

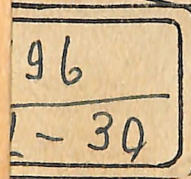
796

4-30

Կ. ԿԱՐԴԱՆ ՅԱՆ 25 OCT 2010

ԴանկաԿան

Խաղեր



ՄԵՇԼԱՍ

Զ.

82



36-4
Val049

ՀԱՆՐԱՊԵՏԱԿԱՆ ՏՈՒՆ № 4

796

4-30

Վ. ՎԱՐԴԱՆՅԱՆ

ՄԱՆԿԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

БИБЛИОТЕКА
ИНСТИТУТА
ИСТОРИКО-ВЕДЕНИЯ
Советской Науки
СССР

22-0114-02

ՊԵՏՏՐԱՏ

1935

ՅԵՐԵՎԱՆ

505
9452

Հեղինակ՝ Վ. Վարդանյան
Պատ. խմբագիր՝ Ս. Սարգսյան
Տեխ. խմբագիր՝ Ս. Բաապարյան
Լեզվական խմբագիր՝ Հ. Հայրապետյան
Մտարդիչներ՝ Ս. Փառադանյան, Մ. Քեչյան

Նկարները եղիկ Իսաբելյանի

Հաստատված է ՀՀԿՑԵՄ Կենտրոնի, Ֆիզ-
կուլտ Գերագույն Խորհրդի և Նախա-
նորոգչական կարիքների կողմից:



59479.66

Դատարարի տպարան

Գլխավոր Վ. 285, Հրատ. 3472 Պատ. 1176, Տիրած 3000,

Հանձնված է արտադրություն 16 հոկտ. 1935

Մտարդրված է տպագրելու 26 հոկտ. 1935

ՅԵՐԿՈՒ ԽՈՍՔ

Մեզ մոտ, Հայաստանում յեվ Անդրկովկա-
սում, մինչեվ այժմ լույս տեսած գրականու-
թյան մեջ չենք հանդիպել մի այնպիսի խա-
ղերի ձեռնարկի, վորը հասկապես գրված լինե-
ր 5—11 տարեկան յերեխաների համար:

Այն խոսքը կարիք, վոր գգում են մեր հա-
խադարոցական դեկավարներն ու հոկտեմբերի-
կավարները, գլխավորապես ամառային ամիս-
ներին, այս գրքի հրատարակման պատճառը հան-
դիսացան:

Այս աշխատանքը բավականին դժվարին
եր: Նախ՝ ուսումնական յեվ մյուս ազգերի գրա-
կանության մեջ գոյություն ունեցող հաս ու
կենց մանկական խաղերը չեյին բավարարում
յեր յերեխաների պահանջին յեվ յերկրորդ՝ մենք
պետք է կազմեյինք մի այնպիսի ձեռնարկ, վորը
վոչ միայն դեկավարի համար նիս ուղեցույց
հանդիսանար տարբեր տարիքի յերեխաների հա-

մար խաղեր ընտրելու գործն ուսումնասիրելիս, այլեւ խաղերն իրենց ժիզկույտուային յեւ դաս-
սիարակչական կազմութեամբ բնորոշ լինելին
յեւ նպաստելին յերեխաների բնախոսական ահ-
մանը:

Թե վորքան է ինն հաջողվել նպատակիս
հասնել, այդ ցույց կտա այն անաչառ քննա-
դասութիւնը, վորին յես սպասում եմ մեր ծնող-
ների, խաղի դասասունների, նախադպրոցական
ղեկավարների յեւ հոգիւարների ու կողմարների
կողմից:

Իմ գլխավոր նպատակն է յերել մեր յեր-
ջանիկ մասաղ սերնդին տալ այնպիսի խաղեր,
վորոնք առողջացնեն, դաստիարակեն, ժպիտ ու
խնդրութիւն տան նրանց՝ բնակարանում, հրա-
պարակում, համբարում յեւ այլուր, վորտեղ
նրանք հաւաքվելու յեւ իրենց ազատ ժամերը
կազմակերպելու առիթ կունենան:

Յես պատրաստ եմ շնորհակալութիւնս հայտ-
նել տղայիս, հոգեւորներիկ Կառլենին, վորը վոչ
միայն իր գիտցած խաղերը սովորեցրեց ինն,
այլ յեւ որտեւ շարունակ իր ազատ ժամերին զա-
նազան դպրոցների յերեխաների մոտ գնալով,
նրանց հետ խաղալով, մեծ քվով խաղեր հաւաքեց,
առանձնապէս 5—7 տարեկանների համար:

Յանկութիւնս է, վոր այս գիրքը լավագոյն

պրոպագանդիսը հանդիսանա բոլոր ծնողների
համար՝ վորպէսզի նրանք զբաղվեն յերեխաների
խաղի յեւ խելացի ժամանցի կազմակերպման
գործով:

ՖԻԶԿՈՒԼՏ-ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏՈՂ
ՅԵՎ ԽԱՂԵՐԻ ԴԱՍԱՏՈՒ
ՎԱՐԴԱՆ ՎԱՐԴԱՆՅԱՆ

ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՄԱՍԻՆ

Խաղերի ուսուցումն ավելի հաջող կազմակերպելու և յերեխաների հոգեկան ու ֆիզիկական ունակությունները համաշափորեն զարգացնելու գործում վճռական նշանակություն ունի դասատուի և կոլվարի պատրաստականությունը և խաղերի ուսուցման մեթոդիկային լավ տիրապետելու անհրաժեշտությունը:

15 տարվա ընթացքում յես հանդիպել եմ բազմաթիվ կոլվարների, դասատուների և ֆիզկուլտ-հրահանգիչների, վորոնք ամենագեղեցիկ և յերեխաների կողմից սիրված խաղերը, ավանդման մեջոցին ալլանդակել և անհետաքրքրական են դարձրել:

Խաղերի դասատուն պետք է գիտենա, թե յերեխայի զարգացման տարբեր ժամանակաշրջանում, նրա հետ ինչ կերպ պիտի վերաբերվել, ինչ մոտեցում ունենալ

անհատ յերեխային, կուեկտիվին: Մի խոսքով, նա պետք է լինի և՛ ուղեցույց, և՛ հոգեբան, և՛ յերեխաների լավագույն ընկերը:

Նախքան խաղն ուսուցանելն անհրաժեշտ է ուշադրութեամբ ընթերցել խաղը: Յեթե խաղի վորևե որե՛նքը կամ դաշտի չափան անհասկանալի յե, պետք է գծագրել թղթի վրա խաղահրապարակը, դասավորել խաղացողներին, ուշադրութեամբ պատկերացնել ամբողջ խաղը և պատրաստել խաղի համար անհրաժեշտ պարագաները:

Ֆիզիկուլտ խաղերի համար պետք է պատրաստել շենք կամ հրապարակ և պահանջվող անհրաժեշտ սարքավորում—գընդակ, ցանց, բուլավաներ, կավիճ և այլն:

Սաղն սկսելուց առաջ պետք է բացել լուսամուտը և ստուգել դահլիճի մաքրությունը:

Սաղալու ժամանակ խոսել վոչ թե առանձին յերեխաների, այլ բոլոր խաղացողների հետ: Այդ ժամանակ պետք է այնպես կանգնել, վոր թե դասատուն տեսնի բոլորին, և թե խաղացողները՝ դասատուին:

Սաղի ժամանակ պետք է այնպիսի պայմաններ ստեղծել, վոր յերեխաները հայտնաբերեն իրենց ինքնագործունեյու-

թյունը: Դասատուի միջամտությունը և նկատողությունը պետք է ավելի հետաքրքրություն և սեր առաջ բերի դեպի խաղը:

Սաղերի ընթացքում այս կամ այն յերեխայի կամ խմբի նկատմամբ աչառու չպետք է լինել:

Ֆիզիկուլտուրային խաղերն ավանդելիս անհրաժեշտ է սուլիչ ունենալ: Յեթե դեկավարությունը հանձնարարված է յերեխաներից վորևե մեկին, նրա աշխատանքներին չպետք է միջամտել:

Սաղը չպետք է ձգձգել այնչափ, վոր յերեխաները սկսեն ձանձրանալ ու ցրվել: Պետք է աշխատել ժամանակին ավարտել խաղը, առաջարկելով նրա փոխարեն նորը, կամ խաղաժամը վերջացնել:

Յերբ դասատուն նկատում է, վոր յերեխաների մի մասը, կամ շատերը, թուլանում են, սկսում են խաղը կատակի վերածել, դժվարանում են վագել, և վերջապես յերբ մի շարք յերեխաների վրա գունատվելու նշաններ են յերևում, պետք է անմիջապես խաղը վերջացնել և նրա փոխարեն կազմակերպել նստած, հանգիստ յերգախաղեր:

Զպետք ե ուժեղ վազքախաղից հետո
յերեսաներին նստեցնել կամ ցրել:

Անհրաժեշտ ե վազքախաղերից հետո
յերեսաների սրտի գործունեյությունն
աստիճանաբար հանգստացնել թեթե ֆիզ-
կուլտ շնչառական շարժումով և նստած
խաղերով:

Սաղերից հետո պետք ե սովորեցնել
յերեսաներին կարգի բերել շենքը, հրա-
պարակը հավաքելով և տեղավորելով խաղի
պարագաները:

ԽԱՂԵՐԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ՎԵՐԱ- ԲԵՐՎՈՂ ԱՌՈՂՋԱՊԱՀԱԿԱՆ ՑՈՒՑ- ՄՈՒՆՔՆԵՐ

Իբրև որենք, ֆիզկուլտ խաղերը պետք ե
կազմակերպել բացօթյա—հրապարակում,
բակում, ստադիոնում և այլն:

Այն զեպքերում, յերբ կլիմայական,
կամ այլ պատճառներով (սառնամանիք
10—20 աստիճանի, անձրև, քամի, շոգ)
հնարավոր չե դրսում կազմակերպել, կա-
րելի յե կազմակերպել շենքում:

Շենքը պետք ե լինի ընդարձակ, մա-
քուր և լուսավոր:

Շենքի նորմալ ջերմությունը պետք
ե լինի 12—15 աստիճան (Ցելսիուսով):
Գարնան և աշնանը խաղերը կարելի յե
անցկացնել շենքում, սակայն պետք ե ոգ-
անցքները բաց լինեն և հատակը՝ տախ-
տակե:

Փոշուց խուսափելու նպատակով, խա-
ղերից առաջ հատակը պետք ե մաքրել խո-
նավ շորով, կամ թաց ավելով:

Ֆիզկուլտ խաղերը նպատակահարմար
ե կազմակերպել մինչև կերակուր ընդու-
նելը, կամ ուտելուց 1 ու կես ժամ հետո:
Յեթե կուլեկտիվային կամ փնջիկային հա-
վաքույթը կայանում ե անմիջապես դըպ-
րոցական պարապմունքներից հետո, նպա-
տակահարմար ե նախ ֆիզկուլտ խաղեր
անցկացնել, ապա պարապմունք:

Հանգստի օրերին շեշտը կարելի յե դնել
ավելի հանգիստ ու զվարճալի խաղերի վրա,
վորոնք մտավոր խոշոր լարվածություն
չեն պահանջում:

Նախադպրոցական և հոկտեմբերիկա-
կան աշխատանքների վորոշ պայմաններից
յելնելով, միշտ չի հաջողվում պահանջել
յերեսաներից, վոր խաղերի համար հա-
տուկ ֆիզկուլտուրային հագուստ ունենան

(տրուսիկներ, մայկաներ, տղաների համար բլուզկաներ, կամ թեփափոր մայկաներ ու տրուսիկներ աղջիկների համար): Դրա հետևանքով ել խաղերը հաճախ անց են կացվում այն հազուստով, վորով յերեսաները յեկել են մանկապարտեզ կամ կոլեկտիվային պարապմունքի:

Մեր մանկապարտեզի ղեկավարները և հոկվարները պիտի աշխատեն ամեն կերպ ապահովել յերեսաներին ֆիզկուլտ հագուստով:

Յեթե ֆիզկուլտուրային հագուստներ չկան, պետք է թուլացնել ոճիքը և գոտին, վորպեսզի արյան շրջանառությունն անարգել կատարվի: Պետք է խուսափել յերեսաներին վոտաբորելի խաղացնելուց: Անհրաժեշտ է խաղերի համար ունենալ հատուկ շուտներ:

Ձմեռը կամ ցուրտ յեղանակներին, խաղերը կազմակերպվում են նույն կոշիկներով, վորով յեկել են մանկապարտեզ: Սաղերի ժամանակ պետք է հանել վերարկուն, և գլխավորապես այդպիսի յեղանակներին պիտի տալ ավելի շարան վազքով խաղեր, յերեսաներին տաքացնելու և կազդուրելու նպատակով:

Բացոթյա խաղերի ժամանակ շատ ծանր հագուստ չպետք է հագնել: Գերադասելի յե բրդե տաք ֆայկաներ, վորոնք ազատ շարժումներ կատարելու համար հարմար են:

Յեթե յերեսան խաղալիս քրտնել է, պետք է գնա դասարան, կամ վերարկուն հագնի:

Սաղերի ժամանակ յերեսաները հաճախ ծարավ են զգում, և ծարավը հազեցնում են ձյուն, սառուց կամ սառը ջուր խմելով:

Այդպիսի դեպքերի վրա պետք է լուրջ ուշադրություն դարձնել, պետք է հսկել, վոր յերեսաները համբերեն, կամ գոլ ջուր խմեն:

Ձմեռը խաղերի ժամանակ պետք է գլխարկը ծածկել: Վնասակար և վտանգավոր է, յերբ յերեսաները խաղի յեն դուրս գալիս գլխաբաց:

ՌԵՏԻՆԵ ՓՈՔԻ ԳՆԴԱԿԻ ՎԱՐԺՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Յերեսաների, մասնավորապես 6—10 տարեկան փոքրահասակների համար, չկա

ավելի սիրելի և ուրախ խաղ, քան ռետի-
նե փոքր գնդակի խաղը:

Այդ խաղի միջոցով յերեխաները ձեռք
են բերում բռնելու ունակություն, ձեռ-
քի, աչքի չափեր, հավասարակշռություն,
կողմնորոշում և, վոր ամենագլխավորն է,
հարստացնում են իրենց մոտորային բա-
զաժը, վորն այնքան խոշոր դրական ազ-
դեցություն է թողնում յերեխայի ֆիզի-
կականի և մտավորականի վրա:

Այս ուղղությամբ ներքև հիշված ան-
հատական և ընկերովի գնդակախաղերը խո-
շոր չափով կողմեն դաստավին, վոր նա վոչ
միայն նշված որինակներով զբաղեցնի յե-
րեխաներին, այլև աշխատի նորանոր ձե-
վեր ու կոմբինացիաներ ստեղծել, գնդա-
կախաղերի սերիան ել ավելի հարստաց-
նելու և հետաքրքրական դարձնելու իմա-
տով:

ԳՆԴԱԿ ԳՑԵԼ

(Անհատական խաղ)

1. Գնդակը նետել վեր և բռնել յեր-
կու ձեռքով, ավերը վեր պահած:
2. Գնդակը նետել վեր և բռնել մի

ձեռքով (նախ աջով, ապա ձախով), ավեր
վեր պահած:

3. Գնդակը խփել գետնին, բարձրա-
նալիս բռնել մի ձեռքով (նախ աջով, ապա
ձախով), ավեր վեր պահած:

4. Գնդակը խփել գետնին, բարձրանա-
լիս բռնել մի ձեռքով (նախ աջով, հետո
ձախով) ավեր ցած պահած:

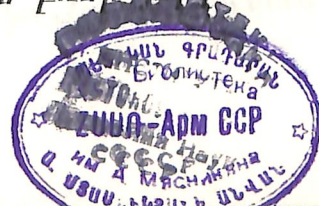
5. Գնդակը խփել գետնին յերկու կամ
մի քանի անգամ և բռնել մի ձեռքով (նախ
աջով, հետո ձախով):

ԶՈՒՅԳԵՐՈՎ ԽԱՂ

Յեթե խաղացողները շատ են, կարելի
յե շարքերով կանգնեցնել իրար զիմաց
2—3 վոտք հեռավորությամբ, կամ զույ-
գերով առանձնացնել: Յերկու դեպքում ել
պետք է հսկել, վոր գնդակախաղերը լինեն
շատ կարճ տարածության վրա:

Յերբ գնդակ զցելու մեջ արդեն վո-
րոշ վարժություններ են ձեռք բերել, տա-
րածություններն աստիճանաբար պետք է
ավելացնել:

1. Գնդակը նետել դեպի խաղընկերը,
վորը պետք է բռնի մեկու ձեռքով:



2. Գնդակը նետել դեպի խաղընկերը, վորը պետք է բռնի մի ձեռքով (աջ, ապա ձախ ձեռքով), ավերը վեր պահած:



3. Գնդակը նետել դեպի խաղընկերը, վորը պետք է բռնի մի ձեռքով (աջ, ապա ձախ ձեռքով), ավերը ցած պահած:

4. Գնդակը նետել դեպի խաղընկերը, վորն առանց բռնելու խփում, յետ է դարձնում, յեվ այսպես, առանց

բռնելու, գնդակն ողի մեջ մեկից մյուսին է թռչում անորոշ ժամանակով:

5. Գնդակը խփել գետնին և կանչել ընկերովը, վորը պիտի արագ վազի ու բռնի աջ, ապա ձախ, և վերջը յերկու ձեռքով (նախքան գետնին ընկնելը):

Նույնը կատարում է մյուս ընկերը:

6. Գնդակները գցել մեկը մյուսին, միեկնույն ժամանակ (աջ, ապա ձախ ձեռքով)

քով) գնդակը բռնել յերկու ձեռքով, ավերը վեր պահած:

ԳՆԴԱԿԸ ՎԵՐ ՈՒ ՎԱՐ ՆԵՏԵԼ

(Անհատական խաղ)

1. Գնդակը նետել վար և բռնել յերկու ձեռքով:

2. Գնդակը նետել վար և բռնել մի ձեռքով (նախ աջով, ապա ձախով), ավերը վեր պահած:

3. Գնդակը նետել վար, բարձրանալիս խփել ողի մեջ առանց բռնելու (նախ աջով, ապա ձախով), ձեռքի ավեր վեր պահած:

4. Գնդակը խփել գետնին, բարձրանալիս յերկու անգամ ծափ տալ, հետո բռնել յերկու ձեռքով, ավերը վեր պահած:

5. Գնդակը խփել գետնին, բարձրանալիս մի քանի անգամ ծափ տալ, հետո բռնել (նախ աջով, ապա ձախով):

6. Գնդակը խփել գետնին, բարձրանալիս ծափ տալ, նախ առաջ, ապա գլխից վերև, հետո բռնել գնդակը յերկու ձեռքով, ավերը վեր պահած:

7. Գնդակը նետել ողուժ, նախքան յերկու ձեռքով բռնելը մի քանի անգամ ծափ տալ:

8. Գնդակը նետել ողուժ, պատվել, ապա բռնել յերկու կամ մեկ ձեռքով, ափերը վեր կամ վար պահած:

9. Գնդակը նետել ողուժ, նախքան բռնելը պզգել, ձեռք տալ գետնին, վեր կենալ:

10. Գնդակը նետել ողուժ, մի անգամ ծափ տալ, պզգել, ձեռք տալ գետնին, ապա վեր կենալ ու բռնել գնդակը, նախքան գետնին ընկնելը:

ԶՈՒՅԳԵՐՈՎ ԽԱՂ

1. Գնդակը նետել գետնին, վոր ընկերը բռնի նախքան գետին ընկնելը:

2. Գնդակը խփել գետնին, վոր ընկերը բռնի մի անգամ ծափ տալուց հետո:

3. Գնդակը խփել գետնին, վոր ընկերը բռնի մի անգամ պտույտ կատարելուց հետո:

4. Գնդակը գցել ողուժ, վոր ընկերը բռնի յերկու անգամ ծափ տալուց հետո:

5. Գնդակը նետել ողուժ, վոր ընկերը բռնի մի լողունգ տալուց հետո:

6. Գնդակը նետել ողուժ, վոր ընկերը վեր թռչելով բռնի:

7. Գնդակը նետել ողուժ, վոր ընկերը բռնի մի անգամ գետնին ընկնելուց հետո (նախ աջ, ապա ձախ ձեռքով), ափերը վեր կամ ցած պահած:

ԳՆԴԱԿԸ ԽՓԵԼ ՊԱՏԻՆ

(Անհատական խաղ)

1. Գնդակը խփել պատին, թողնել, վոր ընկնի գետին, բարձրանալիս բռնել յերկու ձեռքով:

2. Գնդակը խփել պատին, թողնել, վոր ընկնի գետին, բարձրանալիս բռնել մի ձեռքով (նախ աջով, ապա ձախով), ափը վեր պահած:

3. Գնդակը խփել պատին, թողնել, վոր ընկնի գետին յերկու անգամ, ապա բռնել յերկու ձեռքով, ափերը վեր պահած:

4. Գնդակը խփել պատին և բռնել մի ձեռքով, առանց թողնելու, վոր գետին ընկնի:

5. Գնդակը խփել պատին և մի անգամ ծափ տալուց հետո բռնել:

ԶՈՒՅԳԵՐՈՎ ԽԱՂ

1. Գնդակը խփել պատին և կանչել ընկերոջը, վոր բռնի յերկու ձեռքով:

2. Գնդակը խփել պատին, վոր ընկերը բռնի մի անգամ զեռնին ընկնելուց հետո:

3. Գնդակը խփել պատին, վոր ընկերը մի քաղաքի անուն ասելով, բռնի մի ձեռքով (նախ աջով, ապա ձախով):

4. Գնդակը խփել պատին, վոր ընկերը մի թուշունի անուն տալուց և մի անգամ ծափ տալուց հետո բռնի, մի անգամ զեռնին կպչելուց հետո:

1. 5—11 ՏԱՐԵԿԱՆ ՅԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

1. ՓԻՍԻԿԸ ՅԵՎ ՄԿՆԵՐԸ

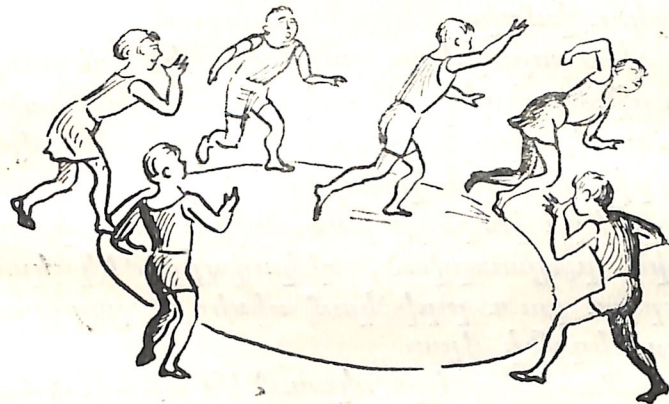
Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշտ, հրապարակ:

Գեռանի վրա գծում են մի մեծ շրջան:
Խաղացողներին մեկն ընտրվում է վորպես փխիկ, վորը կանգնում է շրջանի մեջ:

Մկները, «Խաղն սկսվում է» ազդանշանից հետո, սկսում են բարկացնել փխիկին մոտենալով շրջանին, կամ վազելով, անցնելով շրջանի վրայից:

Փխիկն աշխատում է, առանց շրջագծից դուրս գալու, խփել շրջագծին մոտեցողներին և նրա վրայից անցնողներին:



Խփվողները դառնում են փխիկ, մեկնում շրջագծի մեջ և փխիկի հետ միասին շարունակում խաղը:

Խաղը վերջացած է համարվում, յերբ մկները, բացի մեկից, խփվում են և դառնում փխիկներ:

Այս խաղը դարգացնում է յերեխայի վստահությունը, արագաշարժությունը և ճարպիկությունը:

2. ՃՈՒՏԻԿՆԵՐ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղաձայր՝ դասարան, հրապարակ:

Ղեկավարը հավաքում է յերեխաներին մի մեծ սեղանի շուրջը և բաժանում յերկու խմբի:

Խաղացողները շարվում են սեղանի շուրջն այնպես, ինչպես իրենք են ցանկանում, միայն պետք է խմանան, թե վոր խմբին են պատկանում:

Յերբ խմբերը բաժանված են և խաղը լրիվ բացատրված, ղեկավարը մեկ կամ յերկու բուռ լոբի կամ սիսեռ է շաղ տալիս սեղանի վրա:

Խաղացողներն սկսում են ալազ-ալազ հավաքել:

Պետք է հսկել, վոր լոբիները կամ սիսեռները հավաքվեն մեկիկ-մեկիկ:

Յերբ բոլոր լոբիները մեկ-մեկ հավաքված են, յուրաքանչյուր խմբի խաղացող իր հավաքած լոբիները տալիս է իր խմբավարին:

Խմբավարները, յերեխաների ներկայությամբ, սկսում են հաշվել լոբիներ-

ը. այսպես, խմբավարներին մեկը մի լոբի դնում է սեղանի վրա, հետո մյուսն է դնում: Յեվ այսպես հերթականորեն մեկ-մեկ լոբի դնում են սեղանի վրա:

Վոր կողմի խմբավարի մոտ լոբիներ շատ լինեն, այն կողմի խումբն էլ խաղը շահում է:

Յեթե խաղացողները 7 տարեկանից բարձր են, պետք է թույլատրել, վոր իրենք հաշվեն իրենց հավաքած լոբիները, վորից հետո խաղի ղեկավարը, վորոշում է և հայտնում, թե վոր խումբն է շահել:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխաների ճարպիկությունը, արագաշարժությունը և հաշվելու ունակությունը:

3. ՎՏԱՆԳԱՎՈՐ ԿԱՄՈՒՐՋՆԵՐ

Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղաձայր՝ դասարան, ակումբ, հրապարակ:

Հատակի վրա գծում են մի մետր յերկարությամբ և կես մետր լայնությամբ 4 քառակուսի, կամ, դրանց փոխարեն, 4 թերթ են դնում հատակին:

Խաղացողները սենյակի մի անկյու-

նում շարվում են իրար յետևից ծոծրակի ուղղությամբ:

Դաշնակահարն սկսում է մարշ նվագել, աշխատելով նվագի ընթացքում տեմպը հաճախակի փոխել և հանկարծ նվագը դադարեցնել:

Խաղացողները նվագի տեմպի համաձայն սկսում եմ քայլել քառակուսիների վրայով: Յերբ նվագը դադարում է, անմիջապես կանգ են առնում: Վոր խաղացողը կանգնած է լինում քառակուսիների մեջ, վորպես պատիժ, արտասանել, յերգել և զանազան կենդանիների ձայներ են հանել տալիս:

Յեթե խաղացողները մեծահասակներ են, քառակուսիների մեջ կանգնողներին կարելի չե խաղից դուրս հանել, վորպեսզի կարելի լինի իմանալ, թե ով է շահում:

Այս խաղը զարգացնում է լսելու, քայլելու ու իմացն ու չափը:

Դաշնամուր չլինելու դեպքում, կարելի չե յերգել, ծափ տալ կամ վորևե գործիք նվագել:

4. ՀՈ՛Փ-ՀՈ՛Փ-ՀՈ՛Փ

Խաղացողներ՝ 10—40 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշ, այգի, հրապարակ:

Խաղացողները բաժանվում են յերկու հավասար խմբերի և կանգնում իրարից 10—25 քայլ հեռավորության վրա, նշանակված գծում, յերեսներն իրար դարձրած:

Յերբ հայտարարվում է «խաղն սկսված է», յերկու խմբերը շղթայված քայլում են իրար դիմաց:

Դասատուն այս միջոցին աալիս է զանազան հրահանգներ. «Նստի՛ր, վեր կաց, ձեռքերը վեր, անդում, քայլ, յեա դանձ» և այլն:

Այս հրահանգները յերկու շարքերն ել պարտավոր են ճշտությամբ կատարել:

Կով կլինի, վոր հրահանգները լինեն ծրիծաղաշարժ և պարզ:

Հրահանգների ընթացքում դասատուն գոչում է. «հո՛ւփ» կամ «հո՛ւփ-հո՛ւփ»: Վոր խմբի անունը ավեց, այն խմբի խաղացողներն անմիջապես սկսում են փախչել դեպի իրենց սահմանը, իսկ մյուսներն աշխատում են բռնել նրանց:

Բռնվողներն ավելանում են հակառակորդների վրա և նրանց հետն ել խաղում են, վորպես նույն խմբի խաղացողներ:

Սաղն այսպես շարունակվում է, մինչև մեկ խումբը բոլորովին բռնվի մյուս խմբի կողմից:

Սաղը հետաքրքրական է դառնում յերբ նախապես ասվում է «հոփ», և քիչ հետո հանկարծ «հոփ-հոփ»: Այս դեպքում փախչող «հոփ-հոփ»-ներն անմիջապես յետ են դառնում և հալածում «հոփ»-երին:

Նախքան խաղն սկսելը, պետք է վորոշել, թե վոր խումբն է «հոփ» և վորը՝ «հոփ-հոփ»:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի ուշադրությունը և արագաշարժությունը:

5. ԳԻՇԵՐ-ՑԵՐԵԿ

Սաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Սաղավայր՝ դահլիճ, հրապարակ:

Այս խաղի համար դաշտը պետք է լինի հարթ, առանց քարերի և դար ու փոսերի:

Սաղն սկսելուց առաջ պետք է պատրաստել 10—15 սանտիմետր մակերես ու-

նեցող կարտոնից կամ ֆաներկայից մի շրջանակ:

Շրջանակի մի յերեսը պետք է լավ սեվացնել, վորպես գիշեր, իսկ մյուս կողմը պետք է թողնել սպիտակ, վորպես ցերեկ:

Դաշտի կենտրոնում, իրարից կես, կամ մեկ մետր հեռավորությամբ, քաշվում են յերկու գուգահեռ գծեր:

Այդ գծերից 10—20 մետր հեռավորության վրա քաշվում են ևս մեկական գուգահեռ գծեր, վորպես գիշեր և ցերեկ խաղացող խմբերի սահման:

Սաղացողները բաժանվում են յերկու հավասար մասերի և կանգնում կենտրոնի գուգահեռ գծերի վրա, յերեխաներն իրար դարձրած:

Դասատուն մի խմբին գիշեր անունն է տալիս, իսկ մյուսին՝ ցերեկ:

Նա վերցնում է շրջանակը գցում ուղում, յերկու խմբերի մեջ ընկած տարածության վրա:

Շրջանակը ղետին ընկնելիս, յեթե ցույց է տալիս սև կողմը, գիշերներն իսկույն փախչում են իրենց սահմանը, իսկ ցերեկները հետապնդում են նրանց: Քա-

նի հոգի բռնեցին, ավերացնում են իրենց
թվի վրա և նորից շարունակում խաղը:

Նույնը՝ սպիտակների վերաբերյալ,
յերբ շրջանակը գետին ընկնելիս սպիտակ
կողմն է ցույց տալիս:

Խաղի վերջում՝ վոր կողմը քիչ թվով
խաղացողներ ունի, նա պարտված է հա-
մարվում:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի
կենտրոնանալու և արագ վազելու ունա-
կությունները:

6. ՎՈՐՍՈՐԴԸ ՅԵՎ ԹՈՉՈՒՆՆԵՐԸ

Խաղացողներ՝ 10—50 հոգի:

Խաղալայր՝ դաշ, հրապարակ,
դասարան:

Խաղադաշտի մի ծայրում սահման են
դնում, վորպես թռչունների բուն, իսկ
մյուս ծայրում շրջանակ են քաշում, վոր-
պես վանդակ:

Խաղացողներից 2 կամ 3 հոգի նշա-
նակվում են վորպես վորսորդներ: Նրանք
կանգնում են դաշտի կենտրոնում, բնի և
վանդակի միջև ընկած տարածության վրա:

Մյուս խաղացողները մտնում են բու-
նը և ամեն մեկը, կամ 2—3 հոգի միացած,
իրենց համար ընտրում են թռչունների
անուններ:

Վորսորդն սկսում է զանազան թռչուն-
ների անուններ տալ: Նրանք, ովքեր վոր-
սորդի այդ թռչունների անուններն ու-
նեն, սկսում են վազել դեպի վանդակը:

Վորսորդների կողմից խփված կամ բռն-
ված թռչունները խաղից դուրս են գալիս:

Նախապես վորոշված ժամանակը լրա-
նալուց հետո, հաղթում են այն թռչուն-
ները, վորոնք չեն բռնվել:

Յերբ թռչունները բոլորն ել փախել
ու տեղավորվել են վանդակում, վորսորդ-
ներն սկսում են կանչել թռչուններին
վանդակից:

Յեթե խաղացողները փոքրահասակ են
(5—6 տարեկան), խփված թռչունները վոչ
թե դուրս են գալիս խաղից, այլ ավերա-
նում են վորսորդների վրա:

Այս խաղը յերեխաներին ծանոթաց-
նում է զանազան թռչունների և զարգաց-
նում նրանց վազելու ունակությունները:

7. ԳԱՅԼՆ ՈՒ ՎՈՋԵԱՐՆԵՐԸ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշ, հրապարակ:

Խաղացողներին մեկը նշանակվում է գայլ, իսկ մյուսները՝ վոչխարներ:

Գայլը կարող է վոչխարներին բռնել միայն կես գիշերին:

Խաղն սկսում է գայլը: Նա կանգնած է լինում մի անկյունում, վորտեղ նշանակված է իր վորջը:

Վոչխարները կանգնած են փարախում (զիմացի անկյունում):

Գայլը, թողնելով իր վորջը, թափառում է խաղավայրում, վորս ճարելու համար:

Վոչխարները դուրս են գալիս փարախից ու ցրվում դաշի վրա, աշխատելով զգուշությամբ մոտենալ գայլին:

Վոչխարները ջղայնացնում են գայլին, հարցնելով, թե, «ժամի քանիսն է»:

Յերբ գայլը պատասխանում է, «ժամի 3-ն է», կամ «10-ը» և այլն, վոչխարներն իրենց ապահով են զգում: Բայց յերբ նա ասում է, «Կես գիշեր է», այդ դեպ

քում վոչխարներն աշխատում են փախչել դեպի փարախը:

Այն վոչխարը, վորին գայլը բռնում է, նրա հետ դերերը փոխում են:

Այս խաղը յերեխայի մեջ զարգացնում է խիզախություն և նրբամտություն:

Յերկշոտ և պասսիվ յերեխաներին պետք է քաջալերել, վոր սիրտ անեն գայլին մոտենալու, սովորեն տիրապետել իրենց շարժումներին, մարմնին, և գայլի համար դժվարություններ ստեղծեն:

8. ԱՐԶԵՍՏԱՎՈՐՆԵՐ

Խաղացողներ՝ 10—50 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշ, հրապարակ, դասարան:

Խաղացողները բաժանվում են յերկու խմբի:

Մի խումբը դասարանից դուրս է գնում, իսկ մյուսը վորոշում է մի արհեստ կամ զործարանի աշխատանք, որինակ՝ դարբնոցի, հյուսնոցի, կոնսերվի զործարանի, խոհանոցի աշխատանքներ կատարել համբ շարժումներով:

Այս աշխատանքները բաժանվում է

տվյալ խմբի խաղացողները վրա, փորոնք
կատարում են իրենց հանձնարարված շար-
ժումներն անձայն:

Յերկրորդ խումբը ներս է մտնում և
աշխատում է կատարած շարժումներից ի-
մանալ թե ինչ աշխատանք է:



Ճիշտ փորձելու դեպքում դերերը փո-
խում են, սխալվելու դեպքում նույն խում-
բը նորից դուրս է գնում:

Այս խաղը յերեխաներին ծանոթաց-
նում է զանազան աշխատանքների ձևերին
ու բնույթին:

9. ՎՈՐՍՈՐԴԸ ԾՈՎԻ ՎՐԱ

Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղավայր՝ սենյակ, դահլ, դասարան:

Խաղացողները կազմում են շրջան, ի-
րար ձեռքից բռնած, փորպես ճայեր:
Խաղացողներից մեկ կամ յերկու հո-



գի (նայած խաղացողների թվին) նշանակ-
վում են փորպես փորսորդներ ու կանգ-
նում են շրջանի կենտրոնում, իբրև թե
նավի վրա են:

Ճայերն սկսում են պարել փորսորդ-
ների շուրջը և յերգել:

Վորսորդը ծովի վրա,

փորսորդը նավի վրա,

Վորսորդը խփեց բազին—
Բնւմ:

Պարոդները միաբերան «բնւմ» ասե-
լուն պես, պպզում են:

Այս միջոցին, վորսորդները, նախքան
ճայերի պպզելը, աշխատում են նրանց խը-
փել:

Խփվողները վորսորդների հետ տեղե-
րը փոխում են, և շարունակում խաղը:

Խաղը զարգացնում է ճարպիկություն
և ըմբռնողություն:

10. ԾԱՂԻԿՆԵՐԻ ՏՈՆԸ

Խաղացողները բաժանվում են յերկու
խմբերի—ծաղիկներ և հոկտեմբերիկներ:

Դաշտի մի մասում կանգնում են ծա-
ղիկները, իսկ մյուսում՝ հոկտեմբերիկ-
ները:

Ծաղիկներից յուրաքանչյուրը վերց-
նում է մի ծաղիկ անուն—վարդ, մանի-
շակ, անթառամ, հափրուկ, նարգիզ, լալա,
շուշան և այլն:

Խաղն սկսված է համարվում այն ժա-
մանակ, յերբ ծաղիկները, դուրս գալով

իրենց սահմանից, սկսում են քամու մեղմ
սոսափյունի տակ որորվելով, յերգել:

Այլ ու ալվան վառ մայիս,

Դու ամենից լավ ամիս,

Կյանք ու արև ես տալիս,

Ինչ սիրուն ես, ջան մայիս:

Յերգը վերջացնելուց հետո, բոլորը
միասին սկսում են ծափ տալ և ծաղիկնե-
րից մեկն սկսում է պարել:

Յերբ պարը վերջանում է, վարդն սկը-
սում է յերգել:

Յես ծաղիկ եմ մայիսի զարդ,

Ծաղիկների թագուհի,

Ինձ սիրում է ամեն մի մարդ

Յես հոտ ունեմ բուրավի:

Թե իմանաք յես ով եմ:

Բոլորն միասին սկսում են յերգել:

Դու ծաղիկ ես ալ ու ալվան

Ծաղիկների արդ ու զարդ

Ո՞վ չգիտե քեզ աննման,

Ա՛յ աննման կարմիր վարդ:

Յերգը վերջացնելուց հետո, մանու-
շակն սկսում է արտասանել:

Կապույտ գլխով կանաչ վոտով,

Յես ծաղիկ եմ անուշ հոտով,

Թեև տունկս փոքրիկ է, ցած,

Արտաներում միշտ թագ կացած,
Բայց իմ փունջն ամենի տան,
Կոլխոյնիկի, բանվորի տան,
Իբրև գարնան առաջին զարդ
Տեսնում ե միշտ ամեն մի մարդ:
Արտասանությունից հետո, բոլորը
միասին կլոր պար են պարում, հետո կըր-
կին ցրվում, կանգնում են նախկին տե-
ղերում:

Հասմիկը յերգում ե.

Հենց փոր կգա անուշ գարուն,
Կրծքին բազմած յես կգամ,
Իմ ատլասե թաթիկներուն
Կապույտ-կապույտ գույն կտամ:
Թե իմանաք ես ով եմ:

Ծաղիկները յերգում են.

Անգալ-զանգալ քնքուշ ծաղիկ,
Սպիտակի հետ կապուտիկ,
Դու հասմիկն ես շող ու շաղիկ
Թերթիկներդ կապուտիկ:

Անթառամը յերգում ե.

Յես ծաղիկ եմ մշտադալար,
Անթառամն եմ բեղմնարար,
Բոլոր ծաղկանց գույնն ու հոտը
Յես բերել եմ ձեզ համար:

Բոլոր ծաղիկները միասին ծափ տա-
լով, տեղում պարում են ու յերգում.

Հանդ ու այգի զարդարուն,
Հովի ե խաղում դաշտերում,
Թռչուններն են քեզ գովում,
Ի՞նչ նախշուն ես, լավ մայիս:

Յերգից հետո բոլորը կանգնում են ի-
րենց տեղերը և մեղմ ուրուվում:

Ծաղիկների այս բոլոր յերգերի, պա-
րերի և արտասանությունների ժամանակ,
հոկտեմբերիկները դաշտի մի անկյունում,
թուփում են ու յերգում.

Ծաղկունքով շողուն մայիս,
Վարդաբեր կարմիր ամիս,
Վառ հրճվանքով բերկրանքով
Մենք քեզ փողջույն ենք տալիս:

Շողերի տակ ցուլցուն
Մենք հոկտեմբերիկ շողշողուն
Ամեն մեկս մի ծաղիկ

Հոտ ենք բուրում գեղեցիկ:

Արևի հետ շող գեմքեր,

Ծաղկոտ վարդոտ ալ մայիս,

Մենք քեզ փողջույն ենք տալիս:

Հոկտեմբերիկները նույնպես յուրա-
քանչյուր տունը յերգելուց հետո, պարում,
արտասանում են:

Յերբ ծաղիկները վերջին առունը յերգել են և կրկին կանգնել իրենց տեղերում, որորվում են:

Հոկտեմբերիկներին մեկն ասում է:

«Ընկերներ, գնանք ծաղիկներ քաղենք»:

Բոլորը միասին—«Գնանք, գնանք»:

Այս ասելիս բոլոր հոկտեմբերիկները դուրս են գալիս և թռչունների ու թիթեռների պես, թևերը թափահարելով, վազում են ծաղիկներ քաղելու:

Նրանք ման են գալիս ծաղիկների մեջ ու յերգում:

Մենք ժիր, առույգ հոկտեմբերիկ,

Բերել ենք ձեզ աչքալուսիկ,

Բերել ենք քաղցրիկ յերգեր,

Ձեզ վառ ծաղկունք կարմիր վարդեր:

Վերջին տողը յերգելիս, վոր ծաղկի առունը վոր տրվեց, այդ ծաղիկների առուններ ունեցող յերեխաներն «Ա՛հ» ասելով փախչում են իրենց սահմանը: Հոկտեմբերիկներն աշխատում են բռնել նրանց: Բռնվողները դուրս են գալիս խաղից:

Հոկտեմբերիկները կրկին ման են գալիս մնացած ծաղիկների մեջ և յերգում

նույն յերգը, միշտ վերջին տողը յերգելիս, ծաղկի առունը փոխում են:

Այսպես խաղը շարունակվում է մինչև բոլոր ծաղիկների առունները տրվի և դաշտի վրա վոչ մի ծաղիկ չմնա, այսինքն կամ բռնված լինեն հոկտեմբերիկների կողմից, կամ փախած լինեն ծաղիկների սահմանը:

11. ԿԱՏՈՒՆ ՅԵՎ ՄԿՆԵՐԸ

Խաղացողներ՝ 5—30 հոգի:

Խաղավայր՝ դասարան, տան:

Խաղացողներից մեկն ընտրվում է իբրև ԿԱՏՈՒ, վորը թագնվում է ուսուցչի սեղանի տակ:

Մյուս խաղացողները, վորպես մկներ, իրենց համար նշանակում են ծակեր (նրստարան, աթոռ, կամ հատակի վրա կավիճով նշան են անում) և սպասում նրանց մոտ:

Ուսուցիչը ձեռքով կամ գլխով նշան է անում մկներին: Մկները կամաց մոտենում են սեղանին և սկսում ճանկոտել սեղանը, իբրև թե շաքար են ուտում:

Կատուն, այս ճանկուտոցը լսելուն պես, դուրս ե ցատկում սեղանի տակից և հարձակվում մկներին վրա:

Մկներն իրենց կյանքը կարող են ազատել միմիայն փախչելով ու իրենց ծակը մտնելով:

Կատվի կողմից բռնվող մուկը, փոխում է իր դերը և տեղը կատվի հետ, իսկ չհաջողվելու դեպքում, կրկին նույն ձևով շարունակվում է խաղը. նույն խաղացողը մնում է վորպես կատու:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխաների վագելու և ուշագիծ լինելու ունակությունը:

12. ԲԱՐԻ ԼՈՒՅՍ

Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղալայր՝ դասարան, դահլ:

Խաղացողներին մեկը կանգնում է ուսուցչի մոտ և աչքերն իր թաշկինակով կապում, կամ ձեռքերով փակում է:

Մյուս խաղացողները կանգնում են նրա յետևը, դեմքերը դեպի ուսուցիչը դարձրած:

Ուսուցիչը լուրթյամբ մատնացույց է

անում մի խաղացողի, վորը մի քայլառաջ գալով, փոխված ձայնով աչքերը փակողին ասում է. «ԲԱՐԻ ԼՈՒՅՍ, ՍԵՂՍ», (աչքերը փակողի անունը ճիշտ պետք է ասել):

Յեթե աչքերը փակողը կարողացավ ճիշտ ասել հարցնողի անունը, նրա հետ տեղերը փոխում են, և խաղը նորից սկսվում է, իսկ յեթե չիմացավ, մի ուրիշն է «ԲԱՐԻ ԼՈՒՅՍ» ասում:

Աչքեր փակողն իրավունք ունի «ԲԱՐԻ ԼՈՒՅՍ» ասողին յերեք անգամ կրկնել տալ, յեթե չի կարողանում մի անգամից նրա ով լինելն իմանալ:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի հիշելու, և լսելու ունակությունները:

13. ԱՆՏՈՒՆ ՍԿՅՈՒՌԸ

Խաղացողներին մեծ մասը կանգնում է խումբ-խումբ, ցրված դաշտի վրա:

Յուրաքանչյուր խումբ (3 կամ 4 հոգի) ձեռքերն իրար ուսերի դրած, կապում են շրջան, վորպես ծառի խոռոչներ:

Մնացած խաղացողները, վորոնք խոռոչներից մի հոգով ավելի յեն, ներկայաց-

նում են վորպես սկյուռներ, և կանգնում
դաշտից դուրս, խոռոչներից 15—20 քայլ
հեռավորության վրա:

Յերբ ուսուցիչը կամ խաղի առաջնոր-
դը ծափ է տալիս, բոլոր սկյուռները վա-
զում, մտնում են ծառի խոռոչները:

Վոր սկյուռը մնա առանց խոռոչի, նա
դառնում է անտուն սկյուռը:

Անտուն սկյուռը կանգնում է խոռոչ-



ներից 5—10 քայլ հեռավորության վրա,
նախապես նշանակված վայրում:

խոռոչների մեջ գտնվող սկյուռներն

ամեն անգամ ուսուցչի ծափ տալուց հե-
տո, սկսում են արագ փոխել լրենց խո-
ռոչները: Այս ժամանակ, անտուն սկյուռն
աշխատում է արագ մտնել մի խոռոչ:

Հաջողվելու դեպքում, դուրս մնացող
սկյուռը դառնում է անտուն սկյուռ. և
կանգնում նշանակված վայրում:

Վորպեսզի խոռոչ կազմող խաղացող-
ներն ակտիվ մասնակից լինեն խաղին,
ուսուցիչը պետք է խաղի ընթացքում փո-
խի նրանց, նախկին սկյուռ խաղացողնե-
րին խոռոչի դեր տալով:

Յեթե դասառանք կամ հրապարակը
լայն է և հարմարություններ ունի, փո-
խանակ խոռոչները յերեխաներից կազմե-
լու, կարելի չէ գետնի վրա շրջաններ գծել:

14. ԱՆԲՈՒՆ ԿԿՈՒՆ

Խաղացողները բռնում են իրար ձեռ-
քից և շրջանաձև կանգնում:

Յուրաքանչյուր գույգի ձեռքերի ա-
րանքում կանգնում է մի խաղացող:

Դա թռչուն է, վոր ապրում է բնի մեջ:
Մի թռչուն բուն չունի:

«Կու-կու, կու-կու» գոչելով թռչկո-
տում է բների շուրջը:

Դա անբուն կկուն ե:

Յերբ կկուն ասում կամ յերգում ե՝

Չալիկ մալիկ թռչուններ,

Իմ սիրունիկ քույրիկներ,

Ի՞նչ եք նստել բներում,

Արեգակն ե վառ փայլում.

Ձեր բներից դուրս յեկեք,

Խաղացեք ու յերգեցեք:

Թռչուններն իրենց բներից դուրս են
գալիս և ձեռքերը թևերի պես թափահա-
րելով, յուրաքանչյուրը վորևե թռչնի ձայն
հանելով, վազվզում են:

Կկուն ել նույն ե անում:

Իսկ յերբ կկուն ասում, կամ յերգում ե՝

Տեսեք, տեսեք յերկնքում,

Չար բազեն ե պտտվում:

Դե, քույրիկներ, շտապեք

Ձեր բներում թագ կացեք:

Թռչունները վազում, մտնում են ի-
րենց բները:

Կկուն, վոր բուն չունի, մտնում ե
թռչուններից մեկի բունը:

Այն թռչունը, վորի բունն ե մտնում
կկուն և նա մնում ե զբսում, դառնում ե
կկու և խաղը նույն ձևով շարունակվում ե:

— Յերեխաներ, ձեր աջ ձեռքը դրեք սե-
ղանի վրա, փակեք մատներդ բացի ցու-
ցամատից: Ա՜յ, այդպես: Հիմա, յերբ յես
ասեմ «Քիթ», դուք խկույն ցուցամատը
դրեք քթի վրա, յերբ ասեմ «ՄՈՄ», ան-
միջապես իջեցրեք սեղանի վրա: Յես ձեզ
շփոթեցնելու համար «Քիթ» ասելիս մատս
կզնեմ սեղանի վրա, կամ «ՄՈՄ» ասելիս,
մատս կտանեմ դեպի քիթը: Բայց դուք
պետք ե ուշադիր լինեք, լավ լսեք, թե ինչ
եմ ասում և վոչ թե ինչ եմ անում: Ով-
քեր սխալվեն, մեզ համար կյերգեն, կար-
տասանեն, կպարեն, կանեն այն, ինչ վոր
մենք կվորոշենք:

— Այո, շատ լավ խաղ ե, սկսենք:

16. ԹԱՇԿԻՆԱԿ ԳՅԵԼ

Խաղացողներ՝ 10—50 հոգի:

Խաղալայր՝ դահլ, հրապարակ, դառարան:

Խաղացողները կազմում են խիտ շրջան:

Մեկին ընտրում են խաղ սկսող:

Սա մի թաշկինակ ձեռքն առած ման
ե գալիս շրջանի շուրջը և զգուշությամբ

Թաշկինակը գցում խաղացողներին մեկի
յետևը ու շարունակում իր ճանապարհը։
Յերբ նա կարողացավ կեղծել, վոր իբր Թե
դեռ Թաշկինակը չի գցել և հասավ նույն խա-
ղացողին, գետնից վերցնում ե Թաշկինա-
կը և այդ խաղացողին ծեծելով պտտա-
ցնում ե շրջանի չորս կողմը և կրկին բե-
րում իր տեղը։ Խաղ սկսողը նորից շարու-
նակում ե խաղը։

Յերբ Թաշկինակը գցած ժամանակ
ավյալ խաղացողը գգում ե, անմիջապես
առնում ե Թաշկինակը և հետապնդում
խաղ սկսողին, մինչև նա հասնի այն բաց
տեղը, վորտեղ ինքն եր կանգնել։

Այս դեպքում խաղը շարունակում ե
վերջինս։

Խաղի ժամանակ խաղացողներին ի-
րենց յետևը նայել չի Թույլատրվում։

17. ՎԱՐԻՆԸ, ՅԵ ՎԵՐԻՆԸ

Խաղացողներ՝ մինչեվ 30 հոգի։

Խաղավայր՝ դասարան, դահլ, հրապարակ։

Խաղացողները բաժանվում են յերկու
մասի և նստում իրար դիմաց։

Շարքով լինելը պարտադիր չե։

Յուրաքանչյուր կողմն ունենում ե վո-
րոշ քանակությամբ մանր քարեր, կամ
լոբի։

Խաղ սկսողը մի լոբի յե պահում իր
բոունցքներից մեկում, բոունցքները ի-
բար վրա դնում և դիմում խաղացողնե-
րին՝ ասելով, — «Կուզենա՞ք, կուզենա՞ք, վա-
րի՞նը Թե վերինը կուզենա՞ք»։ Մյուս խում-
բը, կուեկտիվ կերպով վորոշելով, առա-
ջարկում ե իրենց ուզած բոունցքը բաց
անել։

Յեթե լոբին գտան, պահողներն իրենք
են լինում, միևնույն ժամանակ մյուս
խմբից մի լոբի յեն առնում, իսկ յեթե
չգտան, մի լոբի յեն տալիս հակառակոր-
դին։

Խաղը վերջանալուց հետո, դասատուն
առաջարկում ե խմբերին համարել իրենց
լոբիները։

Վոր կողմն շատ լոբի յե ունենում, այն
կողմն ել խաղը շահում ե։

— —

18. Տ Ո Ւ Ն Ն Ե Լ

Խաղացողներ՝ 10—50 հոգի:

Խաղալայրը՝ դաշ. հրապարակ, դասարան:

Դաշնամուրի նվագաժողովյամբ խաղացողները զույգ-զույգ, իրար ձեռքից բռնած, քայլում են ծոծրակի ուղղությամբ:

Մի քանի բույեյից հետո, նվագի ձայնը կտրվում է:

Խաղացողներն անմիջապես կանգնում են իրար ձեռքերից բռնած զույգերով, խտանում են առաջ և ձեռքերը վեր բարձրացնելով, կազմում տուններ:

Նվագն սկսվում է: Խաղացողների վերջին զույգն անցնում է տունների միջից ու գնում, կանգնում առաջին զույգի առաջ:

Բոլոր զույգերը հերթական կարգով նույնն են կատարում:

Նվագը դադարում է: Բոլորը զույգերով կանգնում են ծոծրակի ուղղությամբ, ձեռքերը վեր պահած:

Խաղացողների առաջին զույգը, նվագաժողովյամբ մտնում է տունների մեջ և ամեն մեկը մի նոր ընկեր վերցնելով,

գնում է և շարվում վերջին զույգի յետևը:

Այսպես, բոլոր զույգերը հերթական կարգով տուններից անցնելով, ընտրում են իրենց համար նոր ընկերներ և նոր զույգեր կազմելով, փոխում են տունների դիրքը:

Այս խաղը սովորեցնում է նոր շարքեր կազմելու ձևը:

19. Ա Ղ Ա Վ Ն Ի Թ Ռ Ց Ն Ե Լ Ը

Խաղացողներ՝ մինչև 30 հոգի:

Խաղալայրը՝ դաշ, հրապարակ:

Խաղացողները կանգնում են յերեքական հոգուց բաղկացած խմբակներով: Խմբակներից մեկը, սովորաբար ամենափոքրը, ներկայացնում է աղափի, մի ուրիշը, հասակով քիչ յերկար՝ բազե, իսկ ամենամեծը՝ թռչնատեր:

Աղափին կանգնում է թռչնատիրոջ առաջ: Վերջինս նրա ուսերից յերկու ձեռքով բռնում, քաշում իրեն, տանում է առաջ և բաց թողնում:

Աղափին թեվերը տարածած վազում

ե, սավառնող աղափնու պատկեր տարով։
Յերբ աղափնին բավականին հեռանում ե,
թռչնատերը նույն ձևով բաց ե թողնում
բազեյին, աղափնուն բռնելու համար։ Բա-
զեն վազում ե աղափնու հետքով բազուկ-
ները լայն տարածած, բազեյի ձայն հա-
նելով։



Թռչնատերը ծափահարում ե, վոր նշա-
նակում ե թե կանչում ե աղափնուն։ Ա-
ղափնին աշխատում ե անմիջապես վերա-
դառնալ, աշխատելով վոր բազեն իրեն
չբռնի։ Բոլոր թռչնատերերն աղափնինե-
րին կանչելու ժամանակ պետք ե զոգա-
վոր ավերով ծափ տան, վորպեսզի ձայնը
հաստ հնչի և լսելի լինի։

Ազդանշան կարելի չե տալ այն ժա-

մանակ, յերբ աղափնիները բավականի
հեռացել են։

Առանց ազդանշանի աղափնիները տուն
գալու իրավունք չունեն։

Յերեխաների հետաքրքրությանը բա-
վարարություն տալու համար, ղեկավարը
պետք ե պատմի թե ինչպես բազեներին
սովորեցնում են աղափնի բռնել։

20. Թ Ե Լ ՈՒ Ա Ս Ե Ղ

Սաղացողներ՝ մինչեվ 50 հոգի։

Սաղավայր՝ դասարան, դահլ, հրապարակ։

Սաղացողները կանգնում են շրջանա-
կում, թևերը դեպի կողմ տարածած։
Նրանք իրենց ձեռները հանգուցում են
մեկը մյուսի ուսերի վրա, վորով շրջանա-
կը մեծանում ե և խաղացողների միջև
լայն տարածություն ե մնում։

Սաղացողներից մեկն լինում ե ասեղ,
իսկ մի ուրիշը՝ թեւ։

Ազդանշան տալուց, ասեղն արագ-ա-
րագ վազում ե և ներս ու դուրս անում
խաղացողների թևերի տակից։ Յերբեմն

ուղղակի արագ շուլալ ե անում: Թեև
նրան հետապնդում ե, անպայման նույն
անցքերից:

Յեթե նրան հաջողվեց ասեղին խփել,
յերկուսն ել դառնում են խաղացող և մի
ուրիշ գույգ ե գալիս խաղալու, իսկ յեթե
վոչ՝ նա պիտի շարունակի խաղը, մինչև
ինքնաբերաբար հրաժարվի հետապնդե-
լուց, կամ ուսուցիչը նկատելով նրա հոգ-
նածուծյունը՝ փոխի:

Յեթե վազելու ժամանակ թեև հեր-
թով նույն անցքերից չանցավ, վորոնցից
անցել ե ասեղը, կտրված ե համարվում,
միանում ե խաղացողներին և մի ուրիշն
ե գալիս նրա պարտականությունը կատա-
րելու:

Յեթե խաղացողները շատ են, թեև բի
և ասեղների թիվը կարելի յե շատացնել:

II. 6 — 11 ՏԱՐԵԿԱՆ ՀԱՍԱԿ ՈՒՆԵՑՈՂ ՅԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

21. ԲՈՒԼԱՎԱՆԵՐԻ ԵՍՏԱՑԵՏ

Խաղացողներ՝ 10 — 40 հոգի:

Խաղավայր՝ դաստրան, դաճ, հրապարակ:

Խաղացողները բաժանվում են հավա-
սար թվով մի քանի խմբերի (նայած խա-
ղացողների թվին):

Խմբերը կանգնում են գետնի վրա քա-
շած հորիզոնական գծի մոտ, ծոծրակի ուղ-
ղությամբ շարված:

Յուրաքանչյուր խմբի հեռավորու-
թյունը մյուսից կես մետր պետք ե լինի:

Խմբերի ղեմաց, գծից 10 — 15 մետր
հեռավորության վրա, յուրաքանչյուր
խմբի համար գետնի վրա գծում են մի
շրջագիծ և մի բուլավա տնկում նրա մեջ:

Խաղն սկսելու ազդանշան տրվելուն
պես, խմբերի առաջին խաղացողները վա-
զում են ձեռքով գցում բուլավան, վերա-
դառնում, խփում հաջորդ խաղացողին: Սը-

րանք վազում են տնկում բուլավան շրջագծի մեջ և գալիս խփում հաջորդ խաղացողին:

Շահում է այն խումբը, վորի վերջին խաղացողը շուտ է վերջացնում իր պարտականությունը:



Սխալ են համարվում ու չեն շահում.

1. Յերբ բուլավան պետք է գցել, բայց չեն գցում, ժամանակ շահած լինելու համար:

2. Յերբ բուլավան պետք է տնկել, բայց չեն տնկում:

3. Դեռևս ընկերը գծին չհասած, հա-

ջորդ խաղացողը վազում է դեպի բուլավաները:

4. Յերբ բուլավան լավ չի տնկվում, ընկնում է: Այս դեպքում խաղացողը պետք է կրկին վերադառնա բուլավան տնկի և ապա վերադառնա:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի վազելու և ուշադրությամբ գործ կատարելու ունակությունը:

22. ԱՆԻՎ

Խաղացողներ՝ 10—50 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշ, հրապարակ:

Հատակի վրա գծում են մի մեծ շրջագիծ:

Շրջագծից դեպի ներս, իրարից հավասար հեռավորությամբ, քաշում են 3—5 շառավիղ, ճիշտ այնպես, ինչպես անիվը:

Խաղացողներին բաժանում են 3—5 հավասար խմբերի և կանգնեցնում շառավիղների վրա ծոծրակի ուղղությամբ, յերեսները շրջագծի կենտրոնը դարձրած:

Խաղացողներին մեկը, վորը վորևե խմբի չի պատկանում, քայլում է շրջագծի

շուրջը և ձեռքով խփում վորեւ խմբի խաղացողի, գոչելով. «ԱՆԻՎԸ ՊՏՏՎՈՒՄ Ե»:

Այդ խումբն «Անիվը պատմում ե» ազգանշանը լսելուն պես, անմիջապես խաղն սկսողի հետ միասին սկսում ե վազել շրջազծի դրսի կողմից և կրկին վերադառնում, շարվում իրենց գծի վրա:

Սաղն սկսողը նույնպես արագ վազքով տվյալ խմբի խաղացողներին հետ, վազում ե և աշխատում ե տեղ գրավել այդ գծի վրա:

Դուրս մնացող խաղացողը դառնում ե խաղն սկսող և նախկին ձեռով շարունակում խաղը:

Սաղացողներն աշխատում են խաղն սկսող չդառնալ:

Շառավիղների քանակը կարելի չե փոփոխել, նայած թե ինչ տարիքի խաղացողներ են:

23. ՀԱՄՐԵՐ

Սաղացողներ՝ 10—35 հոգի:

Սաղավայր՝ դասարան, դահլ, պարտեզ:

Սաղացողները կազմում են շրջան: Դասատուն մտնում ե շրջանի մեջ և սկսում

ե խաղացողներին հարցեր տալ. որինակ՝ «Անունդ ինչ ե», «Քանի՞ տարեկան ես», «Փիղն ե մեծ, թե սկյուռը» և այլն: Ում վոր հարց ե տրվում, չպիտի պատասխանի, վորովհետև նա համրն ե: Հարցերին անմիջապես պիտի պատասխանի աջ կողմի ընկերը:

Նա, ով կակազում ե, սխալ պատասխաններ ե տալիս, կամ իրեն ուղղված հարցին ինքն ե պատասխանում, փոխանակ իր աջ կողմի ընկերը, փոխում ե իր տեղը խաղն սկսողի հետ:

Հարցերը պետք ե լինեն կարճ, զվարճալի, բայց հետաքրքրական, մանավանդ յեթե խաղին մասնակցում են 5 տարեկանից բարձր տարիք ունեցողները:

Այս խաղը զարգացնում ե մտածելու, ըմբռնելու և հիշելու ունակությունները:

24. ԳՆԴԱԿ ԲՈՆՈՂՆԵՐԸ

Սաղացողներ՝ 5—25 հոգի:

Սաղավայր՝ դահլ, հրապարակ, դասարան:

Սաղացողները կազմում են շրջան: Նրանցից մեկը վերցնում ե թեթև վալեյ-

բոլի կամ ուետինե մի գնդակ ու մտնում
շրջանի մեջ:

Նա գնդակը գցում է ոդում և միա-
ժամանակ կանչում շրջանում կանգնող-
ներին մեկի անունը:

Կանչվողն անմիջապես վազում է շրջա-
նի կենտրոնը և աշխատում է բռնել գըն-
դակը, յերբ մի անգամ գետին կպչելով
կրկին վերև է թռչում:

Հաջորդելու դեպքում սկզբի խաղացողի
հետ տեղերը փոխում են, իսկ յեթե փոչ,
նախկին խաղացողը շարունակում է խաղը
մի ուրիշին կանչելով:

Կարելի չէ սկզբից պայմանավորվել
յերեխաների հետ, փոր նախքան գնդակը
գետնին կպչելը, բռնեն ոդի մեջ:

Այս խաղը կարելի չէ աստիճանաբար
բարդացնել, յեթե յերեխաներն արդեն
գնդակ բռնելու ունակությունները ձեռք
են բերել:

Խաղացողներ շատ լինելու դեպքում,
խաղն սկսողները լինում են 2 կամ 3 հոգի:

25. ՆՇԱՆԱՌՈՒ ՓՆՁԻԿ

Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղավայրը՝ դասարան, դահլ, հրապարակ:

Այս խաղի համար պետք է պատրաս-
տել տալ 8—10 հատ 10—15 քառակուսի
սանտիմետր մակերես ունեցող և 2 սմ.
հաստություն ունեցող փոքրիկ տախտակ-
ներ, կամ նույն քանակությամբ վողորկ
քարեր:

Խաղադաշտի կամ հատակի վրա քաշ-
վում է մի գիծ: Այդ գծից 4—6 մետր հե-
ռու, իրարից մեկական փոսնաչափ հեռա-
վորությամբ, քաշվում է 3 քառակուսի,
համեմատական մեծությամբ:

Խաղագծի մոտ գտնվող քառակուսին
լինում է ամենամեծը, փորի մեջ կավիճով
գրվում է 1, միջակ քառակուսու մեջ՝ 2,
իսկ վերջին, փոքրի մեջը՝ 3:

Խաղի նպատակն է 3 փոքրիկ տախ-
տակները գծի վրայից գցել քառակուսի-
ների մեջ:

Քառակուսիների մեջ ընկած տախ-
տակները, համաձայն քառակուսիների
թվանշանների, գումարվում է և գրվում

այդ շարքի տվյալ խաղացողի անվան դիմացը:

Խաղացողները բաժանվում են յերկու կամ ավելի հավասար թվով խմբերի:

Նմբերը կանգնում են գծի վրա ծոժ-բակով շարված:

Դասատուն իր մոտ պետք է ունենա խաղացողների անվանացուցակներն ըստ խմբերի:

Վոր խմբի խաղացողի անունը կանչվեց, նա մոտենում է գծի կենտրոնին, վերցնում 3 տախտակները և գցում քառակուսիների մեջ:

Նաղի վերջում, վոր խումբն ամենաշատ թվանշան շահեց, նա տանում է խաղը:

Նաղի ժամանակը չի սահմանափակվում: Կարելի չէ խաղը կրկնել մի քանի անգամ, յեթե յերեխաները չեն ձանձրացել:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխաների աչքի, ձեռքի և նպատակին խիելու ունակությունները:

26. Յ Ե Ր Կ Ա Թ Ո Ւ Ղ Ի

Խաղացողները շարք են կազմում, յետևի կանգնողները ձեռքները դնում են իրանցից առաջ կանգնողների ուսին:

Խաղացողներից դուրս 2 շարք են կազմում և կանգնում շարքի առաջին: Դրանք ունեն 2 մարզափայտ, աջ կողմի կանգնածները բռնում են աջ ձեռքով, իսկ ձախ կողմի կանգնողները՝ ձախ ձեռքով:

Խաղացողներից մեկը նշանակվում է կոնդուկտոր, նա ունենում է սուլիչ: Կանգնում է բոլորից առաջ և բռնում մարզափայտի յերկու ծայրերից, նույնն է անում նաև շարքի առաջին համարը, վորը կոչվում է առաջին վագոն:

Յերկար շարք կազմողները հանդիսանում են վագոններ, 4 հոգին, — շոգեմեքենա, իսկ բոլորից առաջ կանգնողը՝ կոնդուկտոր:

Ղեկավարի հրահանգով կոնդուկտորը սուլում է: Շոգեշարժը շոգեմեքենայի նման սուլում է:

Կոնդուկտորը սուլում է յերկրորդ անգամ. շոգեմեքենան նույնպես, և գնացքն սկսում է շարժվել նախ դանդաղ ապա արագ, հետո՝ վազքով:

Շարժվելու միջոցին վագոններից յուրաքանչյուրն աշխատում է իր գիտցած ձևով գնացքի ձայներ հանել — 222, 222, ՓըՓըՓը, ֆը, ցիմ, ցոմ, փահ, փուհ, փահ, փուհ, թիկ, թակ, թիկ, թակ և այլն:

Այս միջոցին մարզափայտերը շարժվում են յետ ու առաջ, մեքենայի միտցի պես:

Այսպես խաղը շարունակվում է մինչև այն ժամանակ, յերբ դեկավարը գոչում է «Կամուրջը քանդված է», կամ «Գիծը փչացած է»:

Այդ ժամանակ բոլորը փախչում են զանազան կողմեր, իսկ կոնդուկտորն աշխատում է նախքան վորոշված տեղ հասնելը, մեկն ու մեկին բռնել:

Բռնելուց հետո դերերը փոխվում են, նշանակվում է նոր կոնդուկտոր, կազմվում է նոր շոգեմեքենա և խաղը նույն ձևով շարունակվում է:

27. ՅԵՐՐՈՐԴՆ ԱՎԵԼՈՐԴ Ե

Սաղացողներն զույգերով կանգնում են՝ մեծ շրջանակ կազմած: Զույգերը կանգնում են ծոծրակի ուղղությամբ, ի-

րարից մեկ վտանաշափ հեռավորությամբ:

Զույգերի հեռավորությունը մեկը մյուսից, պիտի լինի մի մետրից ավելի:

Սաղացողների մի զույգը, նշանակվում է, վորպես խաղ սկսող, վորոնցից մեկը պիտի լինի № 1, իսկ մյուսը՝ № 2:

Յերբ խաղ սկսելու ազդանշանը տրվում է, № 1 սկսում է վազել շրջանակում, իսկ № 2 աշխատում է նրան խփել: № 1 խփվելուց ազատվում է այն ժամանակ, յերբ նախքան խփվելը, կանգնում է շրջանակում, կանգնած զույգերից մեկն ու մեկի առաջ: Այս դեպքում տվյալ զույգի վերջին խաղացողը դառնում է «ՅԵՐՐՈՐԴ ԱՎԵԼՈՐԴ» — և փախչում է, իսկ № 2 հիմա սկսում է սրան հետապնդել:

Արագ կերպով զույգերը փոխվում, նորանոր զույգեր են կազմվում, մինչև այն ժամանակ, յերբ № 2 փախչողներից մեկին խփում է:

Այս դեպքում դերերը փոխվում են անմիջապես, առանց խաղն ընդհատելու, այսինքն խփվողը դառնում է № 2, իսկ նախկին № 2 դառնում է № 1 և փախչում, շարունակելով խաղը նախկին ձևով:

Դասատուն խաղը փոխում կամ դասը

վերջացնում ե այն ժամանակ, յերբ տեսնում ե, վոր յերեխաները հոգնել են, կամ ժամը վերջացել ե:

Այս խաղը զարգացնում ե յերեխայի վագելու, վտանգից խուսափելու և արագ ըմբռնելու ունակությունները:

28. ՈՒՐԱԽ ԽԱՂ

— Մայրիկ ջան, այսոր մանկապարտեզում այնպիսի լավ, այնպիսի ուրախ խաղ ենք սովորել, վճռ...

— Ի՞նչ խաղ, բալիկ:

— Այ, ասեմ: Բոլորս նստել եյինք սեղանի շուրջը և լսում եյինք ընկ. Մարգոյին: Նա ասաց. «Յերեխաներ, ում վոր հարց տամ, թող իսկույն կանգնի ու պատասխանի: Մխալ պատասխան տվողը պետք ե յերգի, վոտանավոր ասի, պար գա, կամ կատվի պես մլավի:

Բոլորս ել ուրախությունից ծափ տրվինք:

Ընկ. Մարգոն Կիմիկին հարցրեց.

— Յեթե յերկու խնձոր ունենաս, մեկն ել մայրիկը տա, քանի՞ խնձոր կունենաս:

— 3,— իսկույն պատասխանեց Կիմիկը:

Սեդիկին հարցրեց.

— Յեթե յերկու խնձոր ունենաս, մեկը կորցնես, քանի՞սը կմնա:

— 1-ը,— պատասխանեց Սեդան:

Լևոնին հարցրեց.

— Շունը քանի՞ վոտ ունի:

— 4-ը,— պատասխանեց Լևոնը:

Թամարին հարցրեց.

— Մուկը քանի՞ պոչ ունի:

Թամարը կմկմաց, կմկմաց, մին ել թե՛

— Յերկու:

Մի ծիծաղ բարձրացավ, մի ծիծաղ, վոր ել ինչ ասեմ, մայրիկ:

Հետո Թամարին ասաց, վոր «Շան նըման պիտի հաջես».

Թամարը յետ ու յետ գնաց ու հարձակվեց մեղ վրա. հաֆ, հաֆ, հաֆ:

Մի ծիծաղ եր, վճռ...

29. ԳՏՆԵԼ ԻՐԸ

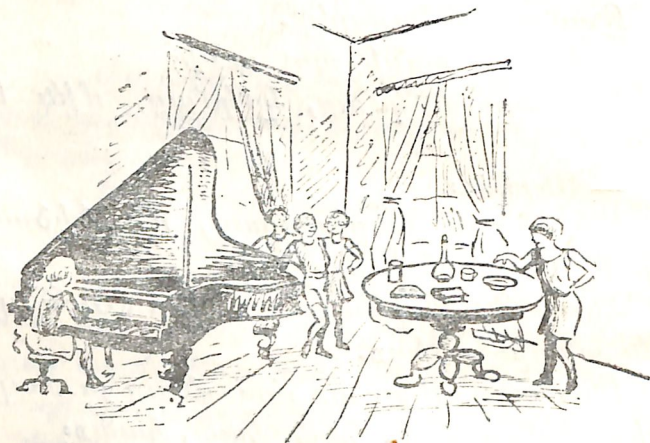
Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղավայր՝ ակումբ, սեմյակ, դահլիճ:

Խաղի համար անհրաժեշտ ե դաշնամուր կամ յերաժշտական վորևե գործիք:

Խաղացողները հավաքվում են ահում-
բում կամ մի ընկերոջ բնակարանում:

Խաղացողներից մեկը, կամ մեծահա-
սակ մի ընկեր, վորը գիտե դաշնամուր
նվագել, նստում է դաշնամուրի առաջ, իսկ
խաղացողներից մեկը սենյակից դուրս է
գնում:



Մյուս խաղացողներն սկսում են վորևե
իը ընտրել. որինակ՝ սեղանի վրա դրված
հայելին:

Յերբ իրը վորոշված է, դուսի ընկերոջը
հրավիրում են ներս:

Դաշնամուր նվագողն սկսում է մեղմ
նվագել, իսկ ներս մտնողն սկսում է դաշ-

նամուրի նվագակցությամբ գտնել վորոշ-
ված իրը:

Դաշնամուր նվագողը պետք է խիստ
ուշադրությամբ նվագի: Յեթե խաղացողը
նշանակված իրին շատ մոտ է, պետք է
նվագի ուժեղ, յեթե հեռու յե, մեղմ, իսկ
յեթե շատ հեռու յե, չի նվագում:

Այսպես շարունակվում է խաղը մին-
չև վոր խաղացողը վորոշված իրը գտնի:

Յերբ գտնում է, խաղացողները ծա-
փահարում են և մի ուրիշին ուղարկում
դուրս:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխանե-
րի լսողությունը և ըմբռնելու կարողու-
թյունը:

30. ԲՐԻԳԱԴԱՎԱՐ

Խաղացողներ՝ 5—30 հոգի:

Խաղալայր՝ դառ, պարեգ, հրապարակ:

Խաղացողներից մեկին ընտրում են
բրիգադավար:

Մյուս խաղացողները հեռանում են
բրիգադավարից, հավաքվում և վորոշում
կոլխոգային վորևե աշխատանք. քաղհանել,

ցանել, հնձել, տրակտորով հերկել, կով
կլթել և այլն:

Պայմանավորվելուց հետո, բոլորը միա-
սին վազում են բրիգադավարի մոտ ու
ասում.

— Բարե՛վ, ընկ. բրիգադավար:

Բրիգադավարը պատասխանում է.

— Բարե, սիրելի պիտեներներ: Ո՞ւր
եյիք գնացել:

— Գնացել եյինք կոլտնտեսություն
աշխատելու:

— Ի՞նչ աշխատանք եյիք կատարում:

Յերեխաները շարժումներով ցույց են
տալիս կատարած աշխատանքը:

Բրիգադավարն աշխատում է իմանալ
աշխատանքի տեսակը: Յեթե իմանում է,
միանում է խաղացողներին, նրա տեղ
նորն է ընտրվում, իսկ յեթե չի իմանում,
կրկին մնում է բրիգադավարի գերում:

Այս խաղով յերեխաները ծանոթանում
են կոլտնտեսության աշխատանքներին:

31. ԿԱԹՍԱՆ ՊԱՅԹԵՅ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշտ, հրապարակ:

Խաղացողներին մեկը նշանակվում է
մեքենավար, մյուս խաղացողները դաշտի
վրա ընտրում են իրենց համար տեղեր և
կանգնում փորոշված տեղերում:

Մեքենավարը գոչում է «Վագոններ
պատրաստվեցե՛ք, մեկնելու ենք դեպի Կիրովա-
կան»:

Բոլոր խաղացողները ուղղվում, զգաս-
տանում են. մեքենավարը հրահանգում է.
«մեկ, յերկու»:

Բոլոր խաղացողները վազում, շարվում
են մեքենավարի յետևից և շղթայվելով,
գնացք են կազմում:

Մեքենավարը մեկնում է, ճանապարհ-
հին կատարելով գնացքի բոլոր կանոնները.
սուլում է, յերբ ճանապարհին վտանգ կա,
ընթացքը դանդաղեցնում է, յերբ հաս-
նում է կայարանին և այլն:

Մեքենավարը գնացքի արագ վազքի
ընթացքում հանկարծ գոչում է՝ «Փախե՛ք,
կաթուղի պայթեց»:

Այս ասելիս բոլորը փախչում են դե-

պի իրենց տեղերը, իսկ մեքենավարը հետապնդում է նրանց: Թիփոզի հետ դերերը փոխվում են:

Ճարպիկ մեքենավարը յերեխաներին մեծ հաճույք է պատճառում:

Յերբ խաղը վերջացած է, դասատուն կամ կոլվարը կանչում է յերեխաներին և բացատրում գնացքի նշանակության մասին, ու պատմում, թե անուշադիր աշխատողների պատճառով (սլաքավար, մեքենավար, կայարանապետ և այլն), գնացքը խորտակվում է կամ կաթսան պայթում:

32. ԳԱԼԻՍ ԵՍ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղավայր՝ դասարան, հրապարակ:

Խաղացողները նստում են շրջանաձև դասավորված աթոռների վրա:

Ղեկավարը պայմանավորվում է խաղացողների հետ, թե ի՞նչ բնագավառ են ընտրում խաղի համար, որինակ, ղեկավար ընկերների, ովկիանոսների, գետերի, ծառերի, ծաղիկների, վայրի կենդանիների, թռչունների, անունները:

Յենթադրենք պայմանավորվում են թռչունների անուններ:

Ղեկավարը դիմում է խաղացողներից մեկին և ասում.

— Գալիս եմ:

Նա պատասխանում է.

— Վորտեղից ես գալիս:

Ղեկավարը մտքի մեջ պահած թռչունի անվան առաջի տառն ասում է:

Յենթադրենք մտքում պահել է ղեղձանիկ, ասում է.

Դ-ից եմ գալիս:

Բոլոր խաղացողները սկսում են թվել այն թռչունների անունները, վորոնք սկսվում են Դ-ով:

Ով գտավ, նա դառնում է ղեկավար և շարունակում խաղը:

Ղեկավարը խաղի ընթացքում պետք է տեղեկություններ տա այն թռչունների տեսակի, գույնի, կենցաղի մասին, վորոնց անունները տրվում են:

Յեթե խաղի ժամին, յերեխաները ցանկանում են փոխել և մի ուրիշ բնագավառ վերցնել, այն դեպքում նույն ձևով խաղն սկսվում է:

Այս խաղի նպատակն է, յերեխաներին

ծանոթացնել զեկավար ընկերներին անուններին, պաշտոնին, բուսական, կենդանական, հանքային աշխարհին, ծովերի, գետերի անուններին:

33. ՀՈՂՄՆԱՅՈՒՅՑ

Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղալայր՝ հրապարակ, դասարան:

Խաղացողներին շարել յերկու կամ յերեք շարք, կամ թողնել ազատ՝ առանց դասավորելու:

Դասատուն կանգնում է շարքի ղեմաց և ասում. «ԲԱՄԻՆ ՓԶՈՒՄ Ե ԴԵՊԻ ՀՅՈՒՄԻՍ»: Խաղացողներն իսկույն դառնում են զեպի հյուսիս, արևելք, — դառնում են զեպի արևելք:

Այսպես դասատուն արագ-արագ տալիս է չորս կողմերի անունները, իսկ յերեխաները կատարում են արված հրահանգը:

Յերբեմն դասատուն, կողմերի անունները տալու ժամանակ, հրահանգում է «ՓՈԹՈՐԻՅ»:

Այս զեպքում յերեխաներն սկսում են

կրնկի վրա արագ դառնալ, փոփանք էլ մըրսելու նշաններ են ցույց տալիս: Ապա հրահանգ է արվում «ԱՆՁԲԵՎ»: Յերեխաները գլուխները կախում են և սկսում պատրասարվել անձրևից:

Յերբ հրահանգ է արվում «ԱՐԵՎԸ ԾԱԳԵՑ», յերեխաներն սկսում են ուրախանալ, պարել, թռչկոտալ և այլն:

Այս խաղի միջոցին յերեխաներին ծանոթացնում են կողմնացույցին ու դարձումներին:

Փոքրահասակների համար (5—6 տարեկան) կողմեր ցույց տալու հրահանգի փոխարեն, տալ դարձումներ՝ աջ, ձախ, յետ և այլն:

34. ԱԶ ՀԵՏԱՊՆԴԻՐ

Խաղացողներ՝ 10—50 հոգի:

Խաղալայր՝ դահլ, հրապարակ, դասարան:

Խաղացողները շրջան են կազմում իրար շատ մոտիկ, յերկու ձեռները կռնակի վրա դնելով:

Մեկն ընտրվում է իբրև խաղն սկսող: Սա մի գոտի յե առնում և պտտվում շրբ-

Նանի չորս կողմը: Գոտին շատ զգուշ զննում
է մեկի ձեռքում և կանգնում նրա յետևը:

Գոտի ստացողն անմիջապես սկսում է
հարվածել իր աջ կողմի ընկերոջը, մինչև
վոր նրան փախցնելով կրկին վերադարձնի
իր տեղը: Հիմա նա յե գոտին տանում ու
տալիս ուրիշ խաղացողի:

Դասատուն պետք է հսկի, վոր հար-
վածները ցավ չպատճառեն:

III. 7—11 ՏԱՐԵԿԱՆ ՅԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

35. ԳԵՏՆԱԽՆՁՈՐ ՏՆԿԵԼ

Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

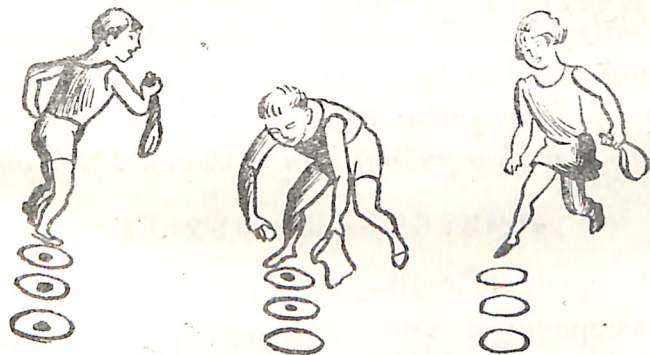
Խաղաձայր՝ դաս, հրապարակ, դահլիճ:

Հատակի վրա գծել մի յերկար գիծ: Գծից
10—15 մետր հեռավորության վրա, իրա-
րից կես մետր հեռավորությամբ, գետնի
վրա քաշել յերեք շրջանակ՝ յուրաքան-
չյուր շարքի գիմաց:

Խաղացողներին բաժանել յերեք հա-

ասար խմբերի և կանգնեցնել գծի վրա,
ծոծրակով շարված:

Խմբերի հեռավորությունը մեկը մյու-
սից պետք է լինի շրջանակների հեռավո-
րության չափ:



Խմբերի առաջին խաղացողներին տըր-
վում է մեկական փոքրիկ տոպրակ, մի-
ջին 3 գետնախնձոր կամ քար:

Խաղն սկսելու ազդանշանը տալիս,
խմբերի առաջին համարներն արագ վազ-
քով գնում են տոպրակներից գետնախն-
ձորները մեկ մեկ հանում, գնում շրջա-

գծերի մեջ և իսկույն վերադառնում, տուրակը հանձնում իրենց շարքի հետևյալ համարին:

Սրանք գնում են մեկիկ-մեկիկ հավաքում գեանախնձորները, լցնում տուրակը և բերում հանձնում հաջորդ խաղացողին:

Այսպես շարունակվում է խաղը մինչև վերջին խաղացողը:

Վոր խումբը շուտ վերջացրեց խաղն և տուրակը հանձնեց գատավորին, այն խումբը մի կես շահում է:

2—3 կես շահողները տանում են խաղը:

36. ԱՐԱԳԱՎԱԶ ՓՆԶԻԿԸ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղավայր՝ դառ, հրապարակ, խաղարան:

Հատակի վրա գծել յերկու ուղղահայաց գծեր, իրարից 10—20 մետր հեռավորությամբ:

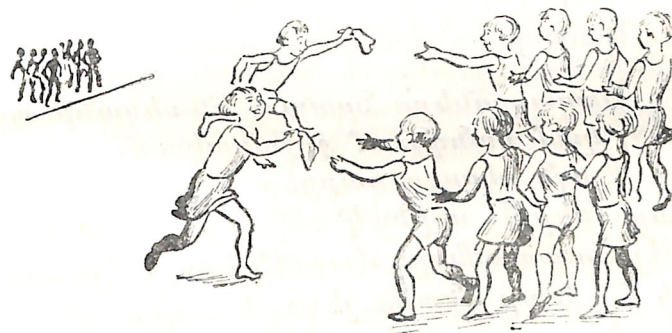
Խաղացողներին բաժանել յերկու խումբերի, ամեն մի խումբը նույնպես բաժանել յերկու հավասար մասերի—համար առաջիններ և յերկրորդներ:

Համար առաջինները կանգնում են մի

գծի վրա ծոծրակի ուղղությամբ շարված, իսկ համար յերկրորդները՝ հակառակ գծի վրա, իրենց խմբերի գլխաց, նույնպես ծոծրակով շարված:

Դասատուն համար առաջիններին տալիս է մեկական փոքրիկ գրոշակ, կամ վրդկապ:

Յերբ հայտարարվում է «ԽԱՆ ՍԿԸՍՎԱԾ Ե», համար առաջիններն արագ վազում են և գրոշակը հանձնում համար յերկ-



րորդ խմբի առաջին խաղացողին և իրենք կանգնում նույն շարքի յետևում:

Դրոշակ ստացողները վազում են հանձնում իրենց խմբի հերթական համարին, և այդպես արագ շարունակվում է խաղը:

Վոր խումբն ամենից շուտ վերջա-

ցրեց, նա շահում է մի կետ: Յերեք կետ շահողները տանում են խաղը:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի վճռողականությունը, արագաշարժությունը, ըմբռնողականությունը և կոլեկտիվ աշխատանքին մասնակցելու գիտակցությունը:

37. ԱՅՈ՛Ղ, ՎՈ՛Չ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղավայր՝ դասարան, դահլիճ, հրապարակ:

Խաղացողները նստում են սեղանի առաջ, կամ կանգնում շրջանակում:

Խաղն սկսողը հարցեր է տալիս խաղացողներին. որինակ՝ «Խնձոր սիրում ես», «Այսօր ատամներդ մաքրե՞լ ես», «Այս տարի ճամբար գնալու յես», և այլն:

Խաղացողը հարցերին անմիջապես պետք է պատասխանի վոչ թե «այո», կամ «վոչ» ասելով, այլ կրկնելով տված հարցի վերջին բառը՝ «Սիրում եմ», «մաքրել եմ», «գնալու յեմ» և այլն:

Հարցերը տրվում են արագ, պատասխանները՝ նույնպես:

Կակազողները, սխալվողները, այո կամ վոչ ասողները, խաղն սկսողի հետ տեղերը փոխում են:

Այս խաղը սրում է յերեխայի ուշադրությունը և ուշիմությունը:

38. ՏԵՍԵ՞Լ ԵՍ ԻՄ ՎՈՉԽԱՐԸ

Խաղացողներ՝ 10—40 հոգի:

Խաղավայր՝ դահլիճ, հրապարակ:

Խաղացողները կազմում են շրջան, նրանցից մեկը նշանակվում է հովիվ:

Հովիվը մտնում է շրջանի կենտրոնը և խաղացողներից մեկին դիմելով, հարցնում. «ՏԵՍԵ՞Լ ԵՍ ԻՄ ՎՈՉԽԱՐԸ»:

Խաղացողը պատասխանում է. «ԻՆՉՊԻՍԻ՞Ն Ե ՔՈ՛ ՎՈՉԽԱՐԸ»:

Հովիվն սկսում է նկարագրել իր վոչ-խարին, աշխատելով նմանեցնել խաղացողներից մեկին:

Խաղացողներից նա, ով ունի նկարագրած նշանները, անմիջապես սկսում է վազել շրջանի չորս կողմը, իսկ հովիվը հետապնդում է:

Յեթե հովիվը կարողացավ խփել փախչողին, նախքան տեղ հասնելը, դերերը

փոխվում են, իսկ յեթե փոշ՝ հովիվը կըրկին մտնում ե շրջանը և շարունակում խաղը նույն ձևով:

Այս խաղը զարգացնում ե յերեխաների մեջ նկարագրելու և ըմբռնելու ունակությունները:

39. ՈՁՆ ՈՒ ՃԱԳԱՐՆԵՐԸ

Խաղացողներ՝ 15—30 հոգի:

Խաղաժայր՝ դաս, նրապարակ:

Խաղացողներից 5—6 հոգի նշանակվում են, փորպես ՃԱԳԱՐՆԵՐ:



Մյուս խաղացողները, իրար ձեռքերից բռնած, կազմում են շղթա, փորպես ՈՁ:

Շղթայի մի ծայրի խաղացողը, հանդիսանում ե ՈՁի ԳԼՈՒԽ, իսկ մյուսը՝ ՊՈՁ:

Յերբ դասատուն հայտարարում ե «ԽԱՂՆ ՍԿՍՎԱԾ Ե», ոձն աշխատում ե ողակի մեջ առնել ճագարներին:

Բռնվող ճագարները մտնում են շղթայի մեջ և խաղը շարունակվում ե, մինչև մնա մի ճագար:

Այդ ճագարը դառնում ե ոձի գլուխ և նորից շղթա յեն կազմում, նախկին ճագարներին փոխարինելով նորերով:

Ճագարները կարող են բռնված համարվել նաև այն դեպքում, յերբ ոձի գլխի կամ պոչի կողմից բռնվում են:

Ճագարների նպատակն ե, բարկացնել ոձին, բայց չբռնվել:

Խաղը զարգացնում ե յերեխայի փազելու, խուսափելու ունակությունները:

40. ՍԿՅՈՒՌԸ ՅԵՎ ԸՆԿՈՒՅՁԸ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղաժայր՝ դասարան:

Բոլոր խաղացողները բացի մեկից, նրստում են նստարանների վրա, գլուխները դնում են սեղանին, իբրև թե քնած են:

Ձեռքերը պետք է տարածել սեղանի վրա, ամերը բաց:

Նախապես փորոշված խաղացողը, փորն սկյուռի դերն է կատարելու, ձեռքին բռնած ունի մի ընկույզ, քար, կամ փոքր ուետինե գնդակ:

Յերը դասատուն խաղն սկսելու ագահանանը տալիս է, սկյուռը շատ զգույշ քայլերով անց ու դարձ անելով խաղացողների միջով, ընկույզն զգուշությամբ դնում է մեկի ամի մեջ:

Ընկույզ ստացողն անմիջապես վեր է թռչում տեղից և սկսում հալածել սկյուռին, փորն ազատվում է այն ժամանակ, յերը հասնում և նստում է իր տեղը:

Դերերը փոխվում են այն դեպքում, յերը սկյուռը խփում է փախչողին, նախքան իր տեղը հասնելը:

Խաղի ժամանակ խաղացողները պետք է գլուխները չբարձրացնեն:

Յեթե խաղացողները շատ են, կարելի է սկյուռներին թիվը 2-ի հասցնել:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի ուշիմությունը և արագաշարժությունը:

41. ԱՐԱԳ ՆԿԱՐԵԼ

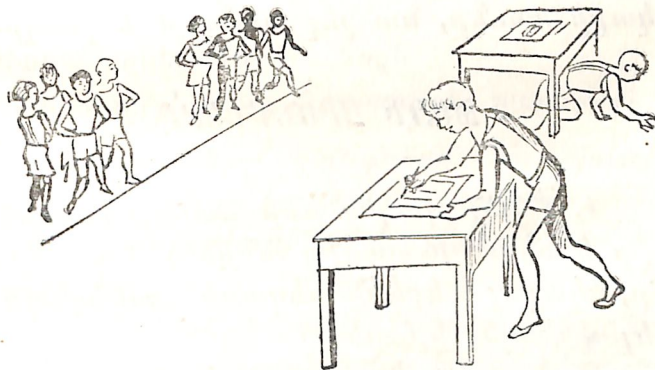
Խաղացողներ՝ 15—40 հոգի:

Խաղավայր՝ դահլ, հրապարակ, դասարան:

Խաղացողները բաժանվում են 5 հոգուց բաղկացած ողակներին:

Հատակի վրա քաշում են մի գիծ: Ողակները կանգնում են գծի վրա, ծոծրակով շարված:

Գծից 5—15 քայլ հեռավորության վրա (նայած խաղավայրի տարածության) յու-



րա քանչյուր ողակի դիմաց, դրվում է մեկական սեղան, փորոնց վրա պետք է դրված լինեն մաքուր թուղթ և մատիտ:

Խաղի նպատակն է տուն նկարել:

Խաղն սկսելու ազդանշանի վրա, բոլոր ողակներին առաջին խաղացողներն արագ վազում են սեղանի տակով անցնում հակառակ կողմը և թղթի վրա նկարում մի քառակուսի, կրկին վերադառնում իրենց տեղերը: Յերկրորդ խաղացողները գնում են այդ քառակուսիների մեջը նկարում դուռ:

Յերրորդ խաղացողները՝ պատուհան, չորրորդ խաղացողները՝ տանիք, հինգերորդ խաղացողները՝ ծխնելույզ:

Վոր ողակն ամենից արագ և մաքուր նկարի տունը, նա յեւ տանում է խաղը:

ԽԱՂԻ ՈՐԵՆՔՆԵՐԸ

1. Բոլոր վազողներին համար պարտադիր է սեղանի տակից անցնել մյուս կողմը, նկարել և կրկին սեղանի տակից անցնելով վազել իր տեղը:

2. Հաջորդ խաղացողն իրավունք չունի վազելու, քանի դեռ մյուս խաղացողն իր տեղը չի վերադարձել:

3. Յուրաքանչյուր խաղացող միայն տան մի մասն է նկարում:

4. Հաղթանակը վորոշվում է արագությամբ և նկարի մաքրությամբ:

Յեթե արագության մեջ մի ողակն է շահել, բայց տունը ճիշտ չէ նկարել, այդ դեպքում շահողը դառնում է այն ողակը, վորը համեմատաբար ուշ է յեկել, բայց նկարը մաքուր և ճիշտ է կատարել:

Խաղի նպատակն է յերեխաներին կուեկտիվ կերպով նկարել սովորեցնել:

Պարտադիր չէ անպայման տուն նկարել: Կարելի յէ և ուրիշ առարկաներ:

42. ՊԱՏԻ ԽԸՌ

Խաղացողներ՝ 10—15 հոգի:

Խաղալույր՝ դաւես, հրապարակ, դասարան:

Խաղացողները կանգնում են պատի մոտ և աջ ձեռքը կպցնում պատին:

Խաղի ղեկավարը հանկարծ կանչում է.

«Պատի խըռ»:

Խաղացողներն անմիջապես պազում են: Ուշ պազողը դառնում է խաղն սկսողը:

Խաղ սկսողը կանգնում է խաղացողների կենտրոնում, իսկ մյուսները նրա աջ ու ձախ կողմի վրա շարվում են պատի մոտ, աջ ձեռքը պատին կպցրած:

Սաղացողներն աշխատում են բարկացնել խաղ սկսողին, կպչելով նրան, մի կողմից մյուս կողմը փաղելով:

Սաղն սկսողն աշխատում է նրանց խրվել այն դեպքում, յերբ նրանց ձեռքը պատին կպած չի:

Հաջողվելու դեպքում խփվողը դառնում է խաղ սկսող:

43. ՔԱՐԱՐՁԱՆ

Սաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Սաղալայր՝ դաշտ, հրապարակ:

Սաղացողները կազմում են շրջան:

Ղեկավարը հետևյալ փանկերով փորձում է, թե ով է լինելու խաղն սկսողը:

Ա. նի Բա նի Բա ըա ըա նի,

Յե խըլ մու ժիկ նա ըա ըա նե,

Տու, տու, սկա ժի,

Տըի կա պեյ կի սլա չի:

Վոր խաղացողի վրա «չի» մասնիկն ընկավ, նա դառնում է խաղն սկսող:

Սաղն սկսողը բարձրաձայն հայտարարում է. «Սաղն սկսված է»:

Բոլոր խաղացողներն սկսում են փախ-

չել և յերբեմն, խաղ սկսողին բարկացնելու համար, վազում են, նրա մոտից անցնում, յերբեմն թեթև հարվածում կըռնակին:



Սաղն սկսողը հաղածում է խաղացողներին աշխատելով խփել նրանց:

Սփյուռներն անմիջապես ձեռները կողմ տարածելով, բարի արձան են դառնում:

Քարարձանները վաղելու և շարժվելու իրավունք չունեն, մինչև փոր ընկերներից մեկը չխփի իրենց:

Սաղի նպատակն է բոլոր խաղացողներին քարարձան դարձնել:

Յեթե խաղացողները շատ են, այդ

դեպքում խաղն սկսողներին թիվը պետք է ավերացնել:

Խաղը զարգացնում է յերեխաների վազելու, վտանգից խուսափելու և արագաշարժ լինելու ունակությունները:

44. ՀԱՂԹՈՂԸ

Խաղացողներ՝ 5—15 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշ, հրապարակ, դառառան:

Խաղացողները շրջան են կազմում:

Բոլորը, բացի մեկից, իրենց կանգնած տեղում քաշում են փոքրիկ շրջան և կանգնում մեջը:

Խաղի ղեկավարը հրահանգում է: «Շարվիր»:

Բոլորը դուրս են գալիս իրենց շրջաններից և շարվում շրջանակ չունեցող խաղացողի յետևը:

Խաղացողներն սկսում են նվագակցությամբ քայլել շրջանների վրայից:

Նվագը դադարելիս խաղացողներն անմիջապես աշխատում են կանգնել շրջաններում:

Ով առանց շրջանի մնաց, դուրս է գալիս խաղից:

Սմեն անգամ խաղից դուրս յեկողի հետ միասին, ջնջում են մի շրջան այն հաշվով, փոր միշտ խաղացողների թիվը մեկով ավելի լինի շրջաններից:

Հաղթում է նա, ով մնում է վերջին շրջանում կանգնած:

Նվագելու հարմարություններ չլինելու դեպքում, խաղը կարելի յե կատարել սուլիչի, ծափի տակ:

45. ԼՈՋՈՒՆԳՆԵՐ

Խաղացողներ՝ 12—24 հոգի:

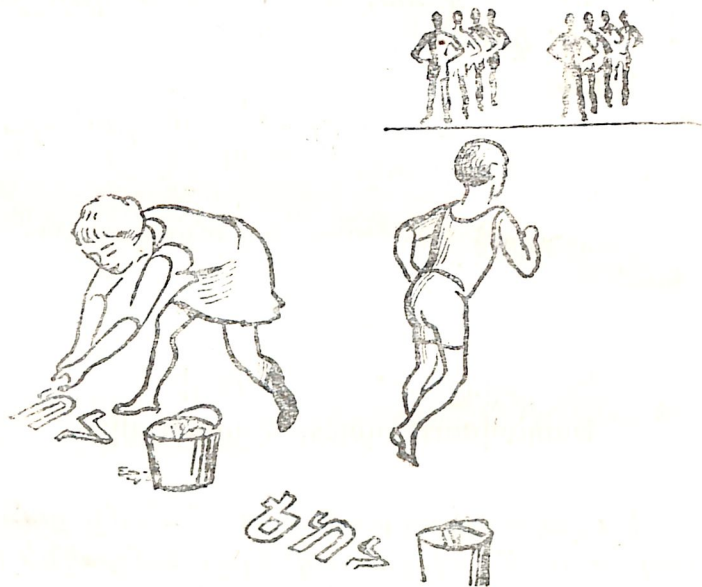
Խաղավայր՝ դաշ, հրապարակ:

Խաղացողները բաժանվում են մի քանի հավասար թվով խմբակների: Խմբակները կանգնում են նշանակված գծի վրա, իրարից մի մետր հեռավորությամբ, իրար ծոծրակի շարված:

Նշանակված գծից 15—25 մետր հեռավորության վրա, յուրաքանչյուր խմբակի

գլխաց, գետնին դրվում ե մի աման, կամ
կավիճով նշանակվում են քառակուսիներ:

Քառակուսիների կամ ամանների մեջ
լցնում են վորեւ լողունգի տառեր. որի-
նակ «ՀԱԳՈՒՍՏԴ ՄԱՔՈՒՐ ՊԱՀԻՐ»:



Լողունգի տառերը պետք ե կտրատված
և փակցված լինեն կարտոնի վրա:

Յերբ ամեն ինչ պատրաստ ե, դասա-
տուն ազդանշան ե տալիս:

Շարքերի առաջիններն արագ վազում
են, իրենց ամանից գտնում և հանում լո-
գունգի առաջի տառը, դնում ամանի մոտ,
գետնի վրա և վազում յետ, ձեռքը խփում
հաջող խաղացողին:

Այսպես յուրաքանչյուր հերթական
վազող, հանում ե հերթական տառը և շա-
րում գետնի վրա, մինչև վոր լողունգը
լրանա:

Վոր խումբն առանց սխալի ամենից
շուտ լողունգը շարի, այն խումբն ել շա-
հում ե խաղը:

Այս խաղը զարգացնում ե յերեխայի
տեսողության և դատողության ունակու-
թյունները:

Այլեւի փոքրահասակների համար լո-
գունգի փոխարեն կարելի յե տալ պարզ
բառեր, վորոնց տառերը յերեխաներն ար-
դեն սովորել են:

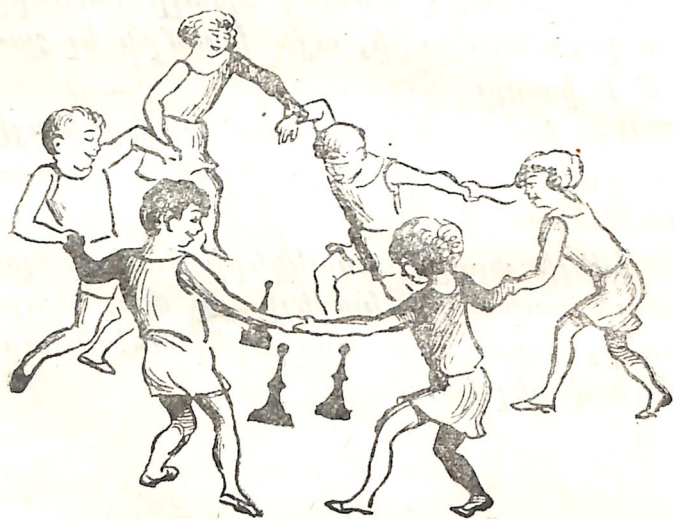
46. ԹՈՒՆԱՎՈՐ ՈՁ

Խաղացողներ՝ 5—20 հոգի:

Խաղաձայր՝ դաս, հրապարակ:

Հատակի վրա դրվում է մի քանի բու-
լավա, մեկը մյուսից 1-2 փոտնաչափ հե-
ռավորության վրա:

Խաղացողներն իրար ձեռքերից բըռ-



նած, շրջան են կազմում բուլավաների
շուրջը:

Ազդանշան տրվելուն պես, խաղացող-

ներն իրար ձգում են բուլավաների վրա:
Բուլավա գցողները դուրս են գալիս
խաղից:

Հաղթում է վերջին գույգը:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի
դիմադրողական կարողությունները:

47. Թ Ա Կ Ա Ր Դ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղաձայր՝ դաս, հրապարակ, դահլիճ:

Գետնի վրա քաշել մի մեծ շրջագիծ:



1 ու կեսից—2 մեար շառավիղով:

Խաղացողները կանգնում են դրսի շրջագծի վրա իրար ձեռքից բռնած:

Խաղն սկսելու ազդանշանը տրվելուն պես, առանց ձեռքերն իրարից անջատելու, պետք է իրար ձգել շրջագծի մեջ:

Նրանք, ովքեր կորցնում են իրենց հավասարակշռությունը և ընկնում շրջագծում, դուրս են գալիս խաղից:

Խաղացողներին թիվը փոքրան քշանում է, այնքան շրջագիծը փոքրացնում են:

Խաղը շահում է այն զույգը, վորը մնում է վերջում:

48. ՂԵԿԱՎԱՐԻ ՅԵՏԵՎԻՅ

Խաղացողներ՝ 40 հոգի:

Խաղավայր՝ դասարան, դահլ, հրապարակ:

Խաղացողները կազմում են մեծ շրջան, յուրաքանչյուրն իրարից կես քայլ հեռու:

Շրջագծում կանգնողները, բացի ղեկավարից, իրենց փոտերի մոտ քաշում են փոքր շրջան և կանգնում մեջը: Ղեկավարն ազդանշան է տալիս և սկսում ծուռ ու մուռ վազել խաղացողներին միջից, ձեռքով

խիում խաղացողին և ասում, «Հետևիր ղեկավարին»:

Ղեկավարը քայլի կամ վազքի ժամանակ կատարում է մարզական շարժումներ, մյուսներն ընդորինակում են ղեկավարի կատարածները: Յերբ ղեկավարը հանկարծ կանչում է, «Շտապեցե՛ք տեղներդ», բոլոր խաղացողները վազում, մտնում մի շրջագծի մեջ:

Ով վոր մնում է առանց շրջագծի, դառնում է ղեկավար:

Խաղի նպատակն է յերեխաներին սովորեցնել ճարպիկություն, արագաշարժություն:

49. ՈՂԱԿԸ ՓԱԽՑՐՈՒ

Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղավայր՝ դասարան, դահլ, հրապարակ

Խաղացողները կազմում են խիա շրջան, ապա վերցնում են մի պարան, մեջն անցկացնում մի ողակ և պարանի ծայրերն իրար ամուր կապում:

Պարանն առնում են շրջանի մեջ և յուրաքանչյուր խաղացող յերկու ձեռքով

բռնում ե պարանը ձեռքերը կռուփ կապ-
մած:

Մեկն ընտրվում ե խաղ սկսող և կանգ-
նում շրջանի կենտրոնում:

Սաղն սկսելիս խաղացողներն իրենց
ձեռքերը տանում-բերում են պարանի վրա
և միմեկին ժամանակ ողակը սլացնում
ձեռներ ձեռքից իրար, իսկ խաղն սկսողն
աշխատում ե բռնել ողակը:

Ում ձեռքի մեջ ողակը բռնվեց, նա
տեղը փոխում ե խաղն սկսողի հետ:

Այս խաղը պահանջում ե ձեռքերի ա-
րագաշարժություն և լարված ուշադրու-
թյուն:

50. ՔԱՄԻՆ ՈՒ ԾԱՂԻԿՆԵՐԸ

Խաղացողներ՝ 20—50 հոգի:

Խաղավայր՝ դառ, հրապարակ:

Խաղին մասնակցողները բաժանվում
են յերկու հավասար մասերի, ապա վիճակ
են գցում իրար մեջ, թե վոր մասը պետք
ե լինի ծաղիկներ և վոր մասը քամիներ:

Խաղադաշտի կենտրոնում քաշում են
մի ուղիղ գիծ: Քամիները կանգնում են
այդ գծի վրա շարքի լայնությամբ: Ծա-

ղիկները գնում են իրենց համար նշա-
նակված սահմանը, քամիներից 20-ից 30
մետր հեռավորության վրա, գաղտնի կեր-
պով ընտրում են մի ծաղիկի անուն, վազում
քամիների մոտ և ձեռները վեր բարձրաց-
րած, ասում. «Բարև ձեզ քամիներ»:

Քամիները պատասխանում են. «Բա-
րե՛վ ձեզ: Ովքեր եք դուք»: Ծաղիկները



պատասխանում են. «Մենք դաշտի, ան-
տառի, այգու ծաղիկներ ենք»: Այս դեպ-
քում քամիներն աշխատում են թվել տվյալ
միջավայրի ծաղիկների անունները:

Յեթե տրվեց ծաղիկների ընտրած ա-

նուներ, բոլոր ծաղիկներն անմիջապես
փախչում են իրենց սահման, իսկ քամի-
ները հետապնդում են և բռնված բոլոր
ծաղիկներին ավերացնում իրենց թվին:

Ծաղիկները կրկին մի նոր անուն են
ընտրում և վերադառնում:

Այս կերպ խաղը շարունակվում է
մինչև վոր բոլոր ծաղիկները բռնվեն: Յե-
թե քամիները շատ ծաղիկների անուններ
թվելուց հետո (քանակի մասին խաղա-
ցողները նախապես պիտի պայմանավոր-
վեն), վորոշված ծաղիկի անունը չեն գրո-
ւում, այդ դեպքում իրենցից յերկու կամ
յերեք հոգի տալիս են ծաղիկներին, վոր-
պես տուգանք: Այն ժամանակ ծաղիկներն
իրենց ընտրած անունը հայտնում են և
առանց հետապնդվելու վերադառնում ի-
րենց սահմանը՝ նոր անուն ընտրելու:

51. ԱՐՁԻՆ ՀԱՐՎԱԾԵԼԸ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղավայրը՝ դասարան, դահլ, հրապարակ:

Պետք է սյունին կապել մեկ կամ մեկ
ու կես մետր յերկարությամբ պարան:

Խաղացողներից մեկն ընտրվում է արջ:

Արջը բռնում է սյունից կապված պա-
րանի ծայրը և հայտարարում խաղը սկըս-
ված:

Խաղացողները աշխատում են ձեռքով
հարվածել արջին և փախչել, իսկ արջը,
մի ձեռքով պարանի ծայրը բռնած, աշ-
խատում է պաշտպանվել հարվածներից
և միևնույն ժամանակ հարմար առիթի յե
սպասում (առանց պարանը բաց թողնե-
լու), խփել հարվածողներին:



Խփվողը գառնում է արջ:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի
պաշտպանվելու և վտանգից խուսափելու
ունակությունները:

IV. 9—11 ՏԱՐԵԿԱՆ ՅԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

52. Կ Ե Գ Լ Ի

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղալիքայր՝ դառ, հրապարակ, դահլիճ:

Խաղացողները բաժանվում են հավա-
սար թվով յերկու խմբի:

Խմբերը կանգնում են հատակի վրա
քաշված գծի մոտ, ծոծրակով շարված:

Խաղի ղեկավարն իր մոտ գրում է յեր-
կու խմբերի յերեխաների անունները: Ա-
պա վերցնում է յերեխաների համար պատ-
րաստված կեզլին և գծից 6—10 մետր հե-
ռավորության վրա դասավորում գետնին:

Ամենից առաջ իրարից մի քանի սան-
տիմետր հեռավորությամբ մի գծի վրա
տնկում է 4 կեզլի, ապա նրանց միջանցք-
ների ուղղությամբ դեպի առաջ, տնկում
է 3 կեզլի, հետո 2, ապա 1 կեզլի ամենից
առաջ:

Այսպիսով ստացվում է մի յեռանկյու-

նի, սուր ծայրը դեպի խաղացողներն ուղ-
ղված:

Խաղն սկսված է համարվում, յերբ
դասատուն կանչում է խաղացողների ա-
նունները:



Կանչվողը մոտենում է գծին, ուղիղ
կեզլիի սուր ծայրի ուղղությամբ, մեկ
վտռքը դնում է գծի վրա, քիչ կռանում
է դեպի առաջ, վերցնում կեզլիի փայտ և
փոքր գնդակը և ձեռքը յետ ու առաջ տա-
նել-բերելով, գլորում է գնդակը, դեպի
կեզլինները:

Ընկած կեզլիների քանակությունը
զրանցվում է նրա անվան դիմաց:

Այսպես հերթական կարգով բոլոր խա-
ղացողները մասնակցում են խաղին:

Վերջում դասատուն գումարում է բո-
լոր թվանշանները ու հայտնում, թե վոր
խումբն է շահել:

Շահում է այն խումբը, վորն ավելի
շատ թվանշան է շահել:

Կեզլիների գնդակները սովորաբար 3
հատ են լինում, այնպես, վոր յուրաքան-
չյուր խաղացող իրավունք ունի մի ան-
գամից 3 գնդակ արձակելու:

53. ԽՈՒՍԱՓԻՐ ԳՆԴԱԿԻՑ

Խաղացողներ՝ 20—40 հոգի:

Խաղավայր՝ դաւես, հրապարակ:

Խաղացողներն իրենց միջից մեկին
ընտրում են, վորպես խաղ սկսող:

Խաղն սկսողը վերցնում է բասկետբո-
լի կամ վալեյբոլի մի գնդակ և կանգնում
դաշտի կենտրոնում:

Մնացած բոլոր խաղացողները ցրվում
են դաշտում, իրարից բավական հեռավո-

րության վրա: Սմեն մեկն իր կանգնած
տեղում փորում է մի փոս, կամ մի քար
է դնում, վորպես տուն:

Խաղ սկսողը յերբ տեսնում է, վոր բո-
լորն ել տուն ունեն, կանչում է. «Խաղն
սկսված է»:

Խաղացողներն աշխատում են իրենց
տները մեկը մյուսի հետ փոխել, արագ
վազելով մեկ տնից մյուսը:

Այս միջոցին խաղ սկսողն աշխատում
է ձեռքի գնդակով խփել փախչողներից
մեկն ու մեկին:

Հաջողվելու դեպքում դերերը փոխ-
վում են և կրկին շարունակում խաղը:

Ճարպիկ խաղացող համարվում է նա,
ով իր տունն արագ է փոխում, և ամբողջ
խաղի ընթացքում չի խփվում:

Գնդակից խուսափելու համար, պետք
է տափել, ծռվել, վեր թռչել: Մի խոսքով
ճարպիկ շարժումներ կատարել:

Այս խաղը զարգացնում է ճարպիկու-
թյուն և կողմնորոշելու ըմբռնողություն:

54. ՀԱՇ ՀԱՇ, ՄԻԱՌԻ ՄԻԱՌԻ

Նաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Նաղաժայր՝ դաւոս, հրապարակ, դանիին:

Նաղացողները կազմում են շրջան:

Մեկն ընտրվում է, փորպես խաղ սկսող, և կանգնում շրջանի կենտրոնում:

Նաղ սկսողի աչքերը կապում են մաքուր թաշկինակով կամ մաքուր շորով, և ձեռքը մի մետրի չափ բարձրություն ունեցող գալազան տալիս:

Նա գալազանով 2 անգամ խփում է գետնին, փորպես խաղն սկսելու ազդանշան:

Նաղացողներն ազդանշանից անմիջապես հետո, դառնում են դեպի աջ կամ ձախ, և քայլում շրջանում, յերգելով կամ զանազան ֆիզիկուլ շարժումներ անելով:

Քայլքի ժամանակ խաղ սկսողը կրկին ձեռքի գալազանով 3 անգամ խփում է գետնին և գոչում «ՀՈՓ»:

Նաղացողները «ՀՈՓ»-ը լսելով, անմիջապես յերեսով դառնում են դեպի խաղ սկսողը: Վերջինս ձեռքի գալազանը մեկնում է դեպի խաղացողները:

Գալազանի ուղղությամբ կանգնած

խաղացողը բռնում է գալազանի ծայրից և սկսում զանազան կենդանիների ձայներ հանել:

Աչքերը կապած խաղ սկսողն աշխատում է իմանալ թե ով է ձայն հանողը: Յեթե առաջին անգամ չկարողացավ իմանալ, կամ կասկածի մեջ ընկավ, կարող է պահանջել, փոր մի անգամ ևս կրկնի: Յեթե այս անգամ ել չկարողացավ իմանալ, խաղացողները կրկին սկսում են քայլել շրջանում, մինչև կանգնելու ազդանշանը տրվի:

Այսպես շարունակվում է խաղը մինչև փոր խաղացողներից մեկի անունը գտնի:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի հիշելու, տրամաբանելու ունակությունը:

55. ԻՆՁ Ե ՊԱԿԱՍՈՒՄ

Նաղացողներ՝ 5—20 հոգի:

Նաղաժայր՝ դասարան, հրապարակ:

Դասատուն, յերեխաների բացակայությամբ, սեղանի վրա դնում է 6—10 զանազան իրեր—խաղալիքներ, գիրք, մատիտ, բաժակ և այլն:

Յերբ ամեն ինչ պատրաստ է, կան-

չում ե յերեխաներին սեղանի մոտ և մի
րոպե ժամանակ ե տալիս, վոր սեղանի
վրա յեղած իրերը լավ գիտեն:

Ժամանակը լրանալուն պես, յերեխա-
ները կրկին կես ըոպեյով դուրս են ու-
ղարկվում և սեղանի վրայից վերցնում
մի քանի իր, մնացածների դասավորու-
թյան ձևն ել փոխում:

Յերեխաները գալիս են ներս և ուշա-
դրությամբ գիտում սեղանի վրայի իրերը:

Ովքեր իմացան սեղանից վերցրած
իրերի անուններն ու քանակը, նրանք
հանդիսանում են ուշագիր մկնիկներ:

Ամեն անգամ խաղը նոր սկսելիս, սե-
ղանի վրայի իրերը պետք ե մեծ մասամբ
փոխել:

Յեթե խաղացողները 5—6 տարեկան
են, իրերի դասավորությունն ու ձևը չի
փոխվում:

Այս խաղը զարգացնում ե յերեխայի
տեսնելու և հիշելու կարողությունները:

56. ԼԻՃԸ ԽԱՂԱՂ Ե

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղալարը՝ ակումբ, հրապարակ, դահլիճ:

Խաղացողներից մեկի աչքերը կապում
են մաքուր թաշկինակով ու կանգնեցնում
խաղասենյակի կենտրոնում:

Մյուս խաղացողները հավաքվում են
խաղ սկսողի շուրջը և աջ ձեռքերը դնում
նրա ուսերին:

Պաղն սկսողն ասում ե. «Տալիս եմ
ձեզ 3, 4, 5 քայլ», կամ ավելի, յեթե տե-
ղի հարմարությունները ներում են:

Խաղացողներն անմիջապես վերցնում
են ձեռները նրա ուսերից և անում այն-
քան քայլ, վորքան տրված ե:

Յերբ բոլորն իրենց քայլերն արել,
վերջացրել են, խաղն սկսողը կանչում ե.
«Լիճը խաղաղ ե»:

Խաղ սկսողն սկսում ե առաջանալ և
բռնել խաղացողներից մեկն ու մեկին:
Խաղացողներն իրավունք չունեն իրենց
տրված քայլից ավելին անելու կամ փախ-
չելու, յերբ խաղ սկսողը մոտենում ե ի-
րենց: Նրանք կարող են պազել, պառկել

և այլ ավելորդ քայլ անել տեղում, բայց մի փոքր պետք է մնա նախկին տեղում: Խաղը չափազանց հետաքրքրական է դառնում այն ժամանակ, երբ խաղացող-



ները ձայներ են հանում և խաղ սկսողին բերում իրենց մոտ, ու միաժամանակ ճարպիկ շարժումներ կատարելով խուսափում են բռնվելուց:

Բռնվողները դառնում են խաղ սկսող և սկզբի ձևով շարունակում խաղը:

Այս խաղը զարգացնում է ճարպիկություն և կողմնորոշում:

Այս խաղին կարող են մասնակցել 2—10 հոգի:

Խաղացողները բաժանվում են յերկու հավասար խմբի:

Խաղի համար անհրաժեշտ են սեղան, յեռոտանի, մի փոքրիկ զանգակ, փորը կախվում է յեռոտանու մեջտեղից, յերկու գնդակներ և բահեր: Գնդակների և բահերի կեսը պիտի լինի կարմիր, իսկ կեսը՝ կապույտ:

Խաղացողները վերցնում են բահերը և խփում գնդակներին, ամեն մեկն իր գույնին:

Յեռոտանին դրվում է սեղանի մեջտեղում:

Կարմիրները խաղն սկսում են սեղանի աջ անկյունից, իսկ մյուսները՝ դիմացից:

Խաղի ընթացքում գնդակները կանգնեցնել և գանգի դեմ ուղղել չի կարելի. պետք է կտրուկ և ուժեղ հարվածել:

Յուրաքանչյուր խմբի նպատակն է գանգին շատ անգամ հարվածել:

Ամեն անգամ, յերբ գանգը ձայն է

հանում, հարվածը կրկնելու իրավունք ունի հարվածողը:

Չանգի ամեն մի ձայնը, մի աչուկ են հաշվում:

Յերբ գնդակը կաշում է յեռոտանուն, վերցնում են գնդակը, դնում սեղանի մի անկյունում, և նորից սկսում խաղը, նույն կարգով:

Հաղթողը նա յե լինում, ով առաջինն է 15 աչուկ շահում:

58. ԹԱԿԱՐԴՆ ԸՆԿԱԾ ԱՂՎԵՍԸ

Խաղացողներ՝ 10—25 հոգի:

Խաղալայր՝ դաւս, •հրապարակ:

Խաղացողները կազմում են շրջան, իրար ձեռքերից բռնած: Նրանցից մեկը ընտրվում է վորպես աղվես:

Աղվեսը կանգնում է շրջանի կենտրոնում: Յերբ խաղի ղեկավարը հայտարարում է «ԽԱՂՆ ՍԿՍՎԱԾ Ե», աղվեսն աշխատում է կտրել շրջանի շղթան կամ թևերի տակից անցնելով՝ փախչել:

Խաղացողներն այս դեպքում թողնում են իրենց ձեռքերը և սկսում հալածել աղվեսին, միաժամանակ զգուշանալով նրա խորամանկությունից:

Աղվեսը, վազքի ընթացքում, հանկարծ յետ է դառնում և աշխատում է բռնել իրեն հետապնդողներից մեկին ու մեկին:

Խաղացողները կարող են պաշտպանվել աղվեսից միայն այն ժամանակ, յերբ փախչում են յետ, մինչև իրենց սահմանը, կամ սլալոմ գետնին:

Աղվեսը պաղողներին և սահմանը հասնողներին բռնելու իրավունք չունի:

Դերերը փոխում են այն դեպքում, յերբ աղվեսը խփում է մեկին նախքան պաղելը, կամ սահմանին հասնելը:

Խաղը զարգացնում է յերեխայի վազելու, խուսափելու, կողմնորոշվելու և պաշտպանվելու ունակությունները:

59. ԾԻՏԸ ԾԱՌԻՆ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղալայր՝ կանաչ դաւս:

Խաղացողները հավաքվում են ղեկավարի շուրջը:

Ղեկավարը հանկարծ կանչում է. «Ծիտը ծառին»:

Բոլոր խաղացողներն անմիջապես ընկ-

նում են մեջքի վրա և վոտները ցցում ու
դում: Այն խաղացողը, վորն ուշանում է,
դառնում է խաղ սկսող:

Խաղ սկսողն աշխատում է մեկնումե-
կին խփել: Նա ուշադրությամբ ման է գա-
լիս վոտներն ողում ցցված խաղացողներին
մեջ, իսկ խաղացողներն աշխատում են հար-
մար ժամանակին վեր կենալ և փախչել:



Այն խաղացողները, վորոնք ազատվում
են, աշխատում են մոտենալ խաղ սկսողին
և նրա ուշադրությունը գրավել, առիթ
ստեղծել, վոր խաղ սկսողը վազի իրենց յե-
տևից, վորպեսզի մյուս ընկերներն ազատ-
վեն:

Նա, վորին խփեց խաղ սկսողը, նախ-
քան գետին ընկնելը և վոտերը վերև ցցե-
լը, դառնում է խաղ սկսող և խաղը շարու-
նակվում է:

60. ՉԱԼԻԿ-ՄԱԼԻԿ

Խաղացողներ՝ 5—10 հոգի:

Խաղալայք՝ դաս, հրապարակ:

Խաղացողներին մի գույգ դառնում են
մայրեր, իսկ մյուսները հալա-հալա յեն
գալիս:

Յերը խաղացողները բաժանվել են յեր-
կու մայրերի վրա հավասար թվով, մայ-
րերը թաց-չոր են գցում, վորոշելու, թե
վոր խումբն է լինում խաղ սկսողը:

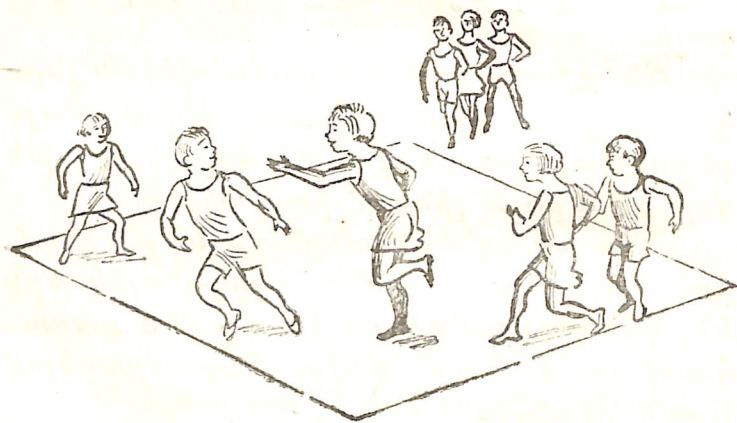
Խաղ սկսողներն անցնում են մի կողմ,
իսկ մյուսները, վորոնք չալիկ-մալիկներն
են, գետնի վրա գծում են մի մեծ քառա-
կուսի ու մտնում մեջը, հայտարարելով
խաղն սկսված:

Խաղ սկսողներին մեկ կամ յերկու հո-
գի, վոտքի վրա թռչելով մտնում են քա-
ռակուսու մեջ և աշխատում առանց վոտ-
ները գետնին դնելու, խփել չալիկ-մալիկ-
ներին:

Սփփողները դուրս են գալիս խաղից և այդ հերթի խաղին չեն մասնակցում:

Դուրս են գալիս խաղից նաև խաղ սկսողներից նրանք, ովքեր քառակուսու մեջ հոգնելով, վոտը գետնին են դնում, և չալիկ-մալիկներից այն խաղացողները, վորոնք փախչելիս վոտները քառակուսուց դուրս են դնում:

Սաղի նախատակն է՝ բոլոր չալիկ-մալիկներին խփել, մի վոտի վրա թռչելով:



Այն դեպքում, յերբ խաղ սկսողներից յերկուսը չկարողացան քառակուսու մեջ մեկ վոտի վրա կանգնել, նրանց փոխարինելու գնում են իրենց մյուս ընկերները:

Չաղթվող կողմը դառնում է չալիկ-մալիկներ:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխաների խուսափելու, դիմադրելու և դժվարությունների տոկալու ունակությունները:

61. Ճ Ա Մ Բ Ա Ր

Սաղացողներ՝ 10—40 հոգի:

Սաղավադը՝ անսառ, հրապարակ, դաս:

Սաղի ղեկավարը հանդիսանում է ճամբարի պետը:

Նա հավաքում է յերեխաներին և սկսում բացատրել ճամբարի կյանքն իր հիմնական գծերով:—

1. Առավոտյան լիցք:
2. Լվացում ու շփում:
3. Թեյ:
4. Սաղեր և եքսկուրսիաներ:
5. Արևի վաննա, լող և ողաջին վաննա:
6. Աղատ զբոսանք:
7. Ճաշ:
8. Մեռյալ ժամ:
9. Շարժական խաղեր, պարեր, յերգեր, արտասանություն և զանազան զվարճալիքներ:

10. Խարույկ:

11. Սանիտարական ստուգում:

12. Քուն:

Բացատրելուց հետո յերեխաներից նշանակում ե ճամբարի բժիշկ, ֆիզկուլտ-հրահանգիչ, կուլվար, պարի ուսուցիչ, սա-նիտար կամ քույր, ուսուցիչ և խոհարար:

Դրանից հետո, բոլոր խաղացողները, բացի պետից, խմբերով ցրվում են դաշ-տում:

Խմբերը ներկայացնում են առանձին վրաններ: Յերեխաները պառկում են գետ-նին և քնում:

Քիչ հետո պետի կողմից տրվում ե արթնանալու ազդանշան:

Խաղացողներն սկսում են արթնանալ և վազել հրապարակի կենտրոնը՝ առավոտ-յան լիցքն անելու:

Ֆիզկուլտ-հրահանգիչը սուլում ե և գոչում «Շարվիր»:

Բոլորը շարվում են և կատարում ա-ռավոտյան լիցքը: Բժիշկը և շտաբի պետը դիտում են լիցքը:

Ֆիզկուլտ-հրահանգիչը լիցքը վերջա-ցնում ե և սուլում: Խաղացողները վա-

ռւմ են դեպի լվացարանները և սկսում լվացվելու և շփվելու գործողություններ կատարել:

Դրանից հետո գնում են անկողինները հարթում և հավաքվում դրոշակի մոտ:

Ճամբարի պետը մոտենում ե դրոշա-կին, պատվի առնում և ասում.

— Բարեվ ձեզ, պիոներներ:

Բոլորը միասին գոչում են.

— Բարեվ:

Պետը կարդում ե որվա ռեժիմը և վերջացնելուց հետո հրահանգում.

— Պատվի առ:

Բոլորը պատվի յեն առնում և յեր-գում «ԻՆՏԵՐՆԱՅԻՈՆԱԼԸ»:

Դրոշակը դանդաղ բարձրանում ե:

Դրոշակը բարձրանալուց հետո, պետն ասում ե.

— Պիոներներ, այսօրվա ճամբարի ռեժիմը կատարելու պատրաստ եք:

Բոլորը միաբերան պատասխանում են.

— Միշտ պատրաստ ենք:

Տրվում ե թեյելու ազդանշանը: Բո-լորն շտապում են դեպի ճաշարան և նըս-տում: Մի քանիսը գնում են ճաշարանից թեյ, հաց բերում դնում սեղանի վրա:

Բժիշկը և ճամբարի պետը շրջում են և հսկում, փոր յերեխաներն ուտելիս լավ ծամեն, հանգիստ խմեն, չաղմկեն և այլն:

Յերեխաներն սկսում են թեյ խմել, կարագ քսել հացին, ձու շարդել և այլն:

Քիչ հետո, կուլվարը գիմում ե յերեխաներին ասելով.

— Պիտներնք, թեյից հետո բերաններդ փողոկեցեք և պատրաստվեցեք խաղալու և եքսկուրսիա գնալու: Խաղացողները թող գնան Փիզկուլտ-հրահանգչի մոտ, իսկ եքսկուրսիայի գնացողներն ինձ հետ գան:

Յերեխաները բաժանվում են 2 մասի. մի մասը Փիզկուլտ-հրահանգչի հետ կազմակերպում են զանազան շարժական խաղեր, մյուսները կուլվարի հետ գնում են եքսկուրսիայի, կատարելով թիթեռներ բռնելու, քարեր հավաքելու և այլ շարժումներ:

Ապա հավաքվելու ազդանշան ե տրվում:

Յերեխաները կամաց-կամաց հավաքվում, մտնում են վրանը, շորերը հանում, գլուխները կապում սպիտակ շորով, շարք կանգնում և գնում արևի և ոգի վաննա-

նեք ընդունում: Յերեխաները պառկում են փորի վրա: Յուրաքանչյուր 2 րոպեն մի անգամ, բժիշկը կարգադրում ե յերեխաներին դիրքերը փոխել, շրջվել մեջքի, աջ կողքի վրա և այլն:

Հետո բժիշկը, քույրը և Փիզկուլտ-հրահանգիչը յերեխաներին առաջնորդում են դեպի գետը, լողանալու:

Յերեխաներն փորն ի վար պառկում են մարգագետնի վրա և սկսում լողանալու շարժումներ անել, շուր ցանել իրար վրա և այլն:

Փիզկուլտ-հրահանգիչը սուլում ե: Բոլորը դուրս են գալիս ջրից, հագնվում են և սկսում ազատ զբոսանքներ, զրույցներ կազմակերպել:

Ճամբարի պետը տալիս ե ճաշի ազդանշանը:

Յերեխաները հավաքվում են և կատարում նույն շարժումները ինչ փոր թեյի ժամանակ:

Ապա յերեխաներն ազդանշանով գնում են բերանները փողոկում, հետո հավաքվում իրենց վրաններում:

Սկսվում ե մեռյալ ժամը: Քույրը և կուլվարը շրջում են վրանները և հսկում:

Ամեն մի շարժում դադարում է, միայն քույրն ու կոլվարը վտաքի ծայրերի վրա զգուշ շրջում են:

Հետո տրվում է արթնանալու ազդանշանը:

Յերեխաները վեր են թռչում, վազում վազվելու:

Հվացվելուց հետո ինքնագործունեյության ժամն է:

Մի մասը վալեյբոլ է խաղում, մյուսն ուրիշ խաղ, մի ուրիշ խումբ զբաղված է ողում ավիոմոդելներ բաց թողնելով, այստեղ արտասանություն, այնտեղ յերգ, պար: Ամենքն զբաղված են: Ճամբարի պետը, բժիշկը, կոլվարը, դասատուն, խոհարարը միանում են խաղացողներին:

Ազդանշանից հետո սկսվում է խաբույկը: Նստարանների մեջտեղում բոցավառվում է կրակը:

Բոլորը հավաքվում են ու նստում խաբույկի շուրջը:

Շարունակվում է ինքնագործունեյության ժամը: Արտասանում են, յերգում, պարում, հանելուկներ ասում, զվարճանում:

Ուսուցիչը պատմում է հետաքրքրա-

կան պատմություններ, հեքիաթներ և այլն:

Տրվում է դրոշակ ելեցնելու ազդանշանը:

Բոլորը հավաքվում են և շարք կազմում:

Քույրը կատարում է սանիտարական ստուգում, կոլվարն անփոփում է որվա կյանքը և կատարված հաջողություններն ու թերությունները: Բոլորը միասին յերգում են «ԻՆՏԵՐՆԱՅԻՈՆԱԼ»:

Դրոշակը դանդաղ իջնում է:

Ճամբարը պատրաստվում է քնելու:

Այսպիսով խաղը վերջանում է:

Խաղի ղեկավարը՝ ճամբարի պետը, պիտի աշխատի, վոր խաղի ընթացքում յերեխաները լինեն ուրախ—խոսեն, կատակեն և միաժամանակ հետաքրքրությամբ հետևեն բոլոր աշխատանքներին:

62. ՎՈՐՍՈՐԴ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղավայրը՝ դաշտ, հրապարակ, դահլիճ:

Հատակի վրա մի ուղղությամբ դրվում են խաղացողների թվից մեկով պակաս ակտոններ:

Խաղացողները նստում են աթոռներին: Առանց աթոռի մնացողը հանդիսանում է փորսորդ:

Վորսորդն անցնում է խաղացողների առջևից և յուրաքանչյուրին տալիս է փորսորդին անհրաժեշտ իրերի անուններ, որիննակ. դաշույն, պայուսակ, հրացան, փամփուշտ և այլն:

Ապա փորսորդը գիմում է խաղացողներին, ասելով.

— Վորսորդական իրերս պատրաստեցեք, փորսի եմ գնալու:

Այս ասելուց հետո սկսում է քայլել, թվելով փորսորդական իրերի անունները:

Ում անունը փոր տրվում է, հետևում է փորսորդին:

Վորսորդն սկսում է փորս փնտրելու շարժումներ կատարել, վազել, հանկարծ պազել, գետնի վրա սողալով առաջ շարժվել և այլն: Իրերը հետևում են նրա որինակին:

Վորսորդը հանկարծ սկսում է դանդաղ և լարված ուշադրությամբ մի քանի քայլ առաջ գնալ, չոզել գետնին, նշան բռնել:

Իրերը նույնն են անում:

Բնւմ, բնւմ: Վորքան կաքավ խփեցի, — գոչում է փորսորդը և սկսում փախչել դեպի աթոռները:

Իրերը նույնպես փախչում են և նրստում աթոռներին:

Ով մնաց առանց աթոռի, նա մի աթոռ վերցնելով դուրս է գալիս խաղից:

Խաղը շարունակվում է, մինչև մնա մի խաղացող:

Ճարպիկ փորսորդը, յերբեք խաղից դուրս չի գալիս:

Յեթե փորսորդը կտրվում է ու խաղից դուրս գալիս, բնարում են նոր փորսորդ և շարունակում խաղը:

63. ՇԱՐՔԱԿՈՒՎ

Խաղացողներ՝ մինչեւ 30 հոգի:

Խաղավայր՝ դասարան, դահլ, հրապարակ:

Իրարից 10 մետր հեռավորությամբ քաշում են յերկու զուգահեռ գծեր:

Այդ գծերի կենտրոնում գտնվող խաղադաշտը մի այլ գծով բաժանում են յերկու հավասար մասերի:

Խաղացողները բաժանվում են յերկու

հավասար խմբերի: Ա խումբը կանգնում
է մի գծի վրա, իսկ Բ-ն՝ մյուս գծի:

Յերկու խմբերի խաղացողներն ել մրա-
նում են իրար թև և յերեսները դարձնում
դեպի կենտրոնը:

Դասատվի ազդանշանի համաձայն, յեր-
կու խմբերն ել սկսում են քայլել միմյան



կենտրոնի գիծը: Մի այլ ազդանշանով
սկսում են կրծքով իրար հրել:

Վոր կողմի խաղացողներին հաջողվեց
կրծքով հրելով մյուսներին գծից այն կող-
մը տանել, այն խումբն ել շահում է:

64. Կ ՈՒ Յ Ր Ե Ր

Խաղացողներ՝ մինչեւ 50 հոգի:

Խաղաձայր՝ դասարան, դահլիճ, հրապարակ:

Խաղացողներից յերկու հոգի նշանակ-
վում են խաղ սկսողներ, իսկ մյուսները
կազմում են մեծ շրջան:

Խաղ սկսողները մտնում են շրջանի



կենտրոնը: Մեկի աչքերը թաշկինակով կա-
պում են և ձեռքը տալիս մի ժգուտ (կաշ-
վի, դիմացկուն կտորից պատրաստված
տուպրակ՝ լցված խոտով, կամ փուրկած
թաշկինակ), իսկ մյուս խաղ սկսողին՝ սու-
լիչ:

Ազդանշան տալիս, սուլիչ ունեցողը սու-

եւրով վազվզում ե շրջանակում, իսկ ժգուտ ունեցողն աշխատում ե խփել: Յերբ նրան հաջողվեց խփել, յերկուսը միասին անցնում են խաղացողների մեջ և մի ուրիշ զույգ ե առաջ գալիս խաղ սկսելու:

Այս խաղը զարգացնում ե յերեխայի լսելու, դատելու և կողմնորոշելու ունակությունները:

65. ՎԵՐՁԻՆ ԶՈՒՅԳԵՐԸ ՓԱԽՉԵՆ

Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշ, հրապարակ:

Խաղացողներին բաժանում են յերկու հավասար մասի և զույգ-զույգ կանգնում ծոծրակի ուղղությամբ, իրար յետև շարված:

Մեկը, վորպես խաղ սկսող, կանգնում ե զույգ շարքի առաջ, ձեռները բարձրացրած ծափ ե տալիս և ասում.—«Մեկ, յերկու, յերեք, վերջին զույգը փախչի»:

Այս ասելիս վերջին զույգը, մեկը կանգնած շարքի աջ կողմից, մյուսը ձախ կողմից, վազում են առաջ և աշխատում բաց տարածության վրա իրար հասնել և կրկին

զույգ կազմել: Սակայն նրանց վազելուց հետո, խաղ սկսողը հետապնդում ե նրանց և աշխատում նախքան վազողներն իրար հասնելը մեկին խփել:

Յեթե հաջողվում ե, ապա նա խփվողի ընկերոջ հետ կազմում ե զույգ և գալիս կանգնում ե շարքի առաջ: Խփվողը դառնում ե խաղ սկսող և շարունակում ե խաղը:

Զույգերին կարելի յե տալ հերթական համարներ և ըստ ցանկության կանչել զույգերին:

66. ՀՈՎԻՎՆ ՈՒ ԳԱՅԼԸ

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշ, դասարան, հրապարակ:

Յերկուսին ընտրում են վորպես խաղը սկսողներ, մեկը՝ հովիվ, իսկ մյուսը՝ գայլ:

Բոլոր մյուս խաղացողներն իրար յետևից բռնած, շղթայվում են հովվին:

Խաղն սկսելիս գայլն աշխատում ե բռնել շղթայի ծայրի վոչխարին, իսկ հովիվը ձեռները տարածած արգելք ե հանդիսանում: Գայլը վոր կողմը վոր շարժվում ե, հովիվն իր վոչխարներով նույն կողմն ե շարժվում:

Գայլի կողմից բռնված վոչխարները
խաղից դուրս են գալիս:

Սաղն այգ կերպ շարունակվում է մինչև
բոլոր վոչխարները բռնվեն:

Վոչխարներին իրարից պոկվել չի



թուլլատրվում: Նման դեպքերում պոկ-
վողները, թեկուզ լինեն մի քանի հոգի,
համարվում են գայլի կողմից բռնված և
դուրս են գալիս խաղից:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի
վազելու, խուսափելու, և կշռադատելու ու-
նակությունները:

—

67. ԿԱՐՄԻՐ ԱՐԵՎ

Խաղացողներ՝ մինչեւ 50 հոգի:

Խաղաձայր՝ դաս, հրապարակ:

Սաղացողները բաժանվում են զույ-
գերի, վորոնցից մեկը լինում է առաջին
համար, մյուսը՝ յերկրորդ:

Դասատուի ազդանշանի համաձայն,
բոլորը միասին կազմում են մի մեծ շր-
ջան:

Սաղի հետաքրքրությունը պահպանե-
լու համար, զույգերի առաջին և յերկրորդ
համարները շրջան կազմելիս իրար մոտ
չպիտի լինեն:

Դասատուն մեկին նշանակում է խաղ
սկսող: Սա շրջանից դուրս է գալիս և շր-
ջանի չորս կողմը պտտվելով, արտասա-
նում է.

Բարե, բարե,

Կարմիր արե.

Դե շուտ արի,

Դալդ բարի,

Քեզ ենք սիրում,

Քեզ յենք յերգում:

Վերջին բառն արտասանելիս, վոր խա-

դացողի մոտ հասավ, խփում ե մեջքին ու
փախչում:

Խփվողը և իր ընկերն իսկույն թող-
նում են շրջանն ու վազում նրա յետևից:
Յեթե կարողացան խփել, նախքան վորոշ-
ված սահման հասնելը, փախչողը և խփողի
ընկերը ձեռքերն իրար միացրած պատ-
զարակի պես, խփողին նստեցնում են ու
վերադառնում շրջանը:

Այս դեպքում խաղ սկսողը խփողն ե
լինում: Իսկ յեթե մինչև սահման հաս-
նելը չկարողացան խփել, յերկու ընկեր-
ներով պիտի շալակեն թե փախչողին և թե
նրա ընկերոջը և տանեն սահմանագծից
մինչև շրջանը:

Այս դեպքում խաղ սկսողը մնում ե իր
դերում:

Սահմանագծի հեռավորությունը շր-
ջանակից պետք ե լինի 30—50 քայլ:

Խաղացողներ՝ 10—20 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշ, հրապարակ, անտառ:

Խաղացողներից մեկն սկսում ե հետե-
վյալ վանկերով վորոշել թե ով պետք ե
խաղն սկսի:

Ենի մենի դոսի,

Դոսի սակլան բոսի,

Սակլան բոս, սակլան բոս,

Ֆրանգովսկի դոս:

Ում վրա «դոսն» ընկավ, նա լինում
ե խաղ սկսողը:

Խաղն սկսողը աչքերը փակում ե ձեռ-
քերով և սկսում բարձրաձայն հաշվել մին-
չև 15:

Մյուս խաղացողներն անմիջապես ցր-
վում են և աշխատում մինչև համբանքը
վերջացնելը, թագնվել:

Խաղն սկսողը յերբ համբելը վերջա-
ցնում ե, աչքերը բացում ե և կանչում.
«Սպուրը յեփեց»:

Յեթե թագնվողները ձայն չեն հանում,
նա զգուշ առաջ ե շարժվում: Յերբ հա-
ջողվում ե մեկին տեսնել, անմիջապես

տալիս ե նրա անունը, յետ վազում նախ-
կին տեղը և թքում ե գետնին:

Այս դեպքում խաղացողները դուրս են
գալիս իրենց թագստոցից, հավաքվում
նախկին տեղը և կրկին սկսում խաղը:

Այժմ խաղ սկսողը դառնում ե նա, վո-
րին նախկին խաղ սկսողը տեսել ե:

Այն դեպքում, յերբ խաղ սկսողը փրն-
տում ե թագնավողներին, խաղացողներին
մեկն ու մեկը դուրս ե գալիս իր անկյու-
նից ու վազում խաղն սկսելու տեղը և
թքում գետնին ասելով. «Զա վսեխ», բո-
լոր խաղացողներն ազատվում են:

Նրանք կրկին հավաքվում են, նորից
շարունակում խաղը և նույն խաղ սկսողը
մնում ե իր դերում:

Այս խաղը զարգացնում ե յերեխանե-
րի աչալըջությունը, դիտելու և թշնամուց
թագնավելու ունակությունները:

69. ԱՍՊԱՐԵԶ ԹՈՂ ԳԱՆ

Խաղացողներ՝ 10—30 հոգի:

Խաղավայր՝ դաշ. հրապարակ:

Դաշտի յերկու ծայրերում քաշում են

մեկական հորիզոնական գիծ, վորպես խա-
ղի սահման:

Խաղացողներին բաժանում են հավա-
սար ողակների և նրանց հերթական հա-
մարներ տալիս. որինակ. համար 1, 2, 3, 4
և այլն:

Բոլոր խաղացողները կանգնում են մի
գծի վրա, յերեսները դարձրած դեպի խա-
ղադաշտի կենտրոնը:

Խաղն սկսողը կանգնում ե դաշտի կեն-
տրոնում և կանչում. «Ասպարեզ թող գան
համար 1, 2 կամ 1, 4 ողակները»:

Կանչված ողակներն անմիջապես վա-
զում են դեպի հակառակ սահմանը, իսկ
խաղ սկսողն աշխատում ե նրանց խփել:
Ում վոր խփում ե, նրա ձեռքից շղթայ-
վում ե և կանչում մյուս ողակներին:

Այս դեպքում խփել կարող են միայն
շղթայի յերկու ծայրի խաղացողներն,
իսկ շղթայի կենտրոնում ընկած խաղա-
ցողները խփելու իրավունք չունեն, քանի
վոր իրար են շղթայվել:

Այսպես խաղը շարունակվում ե մինչև
վոր բոլոր խաղացողները բռնվեն շղթայի
կողմից:

Վազելու ժամանակ շղթան կտրել և

անցնելը չի թույլատրվում: Կարելի չէ շղթայի տակից անցնել, կամ վրայից թռչելով անցնել, բայց արագությամբ գալ և շղթան կտրելով անցնելն արգելվում է:

Շղթա կազմողները վազողներին խիստ իրավունք չունեն, յերբ իրենց շղթան քանդված է, այդպիսի դեպքերում խիվածները ազատ են համարվում:

Յերբ բոլոր ողակները փախչում են մյուս սահմանը, խաղն սկսվում է հակառակ կողմից:

Այս խաղը զարգացնում է յերեխայի վազելու, խուսափելու և արագաշարժ լինելու ունակությունները:

ՎԻՊԱԿ

1. 29-րդ եջի ներքևից տողի յերեխաներն բառը կարդալ «յերեխաներն»:

2. 63-րդ եջի վերևից 4-րդ տողը կարդալ այսպես. խաղացողներից 2 հոգի և այլն:

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. ՅԵՐԿՈՒ ԽՈՍԻ | 5 |
| 2. ԽԱՂԵՐԻ ՈՒՍՈՒՅՄԱՆ ՄԱՍԻՆ | 9 |

ԽԱՂԵՐ 5-ԻՑ—11 ՏԱՐԵԿԱՆՆԵՐԻ ՀԱՍԱՐ

- | | |
|--|----|
| 1. Ռեալիստ փոքր գեղակի վարժու-
թյուններ | 15 |
| 2. Փխիկը և մկները | 22 |
| 3. Ճուտիկներ | 24 |
| 4. Վտանգավոր կամուրջներ | 25 |
| 5. Հո՛ւ, հո՛ւ-հո՛ւ | 27 |
| 6. Գիշեր-ցերեկ | 28 |
| 7. Վորսորդը և թռչունները | 30 |
| 8. Գայլն ու վոջխարները | 32 |
| 9. Արհեստավորներ | 33 |
| 10. Վորսորդը ծովի վրա | 35 |
| 11. Ծաղիկների առնը | 36 |
| 12. Կատուն և մկները | 41 |
| 13. Բարի լույս | 42 |
| 14. Անտուն սկյուռը | 43 |
| 15. Անբուն կկուն | 45 |
| 16. Քիթ, մոմ | 47 |

17. Թաշկինակ դցել	47
18. Վարի՞նը, թե վերինը	48
19. Տուննեւ	50
20. Աղաւնի թռցնելը	51
21. Թել ու ասեղ	53

ԽԱՂԵՐ 6-ԻՑ 11 ՏԱՐԵԿԱՆՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

1. Բուլավաների եստաֆետ	55
2. Անիվ	57
3. Համբեր	58
4. Գնդակ բռնողները	59
5. Նշանառու փնջիկ	61
6. Յերկալթուղի	63
7. Յերբորդն ավելորդ է	64
8. Ուրախ խաղ	66
9. Գանեւ իրը	67
10. Բրիզադավար	69
11. Կաթսան պալթեց	71
12. Գալիս եմ	72
13. Հողմացույց	74
14. Աջ հետապնդիր	75

ԽԱՂԵՐ 7-ԻՑ 11 ՏԱՐԵԿԱՆՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

1. Գետնախնձոր տնկել	76
2. Արագավազ փնջիկը	78
3. Այո՛, վո՛չ	80

4. Տեսե՞լ ես իմ վոչխարը	81
5. Ոճն ու ճագարները	82
6. Սկյուռը և ընկույղը	83
7. Արագ նկարելը	85
8. Պատի խրո	87
9. Քարարձան	88
10. Հաղթողը	90
11. Լողունգներ	91
12. Թունավոր ոճ	94
13. Թակարդ	95
14. Ղեկավարի յետևից	96
15. Ողակը փախցրու	97
16. Քամին և ծաղիկները	98
17. Արջին հարվածելը	100

ԽԱՂԵՐ 9-ԻՑ 11 ՏԱՐԵԿԱՆՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

1. Կեզւի	102
2. Խուսափիր գնդակից	104
3. Հա՛ֆ, հա՛ֆ, միա՛ռ, միա՛ռ	106
4. Ի՞նչ է պակասում	107
5. Լիճը խաղաղ է	109
6. Զինական ֆուտբոլ	111
7. Թակարդն ընկած աղվեսը	112
8. Ծիտը ծառին	113
9. Զալիկ-մալիկ	115
10. Ճամբար	117
11. Վորսորդ	123
12. Շարքակուրիվ	125

13. Կույրեր	127
14. Վերջին զույգերը փախչեն	128
15. Հովիվն ու գայլը	129
16. Կարմիր արևը	131
17. Տապկնոցի	133
18. Ասպարեզ թող գան	134

БИБЛИОТЕКА
 ИНСТИТУТА
 ИСТОРИКО-ЭТНОГРАФИЧЕСКИХ
 НАУК
 СССР



գրք 1 Դ.

36
Cai



БИБЛИОТЕКА
ИНСТИТУТА
ОРИЕНТАЛИСТИКИ
Академии Наук
СССР

ՀՀ Ազգային գրադարան



NL0302926

9433