ յերեխաներին ինքնու-
րույնաբար խաղեր կազմակերպել դասատուի հսկողու-
թյամբ: Կրթադաստիարակչական տեսակետից, այնու-
ամենայնիվ առաջնությունը տրվում է դասատուների
կողմից կազմակերպված խաղերին: Դրա առաջնու-
թյունը նրանումն է, վոր դասատուն առաջադրելով
վորոշակի խնդիրներ, անհրաժեշտ կերպով ընտրելով
խաղի նյութը և ճիշտ կերպով կազմակերպելով խա-
ղերը, դրանց ողնությամբ կարող են երգործել աշա-
կերտների որդանիքի այս կամ այն կողմի վրա:

Յերկրորդական չպետք է համարել, թե յե՞րբ,
ի՞նչ հաջորդականությամբ կամ ինչպիսի խաղեր պետք
է տրվեն յերեխաներին:

Յերեխաներին դիտելիքներով լավագույն կերպով

հարստացնելու ունակությունների ամրացման և կա-
ռուրելագործման համար կարևոր է խաղերի նյութը
տալ վորոշակի սխտեմով, դրա համար ամենայն
խնամքով ու մտածված ընտրելով անհրաժեշտ խա-
ղերը:

Յերեխաների հետ զբաղվելու խաղեր ընտրելիս՝
անհրաժեշտ է պահպանել հետևյալ հիմնական պա-
հանջները:

Խաղերը պետք է համապատասխանեն դպրոցի ու-
սումնար-դաստիարակչական նպատակներին, այլ խոս-
քով ասած, խաղի բաղմազան նյութերից, կարևոր է
ընտրել այնպիսի խաղեր, վորոնք յուրաքանչյուր դա-
սարանի համար համապատասխանեյին յերեխայի բաղ-
մաղկմանի զարգացմանը:

Խաղերն իրենց կանոնների բարդությամբ, դոր-
ձողությունների ծավալման աստիճանով ու սպաս-
վող արդյունքով պետք է յուրաքանչյուր տարիքին
մասշնի լինեն, ինչպես նաև համապատասխան լի-
նեն աշակերտների հետաքրքրությանը:

Համակերպվել յերեխաների հետաքրքրությանը,
դա չի նշանակում ընտրել նրանց համար միայն հե-
տաքրքիր և զվարճություն պատճառող (забавные)
խաղեր:

Յուրաքանչյուր տարիքի համար խաղեր ընտրելիս
անհրաժեշտ է հիշել խաղերի՝ հեռուդականորեն և
տուրիճանարար հեշտից ավելի բարդին անցնելու հան-
դամանքը, ինչպես հատկությունների և հմտություն-
ների զարգացման, այնպես եւ յերեխաների վրա այդ
խաղերի ֆիզիկուլական ներգործության իմաստով:

Հաճախ դատաւորները մատնացույց են անում, վոր այս կամ այն խաղը ինչպէս որինակ՝ «Յերբորդ ավելորդ»-ը վատ է անցնում 1-ին դատարանի յերեխաների մոտ— դա միանգամայն հասկանալի չէ: Հիշած խաղը բնորոշ է նրանով, վոր այդպէս խաղացողից պահանջվում է արագ կերպով մի գրութիւնից անցնել մի այլ գրութիւն: 1-ին դատարանի աշակերտները չեն տիրապետում մեծ արագաշարժութեան և շարժումների համապատասխան արագութեան, դրա համար ել այդ խաղը դժվար է, ուստի և անհետաքրքիր:

Յերեխայի տարիքային առանձնահատկութեանը չը համապատասխանող խաղերից մի ավելի բնորոշ որինակ բերենք պրակտիկայից: Անց ե կացվում թիմային խաղ, եստաֆետայի տիպի, տարրական գրող-րոցի 2-րդ դատարանում. միաժամանակ դուրս են վազում մեկական հոգի յուրաքանչյուր կամանդայից դեպի պայմանավորված տեղը, վերցնում են ղնդակները և հետ վաղելով հանձնում են մյուսներին: Կամանդաները կանգնած են անկանոն կերպով, խաղացողների մեջ ել չկա այնքան համբերութիւն և զսպան-ծութիւն, մինչև վոր 15—17 րոպէք (ամբողջ դասա-րանը) կկատարեն այդ նույնը: Մի քանիսը ջղախառն հրում են վազողներին, հատկապես ավելի վոչ ճկուն-ներին, վոչ արագաշարժներին. դուրս են վազում ժա-մանակից առաջ, և վերջապես, յերբ վազում է վերջին դուրդը, կարգապահութիւնը խախտվում է: Զսպանելով՝ խաղը վերջացած հայտարարելուն, յե-

րեխաների մի մասն սկսում է լիճաբանել այն մա-սին, թե ով է հաղթել, իսկ յեթե հանկարծ կարգ-վի, վոր կամանդաներից մեկում մի հոգի ավելի չէ յեղել, ապա աղմուկն ու վիճաբանութիւնները չեն դադարում նույնիսկ դանդից հետո. դրդովածութեան արձագանքները լսվում են դատաւիճոցներին, անգամ հաջորդ դասին:

Այս բոլորն ինչի՞ց պատահեց: Պատճառը պարզ է. խաղը չի արված ըստ տարիքի: 2-րդ դատարանի յերեխաները դեռեւ չունեն այն զսպանութիւնը, վորպէսին պահանջվում է տվյալ խաղը. դեռեւ չկա նաեւ արագ և թեթեւ կերպով վաղելու ունակութիւն. չկա անհրաժեշտ սխառախառնավութիւն վողջ կա-մանդայի համար. դեռեւ ձեռք չեն բերված սեփա-կան գործողութիւններն ու մյուսների գործողութիւն-ներն որչեկտիվորեն դնահատելու կարողութիւն: Վորպէս խաղի արդշունք հանդես է դալիս դերգրդո-վածութիւն՝ ցանկանալով առանց կանոնները պահ-պանելու, ինչ կերպ ել լինի, հաղթանակ ձեռք բերել՝ առաջ և դալիս նաեւ գժգոհութիւն և բարկութիւն տվելի թույլ խաղացողների և դատաւորի հասցեյին, բախարարված չեն լինում խաղից:

Բերված որինակները լատիկան են ըմբռնելու համար, թե վորքան կարեւոր է հաշիվ առնել յու-րաքանչյուր խաղի պետքականութիւնն այս կամ այն տարիքի յերեխաների համար:

Սաղերի ընտրութեան ժամանակ հատուկ ուշա-գրութիւն պետք է դարձնել յուրաքանչյուր խաղի իդէոլոգիական հաղեցվածութեան վրա:

1868
40

Չնայած յերեսաների և դեռահասակների համար նշանակված խաղերի մեջ առաջին պլանում ե գտնվում գործողութիւնը, այնուամենայնիւ դաստոյուն, մանրադնին կերպով պետք ե քննի խաղերի բովանդակութիւնը և խաղից դուրս հանի այն բոլորը, վորը կարող ե մնասակար արդեցութիւն թողնել յերեսաների վրա: Անթույլատրելի յեն հին խաղերը, վորոնք արտացոլում են հին կենցաղը և սնահավատութիւնը, ինչպես նաեւ «քաղաքականացրած» խաղերը, վորոնք դեհակացում են քաղաքական կերթութիւնը. այնպիսի խաղեր, վորոնք իրենց բովանդակութեամբ և սյուսեյով դնում են առանձին մասնակիցներին պրոլետարիատի նկատմամբ թշնամի վիճակում. այնպիսի խաղեր, վորոնք պարտովորդների նկատմամբ ֆիզիկական պատիժ են նախատեսում. այնպիսի խաղեր, վորոնք ստորացնում են յերեսաների արժանապատիւթիւնը. խաղեր, վորոնք հակառակութարական մոմենտներ են պարունակում. այնպիսի խաղեր, վորոնք պահանջում են ներթափանցիկ մեծ լարվածութիւն:

Անհրաժեշտ ե հոգ տանել նաեւ խաղերի լայլ ձեւավորման և անվանման վրա:

Դաստիարակչական մեծ նշանակութիւն ունի խաղի ճիշտ կազմակերպումը: Սրան են վերաբերում տեղի պատրաստումը, խաղացողների բաշխումը և դասավորումը, կամանդաների համար պատասխանատու հանդիսացող ղեկավարների նշանակումը կամ ընտրութիւնը, ոգնականների և դատավորների նշանակումը կամ ընտրութիւնը, ոժանդակ պարագանե-

րի բաշխումը, դործիքների դասավորումը, սահմանները գծելը և այլն: Այս բոլորը պետք ե սկզբից նախատեսել և միանման հողատարութեամբ նախապատրաստել ինչպես փոքրերի, նույնպես և մեծահասակ դպրոցականների պարապմունքների համար— ինչպես շարժական խաղերի, նույնպես և սպորտային և ռադիականցրած խաղերի ժամանակ՝ միատեսակ կերպով: Վորոշ դեպքերում ցանկալի յե յերեսաներին եւս մասնակից դարձնել խաղի համար տեղը (վայրը) նախապատրաստելու աշխատանքներին:

Խաղերը պետք ե տարվեն հիւրերէնիկ պայմաններում. լինի դա դահլիճում, հրապարակում, թե անտուր բացատում, միևնույն ե, այդ վայրերը պետք ե այդ տեսակետից լինեն վաղորդ նախապատրաստված:

Չպետք ե մոռանալ, վոր խաղն սկսողների համար վորոշակի տեղ սահմանելը, խոչընդոտների, արգելքների միջև յեղած տարածութեան չափումը, խաղացողների հալասար խմբերի բաժանելը, այսինքն՝ պայմանների միատեսակութեան պահպանումը, հատկապես կարևոր ե «աչկոները» հաշիվ ունեցող խաղերում: Այս մոմենտների ստուգումը պետք ե հանձնարարել յերեսաներին:

Վորպեսզի հնարավոր լինի կամանդային խաղերում ասպհովել ուժերի հետաքրքիր և լիարժեք մրցակցութիւնը, շատ ամելի լայլ ե կամանդաների մեջ յերեսաների բաշխումը կատարել կամանդաների ղեկավարների ընտրութեամբ, քան հասարակ բաժանումով:

Գործիքների ընտրութեան ժամանակ, հատկապես ապագործառնական բնույթի վարժութիւնները ունեցող խաղերի մեջ, պետք է նախատեսել ինչպես գործիքների սարքին լինելը, այնպես եւ նրանց դասավորութիւնը, վորպեսզի վորեւէ վտանգ չպատահի աշակերտներին առողջութեանը:

Յանկալի յէ, վորպեսզի խաղերի ժամանակ բոլոր աշակերտները, սկսած տարրական դպրոցի առաջին դասարանից, պարտադիր կերպով հերթով լինեն պատասխանատու գերերում. կամանդաների առաջնորդներ, կապիտաններ եւ դասավորների ողնականներ: Սա կնպաստի նրանց մեջ նախաձեռնութիւն եւ ինքնուրույնութիւն մշակելու գործին: Ընդամենը դաստուն պետք է դիֆերենցիալ կերպով մոտենա յերկխաներից յուրաքանչյուրին եւ իր պարտականութիւնը վոչ հաջող կատարողին ստիպի նորից մի անգամ եւս լինել պատասխանատու գերում: Սա նրան պատասխանատուութիւն կստորեցնի, իսկ մյուսներին՝ ընկերոջն որդեկալի կերպով դնահատել: Այսպիսի ողնականներից հետագայում կարող են պատրաստուել ինքնուրույն դասավորներ:

Շարժական խաղերի անցկացման ժամանակ անհրաժեշտ է պահպանել խաղի բովանդակութեան համառոտ եւ պարզ բացատրութիւնը, ըստ վորում այս բացատրութիւնը կլինի տարբեր տեսակի, նայած մասնակցողների տարիքային առանձնահատկութիւններին:

Ամենից լավ եւ, վոր այդ բացատրութիւնը տրվի այնպես, վորպեսզի առաջին պլանի վրա գտնվի խաղի

էությունը, չորժողութիւնների պարզարանութիւնը, ապա պետք է ընդգծվեն կանոնները եւ վերջում ցույց տրվի մասնակցողներին դասավորութիւնը:

1-ին եւ 4-րդ դասարաններում, բացատրութիւնը պետք է լինի պատկերավոր, դուռնադեղ—յերբմէն չորժողութիւնները պարզարանող, ըստվորում հիմնական կանոններն ընդգծվում են առանձին՝ բացատրութեան վերջում, վորպեսզի յերկխաներն այդ հիշեն. առանձին կանոնների պահպանման, կիրառման վրա ուշադրութիւն եւ դարձվում խաղի ընթացքում:

Վոչ լրիվ միջնակարգ եւ միջնակարգ դպրոցներում, խաղի բացատրութիւնը պետք է լինի ավելի հակերձ, առանց ավելորդ մանրամասնութեան, առանց խաղի տակալիկան հուշելու, բայց խաղացողների միջև գերերի հատուկ բաժանմամբ:

Պաղի ընթացքում հնարավոր եւ կատարել ընդմիջումներ եւ տալ լրացուցիչ ցուցումներ կատարած տեխնիկական եւ այլ սխալների ուղղման համար. խաղը կարելի յէ ընդհատել միայն կանոնների եւ զիջելովլինայի մեծ խախտումների ժամանակ:

Բացատրութիւններ տալու ժամանակ յերկխաները պետք է կանգնած լինեն աջոյն, վոր այդ հարմար լինի ինչպես աշակերտների, նույնպես եւ դաստափի համար: Ավելի լավ եւ, վոր յերկխաները կանգնած լինեն մեկ կամ յերկու կիսաշրջանաձև, մեկ կամ յերկու շրջանաձև, կամ յերկու շարք—յերես առ յերես: Մասնակիցների դասավորումը մեծ մասամբ կատարվում եւ խաղը պարզարանելուց հետո:

Այսպիսի շարադասումները (բացատրութիւններ

տալու համար) հնարավոր է անցկացնել տարբեր ձև-
վով, ինչպես որինակ՝ ա) հավաքել՝ կազմակերպ-
ված կոլեկտիվը շրջանցման ձևով, նախորդ դեպ հա-
մար տված հատուկ հրամանով կամ համարանքով,
նույն ձևով ել ցրել՝ տալով պարզուրուշ հրաման,
բ) ազատ կերպով՝ ըստ առաջադրանքի հավաքվելու
ձևով, դ) ըստ հրամանի կամ ազդանշանի տեղերը
արագ դալվելու ձևով, դ) կամանդաների ղեկավարնե-
րի հրամանատարությամբ կազմակերպված տեղա-
շարժման ձևով. ցանկալի յե ողտադործել հիշատակ-
ված՝ շարադասումների բոլոր ձևերն ել: Սրանց կի-
րառումը կախված կլինի մասնակցողների տարիքա-
յին առանձնահատկություններից, խաղի տվյալ բո-
պեյին խաղացողներին վիճակից և խաղի մասնակ-
ցողներին դասավորվածության բարդությունից:

Տարբական դպրոցում ավելի հաճախ կարելի յե
կիրառել շարադասումների առաջին յերկու ձևերը,
միջնակարգ դպրոցի աշակերտների համար՝ վերջին
յերկու ձևերը:

Տարբական դպրոցում այնպիսի խաղեր անցկաց-
նելու ժամանակ, ինչպես որինակ՝ «Գնդակը շրջա-
նում», «Դատարկ տեղ» և այլն, նպատակահարմար
ե աշակերտներին դասարանում բաժանել 2—3 խմբա-
կի և յուրաքանչյուր խմբակի համար կազմակերպել
սուսնձին խաղ: Բարձր տարիքի յերեխաների համար
խաղերի նման կազմակերպումը կարելի յե ողտա-
դործել աշակերտներին ըստ ուժերի վերադասավորե-
լու համար:

Յերեխաների հետ խաղերն անցկացնելիս՝ տրվե-

լիք հրամաններն ու ազդանշանները նույնպես կարող
են լինել տարբեր տեսակի: Հակիրճ բառային հրա-
մաններն են. «վազի՛ր», «մա՛րչ», «սկսի՛ր» «հո՛ւ»,
ազդանշանները՝ ծափ, ախորդ, հարված թմբուկին,
հարված փայտով հատակին, դանդակ, սուլել, լուսա-
վոր ազդանշան, դունավոր փոքր դրոշակ, բառային
հրամաններ, վորոնք պահանջում են սպասողական
վիճակ — «մեկ—յերկու—յերեք», «ուշադրություն—
մարչ», «պատրաստվել— ուշադրություն— մարչ»:
Փոքրահասակ յերեխաների հետ կազմակերպված խա-
ղերի ժամանակ, սկզբնական շրջանում պիտավորապես
տրվում են կարճ հրամաններ և ազդանշաններ: Սու-
լիչը, վորպես ավելի սուր ազդանշան, ավելի լավ ե
կիրառել մեծահասակների համար: Միջնակարգ դպ-
րոցում ողտադործվում են բոլոր տեսակի հրաման-
ները: Սպասողական վիճակ (выдержка) պահանջող
հրամանները դործադրվում են յերբեմն վորոշ տեսա-
կի թիմային խաղեր անցկացնելիս: Խաղի ընթաց-
քում անհրաժեշտաբար պահանջվող ժամանակավոր
ընդմիջումների համար, հատկապես թիմային
սպորտային խաղերում, համարյա միշտ դործադրվում
ե սուլիչը:

Գանոնները խաղի մեջ ունեն բացառիկ դաստիա-
րակչական նշանակություն, դրա համար ել ուսու-
ցիչը, վոր նախորդ համոզված ե խաղի այս կամ
այն կանոնի նպատակահարմարության մեջ, պետք ե
տարբական դպրոցի առաջին իսկ դասարանից սկսած
ապահովի այդ կանոնների անպայման կատարումը և

անուշադրութեան չմատնել այդ կանոններէն զորեւ մեկի, անպատճառ մեղադրել իրաւաստւոր:

Խաղի ընթացքում դատաւորն չպետք է թույլ տա վարեւե կամայականութեան խաղացողներէն զործունե-
յութեան մեջ, իսկ իր կողմից պետք է ցույց տա դա-
տաւորութեան լավագույն որինակ: Հատուկ ուշա-
դրութեան պետք է դարձնել այն բանի վրա, զոր խա-
ղի ժամանակ՝ կողմութեաններ չլինեն (հատկապէս
մրցակցութեան բնույթ ունեցող խաղերի ժամանակ),
տեղն ու տեղն արմատախիլ անել աղպիսի վորձե-
րը, վորի համար եւ հարկավոր եւ՝ վորոչ սահմանա-
փակումներ կիրառել կանոնները խախտողներէն նկատ-
մամբ, խաղից ժամանակավարպէս հեռացնել եւ այլ
միջոցառումներ:

Խաղի զոդերովկան (չափի վորոշումը) շատ պա-
տախանատու մոմենտ եւ դատաւորի համար: Պետք է
տեսլ, զոր խաղի մեջ բեռնվածութեան զոդերովկան
շատ ավելի զժվար եւ, քան մաքմամարդութեան ժա-
մանակ: Այստեղ բացի Ֆիզիկական վարժութեաննե-
րից մեծ դեր են խաղում նաեւ եմոցիաները՝ կապված
մրցակցութեան, խոչընդոտներէ հաղթահարման եւ
հաղթանակը տանելու խնդիրներէ հետ: Այս հանդա-
մանքները պարտադրում են շատ ավելի ուշադիր վե-
րաբերմունք հանդէս բերել դեպի խաղի ընթացքը, եւ
դեպի ոչ յեկտիվ դատաւարութեանը:

Խաղի մեջ բեռնվածութեան վորոշման համար
անհրաժեշտ եւ հաշիւ տանել հրապարակի չափերը,
խաղի մեջ մտնող վարժութեաններէ բնույթը, խաղի

կրկնման քանակը, խաղացողներէ արամադրութեանը
եւ խաղի տեսողութեանը:

Բեռնվածութեան իջեցման համար կարելի յե
ընդմիջում—հանդիստ տալ հետեյալ ձեով. ազատ
քայլել, սխախների վերլուծում կատարել, հաշիւել, թե
քանի անպատճառ եւ տարվել, ով տարել եւ այլն: Ըստ
ժամանակի՝ տարրական զարոցում խաղը կարող ե
տեսլ 10-25 րոպե, միջնակարգ զարոցում՝ 15-40
րոպե:

Կարեւոր եւ վորտալ այն բոպեն, թե յե՞րը եւ ո-
վելի նպատակահարմար վերջացնել խաղը: Ծանոթ
խաղերի ժամանակ լաւ եւ վերջացնել խաղն այն ժա-
մանակ, յերը խաղից ստացվել եւ ամենամեծ բավա-
կանութեանը, այլ խոտքով առած խաղի ամենայնուն
ժամանակ:

Սպորտային խաղերի ժամանակ պետք ե հատկա-
պէս ուշադիր լինել զոդերովկան (ծանրաբեռնվածու-
թեան) վորոշելիս, դրա համար ել պետք ե խիստ
կերպով պահպանել յերեխաների համար սահմանված՝
հրապարակի չափերը, դեպակի ծանրութեանը, խաղի
սահմանված տեսողութեանը, եւ ամբողջ ժամանակ հե-
տեւել ու հաշիւ տանել խաղի ինտենսիվութեանը: Յեր-
բեմն անհրաժեշտ ե իջեցնել խաղացողներէ կողմից
վերցրած խաղի տեմպը կամ մոցնել ավելի հաճա-
խակի ընդմիջումներ:

Ռազմականացրած խաղեր կազմակերպելիս՝ կա-
րեւոր ե հաշիւ տանել վայրը (տեղը), տարվա յեղա-
նակը, բարեխառնութեանը, խաղացողներէ հաղու-

տը, խաղի մեջ մտնող վարժուկներին բնութեւնը
և խաղի տեղութիւնը:

Մանկավարժական տեսակետից շատ կարևոր է,
վոր խաղը հասցրվի մինչև իր վախճանը, վորպեսզի
խաղացողներն այդ դեպքում և բնավականութիւնն ստա-
նան: Միայն բացառիկ դեպքերում կարելի չէ տվյալ
խաղը հանել, առանց այն ավարտելու, որինակ, յերբ
դասատուն տվել է մի խաղ, վորտեղ պահանջվում է
բացարձակ լռութիւն («ճանաչիր ձայնից»), իսկ ա-
շակերտներն այնպես են տրամադրված, վոր չեն կա-
րող ապահովել պահանջված լռութիւնը:

Յուրաքանչյուր թիմային խաղի վերջում պար-
տադիր է հայտարարել արդիւնքները, մատնանշելով
այս կամ այն կամանդայի կողմից թույլ տված սխալ-
ները:

Միջնակարգ դպրոցում շատ կարևոր է սպորտա-
յին խաղից հետո անցկացնել արդիւնքների հաշվա-
ռում, հենց մասնակցողների կողմից քննարկութեան
առնելով խաղի տեխնիկայում և տակտիկայում թույլ
տված սխալները: Սա ունի դաստիարակչական խո-
շոր նշանակութիւն:



Թարգմանող՝ Ա. Գասպարյան
Խմբագիր՝ Հ. Փարսադանյան
Տեխ. խմբագիր և
սրբագրիչ՝ Ար. Հախվերդյան

ՀՀ Ազգային գրադարան



NL0216066

9620 50 4.

45. 495

9620 -

Игры и их значение
в школьном педагогическом
процессе
Проспект 1940