

ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԽՍՀ ԼՈՒՍԺՈՂԿՈՄԱՏ

ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ԿԱԲԻՆԵՏ

ՆԱԽԱԴՊՐՈՑԱԿԱՆ
ԴԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐ

372.31

Ն-23

ԼՈՒՍԺՐԱՏ

ՅԵՐԵՎԱՆ

1939

MAR 2010

ՀԱՅԿԱԿԱՆ ԽՍՀ ԼՈՒՍԺՈՂԿՈՄԱՏ

372.21 ՆԱԽԱԳԴՊՐՈՑԱԿԱՆ ԿԱԲԻՆԵՏ

G-23

4

ՆԱԽԱԳԴՊՐՈՑԱԿԱՆ
ԳԻԴԱԿՏԻԿ ԽԱՂԵՐ



ԼՈՒՍԶՐԱՏ

ՅԵՐԵՎԱՆ

1939

10 JUL 2013

Պատ. խմբագիր՝ Ռ. ԿԻՐՍՎՈՍՅԱՆ
Սրբագրիչ՝ Թ. ՍԱՐԳՍՅԱՆ
Կոնս. սրբագրիչ՝ Վ. ՊՈՂՈՍՅԱՆ

БИБЛИОТЕКА
Академии Наук
УРСР



8132-53

Գլավիտի լիազոր. Դ-1863, պատվեր № 19, տիրած 1500
«Քանաքեռի»-ի տպարան, Յերեվան, Լենինի 67.

30. 512

1. ԱՇՏԱՐԱԿՈՎ ԽԱՂԵՐ

1. ԳԱՆԴԵՆԲ ՈՒ ՊԱՏԻՄԱՏԵՆԲ ԱՇՏԱՐԱԿԸ

Յերեխաները դաստիարակի հետ միասին նստում են գորգի վրա կամ փոքրիկ սեղանի շուրջը: Դաստիարակը ձեռքին ունի մեծ ողակներով մի գույնի աշտարակ: Նա աշտարակը մոտեցնում է յերեխաներից մեկին, վորը վերցնելով ողակներից մեկը, աշտարակը փոխանցում է յերեխաներից նրան, ում ցանկանում է: Սա ել իր հերթին նույնն է անում, և այսպես, աշտարակը ձեռքից-ձեռք անցնելով, դատարկվում է. մնում է միայն ձողիկը՝ վրան շրջանակ ամրացրած: Խաղացողներից յուրաքանչյուրը վերցրած ողակը դնում է իր առջև, վոր բոլորն ել տեսնեն:

«Աշտարակը գնում է իր ողակները հավաքելու»—ասում է դաստիարակը, «Բայց հիմ մոտ գնա, հիմ մոտ է ամենամեծ ողակը»: Յերեխաներն ասում են—«Թող գնա Համիկի մոտ»: Դաստիարակն աշտարակը մոտեցնում է Համիկին, վորի մոտ է ամենամեծ ողակը: Համիկն իր մոտ յեղած ողակը հագցնում է ձողին ու փոխանցում յերեխաներից նրան, ում մոտ գտնվում է հետևյալ ամենամեծ ողակը:

Այսպես, աշտարակը ձեռքից-ձեռք անցնելով, կրկին ամբողջացվում է: Յեթե յերեխաներից վորեվե մեկը սխալվի և աշտարակը չմոտեցնի նրան, ում ձեռքին է գտնվում ամենամեծ ողակը, ապա դաստիարակի ղեկավարությամբ յերեխաները չափում, իրար հետ համեմատում են ողակները, իրոք համոզվում, վոր ո՞րալ է կատարված և ճիշտ կազմում աշտարակը:

Այս խաղը կատարելապես մատչելի յե փոքրերի խմբին:

2. ԿԱՌՈՒՑՅՈՒ ԱՇՏԱՐԱԿԴ

Խաղացողներից յուրաքանչյուրին առաջարկվում է իր աշտարակից հանել ողակները և հաջորդաբար, ըստ մեծության շարել սեղանի վրա:

Ողակները համաչափ և ակուրատ դասավորելու դեպքում՝ կրկին աշտարակ է ստացվում, սակայն վոչ ուղղահայաց, այլ հորիզոնական դիրքով:

Այնուհետև տրվում է ազդանշան «Մեկ, յերկու, յերեք», վոչ հետո յերեսաները ձողի վրա հազցնելով ողակները, կրկին վերահանգնում են աշտարակը:



Ողակները պետք է հազցնել ըստ մեծության, համապատասխան կողմից և ակուրատ: Յեթե յերեսաները հեշտությամբ են կատարում այդ, ապա կարելի չէ նշել, թե ով ավելի շուտ կառուցեց իր աշտարակը կամ վեր աշտարակն ավելի շուտ կառուցվեց:

Այս խաղը մատչելի չէ փոքրերին: Գերադասելի չէ այս խաղը խաղալ 2—3 հոգուց կազմված մանր խմբակներով:

3. ԴԱՍԱՎՈՐԵՆԲ ՈՂԱԿՆԵՐԸ

Սաղի համար հարկավոր են միևնույն չափի, սակայն տարբեր գույնի աշտարակներ՝ կանաչ, կարմիր, կապույտ, դեղին, յերկնագույն, վարդագույն և այլն:

Սաղացողներին յուրաքանչյուրն իր ճաշակով վերցնում է մի աշտարակ և հանում ողակները: Սաղը տեղի չէ ունենում գորգի վրա կամ սեղանի շուրջը: Յերեսաներն ողակները միախառնում ու դարսում են մեջ տեղը, սակայն այնպես, վոր բոլորի ձեռքը հասնի:

Դաստիարակի ազդանշանով յերեսաներն սկսում են կառուցել իրենց աշտարակները, ջոկելով իրենց հարկավոր գույնի ողակները:

Սաղը կարելի չէ անցկացնել և՛ փոքրերի և՛ միջնակներին հետ:

4. ԴԱՍԱՎՈՐԻՐ ԻՆՉՊԵՍ ՎՈՐ ԿՈՒՋԵՍ

Սաղացողներին տրվում է մեկական աշտարակ: Յուրաքանչյուր խաղացող ողակները տարբեր ձևով դասավորելով վերահանուցում է իր աշտարակը: Ամենից շուտ և հետաքրքրական կոմբինացիաներ հնարողը տանում է խաղը:

Այս խաղը կարելի չէ անցկացնել հետեվյալ փոփոխություններով՝ խաղացողները վոչ թե մեկական, այլ յերկուական նույն չափի, սակայն տարբեր գույնի աշտարակներ են ստանում և կոմբինացիաները կատարում վոչ միայն ըստ մեծության, այլև՝ ըստ գույնի:

Այսպես, կարելի չէ աշտարակ կառուցել մեջ ընդմեջ տարբեր գույնի ողակներ հազցնելով ձողին (մեկական, յերկուական և այլն):

Սաղի այս վարիանտի համար անհրաժեշտ է, վոր բոլոր ողակները հեշտությամբ հազցվեն ձողերին:

Այս խաղը մատչելի չէ միջին և բարձր խմբերի յերեսաներին:

5. ՍՏՈՒԳԻՐ ԱՇՏԱՐԱԿԻ

Սաղի սկիզբը նույնն է, ինչ վոր «Կառուցիր աշտարակը» խաղինը (2-րդ խաղը): Յուրաքանչյուր խաղացող իր աշտարակի ողակները հանում և ըստ մեծության շարում է սեղանի վրա: Ինքը գնում, յերեսը դարձնում է դեպի պատը, լուսամուտը և այլն:

Դաստիարակը ողակները շարքից 1-2-ը հանում է, թագցընում, իսկ մյուսները մոտեցնում իրար, վոր արանքները ծածկվեն և պակասած ողակները չնկատվեն: Վերադառնալով խաղացողներն ստուգում են իրենց աշտարակները և աշխատում ցույց տալ, թե ողակները վերտեղից են պակասել: Յերը խաղացողը նկատում է, վերտեղից է պակասած ողակը, նույն տեղը տարածություն է բաց անում, հետ քաշելով մյուս ողակները, վոր հնարավոր լինի տեղը դնել պակասած ողակը:

Յերեխայի ճիշտ նկատելու դեպքում նրան վերադարձվում է վերցված ողակը:

Շատ զվարճալի յե լինում, յերբ յերեխաներից վումանք չեն նկատում ողակների պակասելը կամ չեն կարողանում վորոշել նրանց տեղը: Նման դեպքերում դաստիարակը մեկը մյուսի հետե-վից ցույց է տալիս իր մոտ մնացած ողակները և հարցնում «Սա ո՞ւմ ողակն է»:

Ողակները դրվում են իրենց տեղերը և խաղը վերսկսում է:

Այս խաղն աշխուժ և կայտառ անցկացնելու դեպքում շատ հետաքրքրական է լինում, և՛ այն դեպքում, յերբ հայտնաբեր-վում է կորուստը, և՛ այն դեպքում, յերբ այն չի նկատվում:

Յերեխաներն աստիճանաբար վարժվում են տարբերել ողակ-ներն ըստ մեծության և հեշտությամբ կատարել խաղի պայման-ները: Յեթե յերեխան դժվարանում է գտնել վերցրած ողակը, կարելի յե առաջարկել, վոր ողակները ձողիկի վրա անցկացնի, վորով անմիջապես աչքի կընկնի պակասող ողակը:

Յերբ խաղալու ցանկություն ունեցողները շատ են, հերթով 4-6 հոգի խաղում են, մյուսները հետևում են խաղին, ապա դերերը փոխվում են:

Այս խաղը մատնչելի յե առավելապես մեծ յերեխաներին:

6. ՈՂԱԿՆԵՐԻ ԸՆՏՐՈՒԹՅՈՒՆ

Դաստիարակը միևնույն չափի, սակայն տարբեր գույնի մի քանի աշտարակների ողակներ խառնում է իրար: Խաղացողներից ամեն մեկը վերցնում ու իր առաջը շարում է տարբեր մեծու-թյան ու գույնի 3-4 ողակ:

Հերթով մեկն ու մեկը մի ողակ է դնում մեջտեղը, իսկ մնացած-ները նրան են հանձնում իրենց մոտ յեղած նույն չափի, բայց տարբեր գույնի ողակները: Ապա մի ուրիշն է ողակը դնում կենտ-րոնում, մինչև վոր նույն չափի ողակները միախմբվում են:

Կարելի յե խաղը սրանով վերջացնել. սակայն կարելի յե նաև շարունակել այն հետեվյալ ձևով՝ մեջտեղ են դրվում շրջա-նակներով ձողերը և յերեխաները կոլեկտիվ կերպով կազմում են բոլոր աշտարակները, հերթով իրար տալով համապատասխան չափի ու գույնի ողակները:

Այս խաղը մատչելի յե միջին և բարձր խմբերի յերեխա-ներին:

7. ՈՎ ԱՌԱՋԻՆՆ ԱՇՏԱՐԱԿ ԿՎԱԶՄԻ

(Մեծերի խմբի համար)

Այս խաղի համար պետք է ունենալ մի քանի միագույն աշտարակ՝ կարմիր, կապույտ, կանաչ դեղին և այն:

Յերեխաներից վումանք ստանում են մեկական աշտարակ, մյուսները հետևում են, թե նրանցից ո՞վ շուտ աշտարակ կկազմի և ոգնում են դաստիարակին ողակները թազցնելու: Աշտարակ ստացած յերեխաները քանդում են իրենց աշտարակները, ողակ-ներից կույտեր են կազմում և տանում սենյակի դիմացի պատի տակ, վորոշված տեղը դնում, ապա վերադառնում և գրավում (սեղանի մոտ) իրենց տեղերը, յերեսները հակառակ կողմը դարձ-րած:

Մյուսները դաստիարակի գաղտնի ցուցումներով (ականջին շշնջալու միջոցով) ողակների տեղափոխություն են կատարում, խառնելով գույները: Այնուհետև սեղանի շուրջը նստած յերե-խաները, աշտարակների ձողիկները ձեռքերին, գնում են իրենց ողակները հավաքելու և աշտարակը վերակազմելու:

Դաստիարակն ու մյուս յերեխաները ծափահարում են նը-րան ով կազմում է իր աշտարակը: Ամենից շատ կազմող յերեխան ստանում է համապատասխան գույնի կրճախան:

II ՄԱՏՐՅՈՇՎԱՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

8. ՌԻՄԽ ՄԱՏՐՅՈՇՎԱՆԵՐ

Լինում են, չեն լինում, չորս քույր են լինում: Մեկի անունն են Կատյուշա, մյուսինը՝ Դունյաշա, յերրորդինը՝ Տանյուշա, չորրորդինը՝ Մատյոշա) դաստիարակը հաջորդաբար ցույց է տալիս տալբեր գույնի ու չափի մատրյուշաներ): Նրանք ապրում էյին մի տան մեջ և շատ էյին սիրում կանգնել իրենց սանդուխների վրա (խաղի համար պետք է փոքրիկ սանդուխ սարքել, վորը մի քանի աստիճան ունենա՝ մատրյուշաների տրամագծին համապատասխան անցքերով):

Թըխ-թըխկ, աստիճաններից ցատկեց Կատյուշան, դուրս յեկավ ճանապարհ ու սկսեց վազել (դաստիարակը ցույց է տալիս, թե ինչպես է վազում Կատյուշան): Վազեց-վազեց ու հանկարծ տեսավ Իրոշկային՝ նստած:

— Բարև, Իրոշկա:

— Բարև, Կատյուշա (պատասխանում է յերեխան):

— Ո՞ւզում ես ինձ հետ խաղալ:

Ուզում եմ (պատասխանում է յերեխան):

— Յես քեզ հետ կխաղամ, յեթե ասես թե թաշկինակս ինչ գույնի յե (մինչ այդ դաստիարակը ձեռքով ծածկում է մատրյուշայի գլուխը, վոր թաշկինակը չերևա): Ըիշտ պատասխանելու դեպքում խաղալիքը տրվում է յերեխային, հակառակ դեպքում՝ խաղը կրկնվում է մի ուրիշի հետ, մինչև վորեք մեկը ճիշտ պատասխան տա:

Այնուհետև նույնը կատարվում է և մյուս մատրյուշաների նկատմամբ:

Պաղալիքներն ստանալուց հետո, յերեխաները կարող են վազվզել նրանց հետ ավտոմոբիլով զբոսնել, պարել, պար ածել, և այլն: Այստեղ կարելի յե յերկու կերպ տանել խաղը թույլ տալ վոր յուրաքանչյուր յերեխա ինքն ազատ խաղա, ինչպես ցանկանում է և կամ ընդհանուր խաղեր անցկացնել:

Յերեխաների համար անսպասելի հնչում է զանգը: Այդ մայրիկն է իր «աղջիկներին» տուն կանչում (յերեխաներից մեկը):

Ղսելով զանգի ձայնը, յերեխաները պետք է վազեն սանդուխների մոտ և տիկնիկները դնեն իրենց տեղերը: Չանգի փոխաբեն կարելի յե կանչել կամ յերգել՝ «Աղջիկներ, աղջիկներ, տուն յեկեք,— կատյա, Դունյա, Տանյա, տուն յեկեք»:

Այնուհետև խաղը վերսկսվում է, սակայն մատրյուշաները տրվում են մյուս յերեխաներին:

9. ՈՎ Ե ԹՎԳՆՎԵԼ

Յերեխաները բաժանվում են յերկու մասի: Մի խմբի յերեխաներն ստանում են մեկական մեծ մատրյուշա, և բաց անելով (յերկու կեսի բաժանելով), դուրս են տալիս նրա ներսը գտնված փոքր մատրյուշաներն ու շրջանաձև շարում: Իրենք մի կողմ ջաշվելով, փակում են աչքերը:

Մյուս խմբի յերեխաները դաստիարակի հետ շրջում են և մոտենալով մատրյուշաներին, մեկը յերկուսը վերցնում ու թագցնում են սենյակում վորեք տեղ:

«Ժամանակն է» — կանչում են նրանք, ու մյուս յերեխաները, բաց անելով աչքերը, վերադառնում են իրենց մատրյուշաների բաց մոտ, ուշադրութամբ դնում ու ասում, թե արդյոք բոլոր մատրյուշաներն իրենց տեղն են: Յեթե յերեխաները նկատեն, վոր այս կամ այն մատրյուշան պակասում է, այդ մասին հայտարարում ու գնում են փնտռելու:

Յուրաքանչյուր յերեխա կարող է վոջ միայն իր մատրյուշան փնտռել, այլև ոգնել ուրիշներին:

Մատրյուշաներից մեկն ու մեկը չգտնվելու դեպքում, այն թագցնող յերեխան գնում է բերում և ասում, «Ինչքան ել վոր ման յեկար, դարձյալ դու ինձ չգտար» (խոսքն ուղղված է մատրյուշայի տիրոջը):

Այնուհետև խմբերի միջև դերերը փոխում են, և խաղը վերսկսվում է:

10. ՈՒՄՆ Ե ԱՎԵԼԻ ՇԱՏ

Այս խաղի համար պետք է ունենալ 3-4 և ավելի մատրյուշաներ, վորոնցից յուրաքանչյուրի մեջ կան ավելի փոքր չափերի ուրիշ մատրյուշաներ: Բոլոր մատրյուշաները պետք է կիսել և խառնելով իրար, թափել սեղանի կամ գորգի վրա: Յերեխաները

նստում են սեղանի շուրջը կամ գորգի վրա, այնպես, Վոր ձեռքերը հասնեն մատրյոշկաներին:

Զանգի հրամանքի կամ «Մկեցեք» ազդանշանի համաձայն յերեխաները համապատասխան կեսերից մատրյոշկաներ են կազմում:

Վերջում հաշվում են, թե ով քանի մատրյոշկա յե կազմել և ումն և ավելի շատ:

Ամառն այս խաղը կարելի յե անցկացնել և այսպես՝ մատրյոշկաների կեսերը դրվում են աթոռիկների, սեղանների, նստարանների վրա և զանազան տեղեր հրապարակում, Վորտեղ խաղում են յերեխաները:

Յերեխաները մատրյոշկաներ կազմելու համար ընկնելով կեսերի հետևից, տեղից-տեղն են անցնում:

Կազմված մատրյոշկաները դնում են նախապես պայմանավորված տեղը:

Խաղի այս վարիանտն ավելի շարժուն և ու աշխույժ: Խաղի այս վարիանտն անցկացնելիս պետք և հոգ տանել, Վոր խաղահրապարակն ընդարձակ լինի և մատրյոշկաների կեսերն իրարից հեռու լինեն:

III. ԶԱՆԱԶԱՆ ԳՈՒՅՆԻ ԳԱՎԱԹՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

II. Ճ Ա Շ Ա Ր Ա Ն

Խայտաբղետ լաթերով ծածկված սեղաններից ճաշարան և պատրաստվում: Յերեխաները, իբրևի հաճախորդներ, հանդես գալով զանազան դերերում, զբաղեցնում են ճաշասեղանները: Մատուցողը, այսինքն դաստիարակը կամ նրա ոգնակն յերեխաներից մեկը, խաղալիք—մատուցարանի վրա զանազան գույնի՝ կարմիր, կապույտ, կանաչ, դեղին, յերկնագույն, նարնջագույն վարդագույն գավաթներ շարած, մոտենում և յուրաքանչյուր հաճախորդի և հարցնում.

—Ի՞նչ եք ցանկանում՝ սո՛ւրձ, թի՛ֆ, կաթ, կակաո, պաղպաղակ:

—Պաղպաղակ տվե՛ք, խնդրեմ,—խնդրում և հաճախորդը:

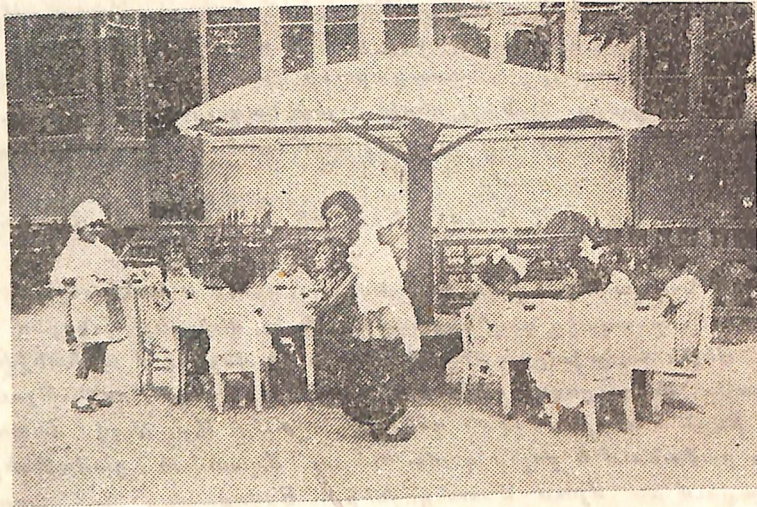
—Պաղպաղակը դեղին գավաթումն և, վերցրե՛ք, խնդրեմ:

Յեթե հաճախորդը սխալվում և և չի վերցնում պահանջված գավաթը, մատուցողը դիմում և կողքի յերեխայի ոգնությունը կամ ինքն և տալիս նշված գույնի գավաթը: Այս ձևով մատուցողը բաժանում և բոլոր գավաթները: Ազատված գավաթները հավաքում են մյուս մատուցողները: Սովորաբար հաճախորդները չեն բավարարվում մեկ գավաթով, այլ պահանջում են նաև յերկրորդը: Ահա հավաքված, լվացված ու նոր պարունակություն ունեցող գավաթների հաշվին բավարարվում են այդ պահանջները:

Այս խաղի դիդակտիկ առաջադրանքն է՝ գտնել պահանջված գույնը, գուգակցված յերեխայի ստեղծագործության, հետաքրքրական հնարքների՝ հնարագիտության հետ: Այս խաղը գրավում և յերեխաներին: Նրանց դուր և դալիս հաճախորդների դերը, Վորոնք ճաշարան են գալիս Վորպես յերեխատեր ծնող (տիկնիկ գրկած), Վորպես միլիցիոներ, կարմիրբանակային և այլն: Յերեխաներին շատ և դուր գալիս նաև ճաշարանի անձնա-

կազմի դերը: Այդ դերը նրանք կատարում են մեծ ստեղծագործութեանը՝ «լվանում են» գավաթները, նոր, յերեւակայական ուտելիք են լցնում և այլն: Մատուցողի դերը պաստիարակին հնարավորութիւն է տալիս անհատական մոտեցում ունենալ յերեխաներին, տալով նրանց առանձին, առանձին առաջադրանքներ: Վորոշ յերեխաների նա առաջարկում է գտնել հիմնական գուշները, մյուսներին՝ ավելի կարողներին՝ լրացուցիչները:

Այս խաղը հաջողութեամբ խաղացվել է նաև փոքրիկները խմբում, վորտեղ խաղի համար ջոկվել են հիմնական գուշները՝ կարմիր, կանաչ, դեղին, կապույտ գավաթներ, ապա՝ հետզհետե ավելացնելով նոր գուշներ:



12. ՈՎ ԱՇՏԱՐԱԿ ԿԿԱՌՈՒՅԻ

Գավաթները թարս իրար վրա դնելով պետք է աշտարակ կառուցել: Ամենից ներքև դրվում է ամենամեծ գավաթը, հետո նրանից փոքրը և այսպես ըստ մեծութեան՝ ամենից վերևը դրվում է ամենափոքրը: Պահանջվում է զգուշութեամբ և ակուրատութեամբ:

Կարելի չէ խաղալ ինչպես «ՈՎ առաջինն աշտարակ կկառուցի» խաղը:

Խաղը պահանջում է վորոշ ճարպկութեամբ և ավելի մատչելի չէ մեծ ու միջակ խմբերի յերեխաներին:

13. ԴԱՍԱՎՈՐԻՐ ԸՍՏ ԳՈՒՅՆԵՐԻ

Շարված ամեն մի գավաթի մեջ պետք է համապատասխան գուշին գնդիկ ձգել: Գնդիկները լցված են առանձին տուփի մեջ: Խաղը հանձնարարվում է փոքրիկների համար:

14. ՆԱՅԻՐ ՈՒ ՀԻՇԻՐ

Յերկու-յերեք կոմպլեկտ իրար մեջ հագցվող գավաթներ առանձնացվում են միմյանցից և շարվում ըստ մեծութեան: Խաղացողներից յուրաքանչյուրն իր համար գավաթների մեկ կոմպլեկտն ընտրելով, աշխատում է մտքումը պահել: Այնուհետև բոլոր գավաթները լցնում են կափարիչով զամբյուղի կամ տուփի մեջ և հանձնում դաստիարակին:

Դաստիարակը մեկ-մեկ հանելով գավաթները, հայտնում է, թե ումն է այն. յերեխաները պատասխանում են: Այս ձևով բաժանվում են բոլոր գավաթները, վորից հետո յերեխաները դասավորում են իրենց գավաթները: Պարզվում է, ով իր բոլոր գավաթները (ըստ մեծութեան և գուշի, ճիշտ է ճանաչել:

Խաղը հետաքրքրական է բոլոր հասակների համար և կարելի չէ տալ նաև փոքրերին, սակայն այդ դեպքում պետք է վերջնել իրարից խիստ տարբերվող գավաթներ:

IV. ՄԱՆՐ ԽԱՂԱԼԻՔՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

15. Ի՞ՆՉ Ե ԶԵՌԲԻԳ

Յերեխաները շրջան կազմած կամ կիսաշրջանաձև նստած, ձեռքերը մեկնում են առաջ՝ աչքերը միացած: Դաստիարակը յուրաքանչյուրի ափի մեջ վորևե փոքրիկ խաղալիք է դնում և այնպես անում վոր, յերեխան չտեսնի խաղալիքը: Յերեխաները շոշափելով պետք է աշխատեն ճանաչել խաղալիքը և հերթով ասել, թե ինչ է իրենց ձեռքում և միաժամանակ խաղալիքը ցույց տան բոլորին:

Դաստիարակը, վորպեսզի սխալ կատարողին շահագործի մյուս անգամ ավելի ուշադիր լինել, վերցնում է խաղալիքը և կատակի տոնով նշում յերեխայի սխալը:

Խաղալիքները կարելի չէ բաժանել ուրիշ կերպ ել՝ յերեխաները ձեռքերը հետև բռնած ստանում են խաղալիքը և աղատ շոշափում, առանց հետ նայելու:

Կարելի չէ նաև խաղալիքները նախապես պարկի մեջ լցնել և տալ յերեխաներին պարկից հանելու: Այս դեպքում նրանք պարկի մեջ շոշափելով հենց ընտրած խաղալիքները, պետք է տան նրա անունը, ապա դուրս հանեն:

Այս խաղը կարելի չէ տալ բոլոր խմբերին:

16. ԻՄԱՅԻՐ, ԹԵ Ի՞ՆՉ Ե ԶԵՌԲԻԳ

Այս խաղն սկզբում տարվում է նախորդի պես: Տարբերությունն այն է, վոր յերեխաներն ուղղակի չեն ասում, թե իրենց ձեռքինը ինչ խաղալիք է, այլ կամ նրա մասին հանելուկ է ասում, կամ նկարագրում է, կամ ասում, թե ինչ են անում նրանով, արտահայտում է համապատասխան ձայներ հանելով և այլն:

Այս ձևով խաղը կարելի է անցկացնել իբրև նախորդի բարդացում:

Խաղի համար անհրաժեշտ են հատուկ ընտրությամբ մանր խաղալիքներ, վորոնց մասին հեշտությամբ կարելի լինի «հանելուկներ» մտածել:

Այդ նպատակով կարելի չէ ոգտագործել մանր տնայնագործական խաղալիքներ, ինչպես և կոմպլեկտներից վերցնել առանձին խաղալիքներ՝ պատիկ ճագար, հավ, աքաղաղ, ձուտեր, սունկեր, գնդիկներ, ձու, գավաթ, կճուճ, աշտարակ, սեղան, հոլ, ջրաման, և այլն:

Նման խաղեր կարելի չէ անցկացնել վոչ միայն խաղալիքներով, այլև՝ պտուղներով, բանջարեղեններով, զանազան բույսերով, վորոնք յերեխաները վորոշում են շոշափելով՝ ըստ ձևի, մահերեսի, պնդության, և այլն:

Խաղը մատչելի չէ առավելապես ավելի մեծ հասակի յերեխաներին:

17. ՈՎ ՊԵՏԲ Ե ՎԱԶԻ

Յերեխաներից ամեն մեկի ձեռքում դրվում է՝ մեկական խաղալիք: Նրանք առանց նայելու խաղալիքին, շոշափելով պետք է իմանան, թե ինչ է իրենց ձեռքինը: Այն յերեխաները վորոնք խաղալիքներ են ստացել, նստում են նստարանների կամ աթոռիկների վրա, իսկ դաստիարակը հեռանալով նրանցից, մեկ-մեկ կանչում է յերեխաներին: Մահայն նա այդ անում է առանձին ձևով. որինակ՝ նա ասում է. «Յեա պետք է համեղ ձաշ պատրաստեմ. ճվ այնպիսի բան ունի, վոր պետք է ձաշի համար»: Այն յերեխան, վորի մոտ սունկն է, վազում ու ձեռքի սունկը տալիս է դաստիարակին: Այսպիսով աստիճանաբար պարզվում է, թե ում մոտ ինչ խաղալիք կար:

Խաղը կարելի չէ կրկնել՝ վերաբաժանելով խաղալիքները: Նկարագրած ձևով այս խաղը կարելի չէ տալ միջակ խմբի յերեխաներին, իսկ խաղալիքների համապատասխան ընտրության դեպքում՝ նաև փոքրերին:

18. ՏԱՏԻԿԻ ՆՎԵՐՆԵՐԸ

Յերեխաները նստում են սեղանի շուրջը: Նրանց առջարկվում է նախապես պատրաստված մանր խաղալիքներից մեկական-յերեքական վերցնել: Յերեխաները վերցնում ու դնում են իրենց առաջ: Խաղը տարվում է պատմելով: Ահա մոտավորապես նրա բովանդակությունը:

«Տատիկն ապրում էր մի կոլտնտեսությունում: Նա աշխատում էր կոլտնտեսության մեծ բանջարանոցում, վորտեղ աճում էին

շատ ձմերուկ, սեխ, վարունգ, գաղար և կաղամբ: Յերբ ամեն ինչ հասավ, և կոլտնտեսականները շատ քաղցր բանջարեղեններ հավաքեցին, տատիկը մի մեծ դամբյուղ լցրեց դրանցով ու տարավ քաղաք յերեխաներին վորպես նսլեր:

Տատիկի դամբյուղում կար ձմերուկ, սեխ, քաղցր գաղար և այգուց քաղած հոտավետ տանձ ու խնձոր: «Կներեք, սիրելիներս, կներեք լավիկներս,»—հյուրասիրում է տատիկը յերեխաներին: Յերեխաները կերան: Նրանք ցանկացան տատիկին եւ ուրախացան և սկսեցին նրա հարմար նվերներ ջուկել: Լուսիկը տատիկին ընծայեց իր սափորիկը: Դաստիարակը Լուսիկին առաջարկում է տատիկին ասել, թե սափորիկն ինչու յե սալիս նրան: «Շնորհակալություն»,—ասաց տատիկը,—«Կաթի համար ինձ հենց այսպիսի սափոր էր հարկավոր»: Լեւոն տատիկին սուկեց իր սեղանը: Լեւոն սեղանը տալիս է տատիկին ու ասում, թե տատիկն ինչ պիտի անի սեղանը: Այսպիսով բոլոր խաղալիքները հավաքվում են սեղանի մեջտեղ, տատիկն իր նվերները հավաքում է դամբյուղի մեջ ու գնում: Նույն ձևով խաղը վերսկսվում է:

Պատմվածքը կարելի յե տալ այնպես, վոր տատիկը յերեխաներին հարցեր տա, իսկ յերեխաները պատասխանեն նրան ու համապատասխան խաղալիքը տան տատիկին: Այսպես որինակ, տատիկը հարցնում է, «Անպիսի մի աման չունի՞ք վորի մեջ կարելի լինի կաթ լցնել», «Թողնիկիս համար խաղալիք ունե՞ք» կամ «Են, վոր հովիվը նվագում ու գառներին կանչում է» և այլն:

Այս խաղն ավելի մեծերին է մատչելի, սակայն կարելի յե տալ միջակ և մեծ խմբերի յերեխաներին:

19. ԱՄԱՆԻԿՆԵՐ (Бирюльки)

Խաղալիք ամանիկները բոլոր պետք է թափել այնպես, վոր նրանք դիզվեն իրար վրա: Խաղացողները հերթով կարթած և ծայր ունեցող ձողիկով ամանիկները մեկ-մեկ հեռացնում են կույտից այնպես, վոր մյուսները չչարժվեն: Գործողությունը հաջողությամբ կատարող յերեխաներն իրենց հեռացրած ամանիկները պահում են իրենց մոտ:

Այն դեպքում, յերբ մեկի գործողության ժամանակ ամանիկներից մեկը կամ մի քանիսը շարժվում են, այդ դեպքում նա

կարծը դիջում է խաղացողներից հաջորդին և այսպես խաղը շարունակվում է, մինչև բոլոր ամանիկները հաջողությամբ առանձնացվում են: Խաղի վերջում նա, ով ամենից շատ խաղալիք ունի, համարվում է խաղը տարած և խաղը վերսկսելիս առաջին հերթին է խաղում:

Այս խաղը զարգացնում է մատների ու դաստակի շարժումների ձկուսությունը և զգուշության ու համբերությունն մշակում:

«Ամանիկներ» խաղը պետք է խաղալ փոքր խմբով: Յերեխաները հեշտությամբ յուրացնում են խաղի կանոնները և կարող են ինքնուրույն կերպով ել խաղալ:

Յերեխաները պետք է սովորեն ագնիվ խաղալ: Նրանք պետք է խոստովանեն իրենց վրիպումն նաև այն դեպքում, յեթե ուրիշները չեն նկատել այն: Դաստիարակի անձնական որինակը հատկապես այս տեսակետից շատ մեծ նշանակություն ունի:

Այս խաղը մատչելի յե առավելապես մեծ յերեխաներին, վորովհետև նա պահանջում է համբերություն, զգուշություն և մանր մկանների շարժումների կոորդինացիա, վորը բավական դժվար է փոքրերի համար:

20. ԼՎԻԿԱՍԱՂ (БЛОШКА КИШКАСЕТІ ТИՂԱՆԱԿՆԵՐՈՎ ԽԱՂ)

Լվիկախաղը զարգացնում է աչքաչափը և ձեռքի մատների ու դաստակի շարժումների կոորդինացիան: Այս կարգի խաղերն ոգտակար են նաև վորպես գրելու նախապատրաստական վարժություններ: Նպատակահարմար է այս խաղը տալ նախադրարոցական հասակի մեծ յերեխաներին: Խաղը կատարվում է փափուկ ծածկոցով ծածկված սեղանի վրա: Խաղում են հերթով, ըստ վորում յուրաքանչյուր խաղացող իրար հետևից 3 խաղ է խաղում:

«Չգիր արտուսի մեջ»—I վարիանս:

Սեղանի վրա դրվում են զանազան գույնի շրջանակներ, յեղած լվիկների գոյներին համապատասխան: Խաղացողներից յուրաքանչյուրն իր համար ընտրում է մի գույնի լվիկներ, վորոնց նա աշխատում է ձգել հույն գույնի շրջանակի մեջ: Խաղը տանում է նա, ով ամենից շուտ է իր լվիկները շրջանակի մեջ ձգում: Խաղի տեխնիկան շատ պարզ է՝ լվիկները հեշտությամբ ցատկում են, յերբ նրանց յեզրից ավելի մեծ լվիկով ճնշում է

գործադրվում: Այստեղ իրականն այն է, վոր ճնշման միջոցով համապատասխան ուղղութիւն տրվի լվիկի թռիչքին: Այն դեպքում, յերբ լվիկն ընկնում է վոչ իր գույնի շրջանակի մեջ, նա այնտեղ մնում է վորպէս «գերի» խողացողներէջ նրա մոտ, ում պատկանում է ալյալ շրջանակը:

Ուղացողներէջ 2-3-ի լվիկներն սպառվելուց հետո խողը համարվում է վերջացած, և հաշվում են, թե ով քանի լվիկ է հաշտութեամբ իր շրջանակի մեջ ձգել և քանի «գերի» վերցրել:

Սկզբում պետք է ալ մեծ շրջանակներ, իսկ հետո, աստիճանաբար փոքրացնել, վորով դարգանա յերեխաների աչքաչափն, հարվածի ճշտութեանը:

II վարիանս—

Սեղանի կենտրոնում դրվում է միայն մեկ շրջանակ, վորի մեջ պետք է հավաքեն բոլորն իրենց լվիկները: Ով շատ հավաքեց, նա յել տանում է խողը:

Ուղը կարելի յե բարդացնել, մտցնելով հետեվյալ կանոնը՝ մեկի լվիկը մյուսի լվիկին դիպչելու դեպքում վերջինը «գերի» յե վերցվում:

V. ՀՆՉՈՒՆ ԳՈՐԾԻՔՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

21. ԴԻՆԱՎՈՐԵՅԵ Բ ԳՅՈՒՐԵՐԻՆ

—Ուզում եք տոնին հյուրեր հրավիրել,—հարցնում է դաստիարակը յերեխաներին:

—Ուզում ենք, ուզում ենք,—ուրախացած պատասխանում են յերեխաները:

—Յնկեք հրավիրենք տիկնիկին, արջուկին, պետրուշկային (ծաղրածույին), նապաստակին, լւով:

Յերեխաներն զգալով, վոր ինչ վոր նոր ու հետաքրքրական բան է կատարվելու, համաձայնվում են. «Ահա սա մեր տունն է», ասում է դաստիարակը ջուլց տալով կիսաշրջանաձև դասավորված աթոռները: Ապա նա սենյակի մի պատից մինչև մյուս պատը թոկ է կապում և վարդուրը կախում: Յերեխաները հետաքրքրութեամբ հետևում են, աշխատելով կռահել, թե ինչի համար է դա: «Սա պատ է»: Այսպէս մենք կը փակվենք սենյակում, և վոչ վոք առանց թուլութեան մեզ մոտ գալ չի կարող: Բայց ինչպէս կիմանանք, յերբ մեր հյուրերը դան»: Յերեխաներն սկսում են մտածել և դանազան առաջարկութեաններ են անում: «Նորիկը ճիշտ է պում, նրանք դուռը կծեծեն, և մենք բաց կանենք: Միայն յեկեք այսպէս պայմանավորվենք՝ տիկնիկին զանգ տանք, ու հենց վոր նա զանգահարի, մենք կիմանանք, վոր տիկնիկն է գալիս, և մյուս տիկնիկները դուռը բաց կանեն. արջուկին կտանք չիկիլիկան, հենց վոր չիկիլիկացնի, կիմանանք, վոր արջուկն է գալիս, ու մյուս արջուկները դուռը բաց կանեն. Պետրուշկային թմբուկ կտանք, իսկ նապաստակին բալալայի»:

Այնուհետև կրկնում են, թե հյուրերից վորին ինչ ձայնով պետք է ճանաչեն, սկսում է բուն խողը:

Նախատեսված խողալիքները բաժանվում են յերեխաներին՝ յերեխաների մի մասը տիկնիկները ձեռքերին նստում են աթոռների վրա, իսկ մեկը դուրս է գալիս շրմայի հետևը, յե-

ընթացիկ մի այլ խումբ արժուկները ձեռքերին նույնպես նըստում և թրուները վրա, իսկ մեկն անցնում է շերմայի հետևը. այսպես են վարվում նաև այն խմբերը, վորոնք պետրուշկա և նապաստակ եյին ստացել:

Հիմա պետք է բոլորովին լուռ մնալ, թե չե մեր հյուրերի դալը չենք իմանա, և նրանք կղժղոհեն մեզինից: Յերեխաները լուռ ու մեծ հետաքրքրութամբ սպասում են: Դաստիարակը վարագույրի հետևում շուկով «հյուր» յերեխաներին հայտնում է, թե ինչ հերթականութամբ պետք է դան, նրանցից մեկին ղեկավար և նշանակում ու ինքը մտնում սենյակ:

Յեղ ահա լավում է թմբուկի ձայնը: «Պետրուշկան, Պետրուշկան և գալիս», աղաղակում են յերեխաները: «Հիմա մենք կստուգենք, թե արդյոք դուք ճիշտ եք: Ապա, Պետրուշկա, դնա դիմավորիր:

Վորքան են ուրախանում յերեխաները, յերբ վարագույրի հետևից ներս և գալիս Հասմիկը Պետրուշկան ձեռքին: Նույն ձեղով յերեխաները մեկը մյուսի հետևից դիմավորում են իրենց հյուրերին: Այնուհետև բոլորը միասին յերգում, պարում են, ապա ցրվում:

Յերեխաները փոխում են իրենց խաղալիքները, դերերը, ու կրկին վերսկսում խաղը:

22. ԻՆՁ ՊԵՍ ՆՎԱԿԻՐ

Յերեխաները սեղանի շուրջը հանգիստ նստած, աշխատում են հիշել վորևս պարզ յերգի ութմ, վոր սեղանին խփելով տալիս է դաստիարակը:

Դաստիարակի պահանջով յերեխաներից մեկը պետք է աշխատի վերարտադրել նույն յերգի ութմը: Հաջող կատարող յերեխան ինչն է վորևս պարզ յեղանակի ութմ թխկացնում և սրան կամ նրան առաջարկում կրկնել իր արածը: Ճիշտ արդյունքի չհասնելու դեպքում մեկ ուրիշն է փորձում և այսպես շարունակ:

Այս խաղը վերը նկարագրված ձևով կարելի յե տալ միջակ և մեծ խմբերի յերեխաներին:

Նույն խաղի մի այլ վարիանս ավելի մեծ յերեխաների համար: Խաղացողներից յուրաքանչյուրն ունենում է 5 փոքրիկ իր՝ քար, կոճակ և այլն: Ամեն անգամ տվյալ յերգի ութմը հաջող թըխ-

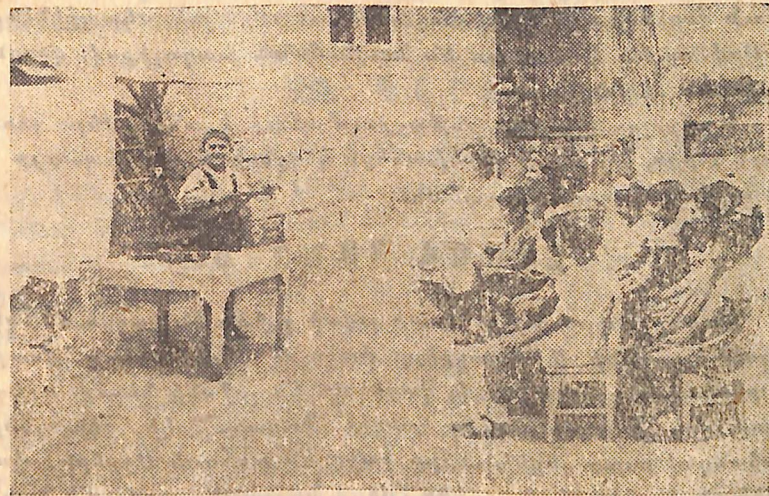
կացնելու դեպքում յերեխան իրերից մեկը դնում է իր առջև և աստիճանաբար բոլոր 5 իրերից շրջան է կազմում: Խաղը տանում է նա, ով շուտ և սպառում ձեռքի իրերը և իրավունք է ձեռք բերում հետևյալ խաղն առաջինն սկսել:

Խաղի կանոնները՝ 1) Հանգիստ նստել, 2) Թխկացնել միայն յերբ առաջարկվում է, 3) Կամաց թխկացնել մատների ծայրերով կամ ձեռքի ափով:

23. ՅԵՐԱԺՇՏԻ ՈՒ ԿԱՊԻԿՆԵՐԸ

Դաստիարակը յերաժշտի դեր է կատարում. յերեխաները՝ գիտուն կապիկի:

Յերաժիշտը, կանգնելով սենյակի մեջտեղը և ձեռքներով, թե ինչ վոր գործիք է նվագում, առանց բռնիքի վորևս պարզ յերգ կամ յերեխաներին ծանոթ յեղանակ է յերգում: Վերջա-



ցընելուց հետո յերաժիշտը դուրիս և տալիս և հեռանում, այսինքն մի կողմ է քաշվում: Հետևելով նրան, դուրս և գալիս «կապիկներից» մեկը և ընդորինակում, այսինքն աշխատում նույնպես ձեռքները, վոր նվագում է և կրկնել նույն յեղանակը: Լավ կատարման դեպքում յերեխաները ծափահարում են նրան, իսկ վատ կատարելու դեպքում՝ ձեռքերը թափահարում:

«Կապիկները» նվագում են մեկ-մեկ և հերթով, ինչպես նըստած են: Յերաժշտի դերում դաստիարակն աշխատում է բազմա-

զանություն մտցնել, թե իր շարժումների և թե յերգերի մեջ, պատկերելով մերթ հարմունի, մերթ փոդի, մերթ բալալայի, մերթ վորեկ ալ գործիքի նվագ: Դաստիարակն անհատական մոտեցում պետք է ունենա դեպի յերեխաները և իր առաջադրանքները տալիս (յերգը, շարժումները) հաշվի առնի յերեխաների լողությունն ու ճաշակը:

Այս խաղը հարմար է միջակ և մեծ խմբերի յերեխաների համար:

Այս նույն խաղը կարելի յետալ և հետևյալ վարիանտներով՝

1. Բելոր «կապիկները» միաժամանակ ընդորինակում են 2-3 յերափշտի, այսինքն դաստիարակին և նրան հերթով հաջորդող յերեխաներին, վորոնք պայմանավորվում են դաստիարակի հետ, վոր իրենք յերգելու յեն:

2. Յերափշտը վարագույրի հետևը ծնծղահարում է կամ հնչուն վորեկ խաղալիքով ձայն է հանում, իսկ «կապիկները» հերթով նույնը կատարում են նույնանման խաղալիքով, վորոնք զրված են սեղանի վրա:

Այս բոլոր խաղերի ընթացքում պետք է անհրաժեշտ լուծություն տեղի, այլապես յերեխաները կհոգնեն և վոչ հաճույք և վոչ ել վորեկ ոգուտ կստանան:

24. ՈՎ Կ Ա Ն Չ Ե Յ

Խաղացողները ձեռք-ձեռքի աված շրջան են կազմում: Մեկը մտնում է շրջանի մեջ և աչքերը փակում: Յերեխաները վորքի ծայրերի վրա զգուշությամբ վազվզում են շրջանի ներսը, աշխատելով, վոր չիմացվի իրենց տեղը: Դաստիարակի «կանգնիր» հրահանգով բոլոր յերեխաները կանգ են առնում: Աչքերը փակ յերեխան իր ձեռքի փայտիկը (վորը նախապես տրվում է նրան) մեկնում է վորեկ ուղղությամբ: Փայտի դիմաց կանգնած յերեխան բռնում է նրա ծայրը և տալիս աչքերը փակած յերեխայի անունը: Վերջինը պետք է գտնի, թե ով է իր անունը տվողը: Դտնելու զեպքում դերերը փոխվում են, և խաղը վերսկսվում է, իսկ սխալի զեպքում յերեխան փայտը մեկնում է մի այլ ուղղությամբ, և կատարվում է նույնը: Յեթե յերկրորդ անգամ ել աչքերը փակած յերեխան չգտնի, թե ով եր իր անունը տվողը, ապա յերրորդ անգամ դաստիարակն ինքն է տալիս նրա անունը:

Յերեխան, իհարկե, անմիջապես ճանաչում է դաստիարակի ձայնը: Պետք է սակայն ասել, վոր դրա կարիքը սովորաբար չի լինում: յերեխաները հեշտությամբ են ձայնից ճանաչում իրենց ընկերներին: Այս խաղը պետք է անցկացնել միմյանց լավ ծանոթ յերեխաների շրջանում:

25. ԱՍՅՆԻՑ ԶԱՆԱՉԻ

Այս խաղը նախորդի բարդությունն է և կազմակերպվում է նույն կերպ: «ՈՎ կանչեց խաղից» սա տարբերվում է միայն նրանով, վոր նա, դեպի ում մեկնվում է փայտեքը, պետք է վորեկ կենդանու կամ թռչունի՝ կատվի՝ շան, կովի, ագռավի, գորտի և այլն ձայն հանի: Աչքերը փակած յերեխան պետք է ձայնից ճանաչի ձայն հանողին:

Բազմազանության համար կարելի յետ կենդանու կամ թռչունի ձայն հանելու փոխարեն վորեկ յերգ յերգել:

26. Գ Ո Ր Տ

Յերեխաները կանգնում են շրջանաձև: Մեկը՝ փակ աչքերով, կանգնած շրջանի ներսը յերեխաներից յուրաքանչյուրին հերթով ձեռք ատրվ, ասում է. «Ահա գորտը ճանապարհին ցատկոտում է՝ վտտերը ձգած: Տեսավ մոծակին, կռկոաց...» այդ մոծակն ում ձեռք է տվել, ասում է՝ «կվա, կվա, կվա»: Ձայնից պետք է ճանաչել թե ով է գորտը:

Բազմազանության համար խաղի մեջ կարելի յետ մտցնել հետևյալ կանոնը՝ գորտին գտնելու զեպքում շրջանի կենտրոնում գտնվող յերեխան իր տեղը տալիս է նրան ու ինքն անցնում շրջան, իսկ չգտնելու զեպքում՝ գորտը նրան ասում է. «Հիմա ես քեզ կբռնեմ. մեկ, յերկու, յերեք» և ընկնում է նրա հետևից, վոր բռնի: Կենտրոնի յերեխան փախչում է, նախապես բացելով աչքերը: Այդ միջոցին բոլոր մյուս յերեխաները, ձեռք-ձեռքի ատրվ, շրջան են կազմում, ինչպես «Մուկ ու կատուն» խաղի մեջ: Վերջում «գորտն» է շրջանի կենտրոն անցնում, և խաղը վերսկսվում է:

БИБЛИОТЕКА
Академії Наук
УРСР

VI. ՏԻԿՆԻԿԱՅԻՆ ՏԱՐԱԶՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

27. ՄԱՆԿԱԿԱՆ ԽԱՆՈՒԹ

Յերեխաները բաժանվում են վաճառողների և գնորդների: Վաճառողները խանութ են շինում ու դասավորում իրենց ապրանքները՝ տիկնիկների համար գոգնոցներ, գլխարկներ, զգեստներ և այլն: Այդ բոլորը կարված են տարբեր գույնի ու վորակի գործվածքներից՝ մետաքսից, սատինից, թավշից, ֆլանելից, պարուսինից: Գնորդները տիկնիկները ձեռներին գալիս են խանութ՝ նրանց համար զգեստներ, գլխակներ գնելու:

Իրենց պահանջները վաճառողներին ներկայացնելիս գնորդները հիշատակում են տվյալ ապրանքի գույնը և ինչ գործվածքից լինելը:

Դաստիարակը խանութի վարիչի դերում լիակատար հնարավորություն ունի ուղղելու թե վաճառողների և թե գնորդների սխալները: Այս խաղը հետաքրքրական ու արժեքավոր է նրանով, վոր դիդակտիկ առաջադրանքը կապված է յերեխաների ստեղծագործության հետ և մեծ նախաձեռնություն է սուղացնում շրանց մեջ:

Խաղի կանոնները՝ 1) Ապրանքները դասավորվում են խանութի խորքում այնպես, վոր գնորդները տեսնեն, սակայն չբարդղանան ձեռք տալ: Դա նրա համար է, վոր յերեխաները ձեռքով ցուց տալու փոխարեն նկարագրեն ցանկացած ապրանքը: 2) Բոլոր ապրանքները վաճառվելուց հետո նորից վերադարձվում են խանութին, և խաղը վերսկսվում է. դերերը կարող են փոխվել: Խանութի համար գլխարկները, հագուստեղենը և այլ ապրանքները պատրաստելիս պետք է աշխատել բաղմաղան գույներ ու գործվածքներ վերցնել և այնպես կարել ու համադրել, վոր յերեխաների ճաշակը զարգանա: Այնպես պետք է անել, վոր որինակ՝ գլխարկները համապատասխանեն վերարկուներին, թաշկինակի փոքրիկ պայուսակը՝ գոգնոցին և այլն:

Չգեստները պետք է կարել գեղեցիկ, պարզ ու խնամքով և կոճկելու համար գործածել վոչ միայն կոճակ, այլ և կնոպկա, օետին և այլն:

Խաղի կանոններն ապտիճանաբար կարելի յե բարդացնել: Որինակ՝ գնորդը ապրանք պահանջելիս պետք է ասի և՛ գույնը, և գործվածքը: Սխալվելու դեպքում նրան ուղղում է վաճառողը, և՛ գնորդը պարտավոր է մի ուրիշ անգամ գալ ու իր պահանջը կրկնել ճիշտ կերպով, այլպես ելի ապրանք չի ստանա:

Կարելի յե նաև ապրանքը ծածկել վարագույրով, վորպեսզի գնորդները հիշողությամբ կատարեն իրենց պահանջները: Խաղը մատչելի յե ավելի մեծերին:

28. ՀԱԳՆՎԵԼ ՆԿԱՐԻ ՀԱՄԵՄԱՏ

Այս խաղի համար անհրաժեշտ է պատրաստել մի քանի նկարներ կամ գրքուկներ՝ «տիկնիկային մորաների (նորաձևությունների) ժուրնալներ», վորոնք պատկեր են տիկնիկներ այնպիսի հագուստներով, վորոց նմանները կան խմբում: Յերեխան ինքն է ընտրում ցանկացած տարազը (նկարը) և նրա համեմատել հագցնում իր տիկնիկին ու ցույց տալիս դաստիարակին:

Նկարները պետք է դաստիարակեն յերեխաների ճաշակը, այդ պատճառով պետք է գույները լինեն ներդաշնակ, ինչպես և հագուստների ձևերը մտածված ու համապատասխան:



Յեթե դժվար է տիկնիկների համար բաղմապիսի հագուստներ պատրաստել, այդ դեպքում կարելի յե սահմանափակվել հետևյալով՝ գլխարկներով, վերարկուներով, ու շարժերով կամ զգեստներով (տղայի և աղջկա), գոգնոցներով և թաշկինակի պայուսակներով:

VII. ԴՐՈՇԱԿՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

29. ԶՆԱԶԱՆ ԳՈՒՅՆԻ ԴՐՈՇԱԿՆԵՐ

Այս խաղն ավելի լավ է խաղալ բացոթյա կամ ընդարձակ սենյակում: Յերեխաներից յուրաքանչյուրն իր ցանկությամբ այս կամ այն գույնի զրոշակ է վերցնում և նրանով խաղում, վազվզում, մինչև վոր դաստիարակն առաջարկում է նրան նստել կիսաշրջանաձև դասաավորած աթոռների վրա: Յերեխաների տեղավորվելուց հետո դաստիարակը հեռանում է նրանցից և կանչում. «Կանաչ զրոշակներ, յեկեք ինձ մոտ»: Կանաչ զրոշակները վազում են դաստիարակի մոտ և միմյանց հետ պայմանավորվելով, կանչում են այլ գույնի զրոշակավորներից, իսկ իրենք վերադառնում են իրենց սեղերը: Այսպես յերեխաները հերթով միմյանց կանչելով, միաժամանակ ստուգում են, թե արդյոք նույն գույնի զրոշակավորներն են յեկել, վորոնց կանչել են: Վորոշ ժամանակ խաղալուց հետո պետք է զրոշակները հավաքել ու նորից տալ յերեխաներին՝ նոր գույներ ընտրելու: Դրոշակները տալիս պետք է ընտրել վոչ միայն յերեխաներին լավ ծանոթ գույներ, այլև այնպիսիները, վորոնց պետք է վոր յերեխաներն աստիճանաբար ծանոթանան:

Այս խաղը մատչելի յե կրտսեր և միջակ խմբերի յերեխաներին. կարելի յե անցկացնել և՛ փոքրիկ խմբակներով, և՛ ամբողջ խմբով:

30. ՓՆՑՈՒՐ ԲՈ ԳՈՒՅՆԸ

Խաղացողներից յուրաքանչյուրը իր համար մի զրոշակ է վերցնում, սակայն մյուսներին ցույց չի տալիս, այլ փաթեթած դնում է վերնաշապկի տակ կամ մտցնում թևի մեջ: Յերեխաները շարքով իրար հետեվից քայլում են ու յերգում: Յերգը վերջացնելուց հետո ցրիվ վազվզում են հրապարակում մինչև թոր, գոտիարակը գոչում է՝ «Կանգնիր»: Դաստիարակի հրա-

հանգով բոլորը կանգնում են իրենց տեղերը հանում իրենց զրոշակները և բարձր պահում, վոր բոլորը տեսնեն: «Փնտտիր քո գույնը»-կարգադրում է դաստիարակը, և բոլոր յերեխաները վազելով գույք են կազմում համապատասխան գույնի զրոշակ ունեցողներից մեկի հետ և վազելով ներկայանում դաստիարակին ու նրան հանձնում իրենց զրոշակները: Այնուհետև նորից զրոշակները խառնվում են, ու նույն ձևով խաղը վերսկսվում է:

Այս խաղը մատչելի յե միջակ և մեծ յերեխաներին:



Յ Ա Ն Կ

I. ԱՇՏԱՐԱԿՈՎ ԽԱՂԵՐ

1. Բանդենք ու սլաորաստենք աշտարակը	3
2. Կառուցիւր աշտարակի	3
3. Դասավորենք ողակները	4
4. Դասավորիւր ինչպես վոր կուզես	5
5. Ստուգիւր աշտարակի	5
6. Ողակների ընտրութիւն	6
7. Ո՞վ առաջինն աշտարակ կկադմի	7

II. ՄԱՏՐՈՅՇԿԱՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

8. Ուրախ մատրյոշկաներ	8
9. Ո՞վ է թագնվել	9
10. Ո՞ւմն է ավելի շատ	9

III. ԶԱՆԱԶԱՆ ԳՈՒՅՆԻ ԳԱՎԱԹՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

11. Ճ ա շ ա ը ա ն	10
12. Ո՞վ աշտարակ կկառուցի	12
13. Դասավորիւր ըստ գույների	13
14. Նայիւր ու հիշիւր	13

IV. ՄԱՆՐ ԽԱՂԱԼԻՔՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

15. Ի՞նչ է ձեռքիդ	14
16. Իմացիւր, թե ի՞նչ է ձեռքիդ	14
17. Ո՞վ պետք է վազի	15
18. Տատիկի նվերները	15
19. Ամանիկներ (бирюльки)	16
20. Լվիկախաղ (блочки)	17

V. ՀՆՉՈՒՆ ԳՈՐԾԻՔՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

21. Դիմավորեցէք հյուրերին	19
22. Ինձ պես նվագիւր	20
23. Յերաժիտն ու կապիկները	21
24. Ո՞վ կանչեց	22
25. Զայնից ճանաչիւր	23
26. Գ ո ը ա	23

VI. ՏԻԿՆԻԿԱՅԻՆ ՏԱՐԱԶՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

27. Մանկական խանութ	24
28. Հագնվել նկարի համեմատ	25

VII. ԴՐՈՇԱԿՆԵՐՈՎ ԽԱՂԵՐ

29. Զանազան գույնի դրոշակներ	26
30. Փնտրիւր քո գույնը	26

ՆԿԱՏՎԱԾ ՎՐԻՊԱԿՆԵՐ

Եջ	տող	տպված է	պետք է լինի
7	4 վ.	և այն	և այն
7	2 ն.	շատ	շուտ
9	17 վ.	բայց	բաց
11	15 ն.	ողնութիւնը	ողնութիւնը
12	1 վ.	ստեղծագործութիւնը	ստեղծագործութիւնը
14	4 վ.	աչքերը	աչքերը
14	14 ն.	հենց	իբնց
17	7 վ.	զգուշութիւն	զգուշութիւն
22	11 վ.	բելոր	բելոր



50.912

419

ԳԻՆԸ 40 ԿՈՊ.

Բն. Մայ. 1900