

625

9569

ԿՈՄՅԵՐԻՏԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆ

Պիոներական սերիա

ՀԱԶԻԿ

ՍԵՆՅԱԿԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ

Հաստատված է Քիզկուլցի Գեռ. խորհրդին
Կ Ի Գ
գիտական սեխնիական կոմիտեյի կողմից



ԿՈՄՅԵՐԻՏԱԿԱՆ ՀՐԱՏԱՐԱԿԶՈՒԹՅՈՒՆ

Ֆեբրվար - 1927

793

Հ-34

25 NOV 2010

ԿՈՍՅԵՐԻՏԱԿԱՆ ԳՐԱԴԱՐԱՆ
Պիոներական սերիա



793
7-39

ՀԱԶԻԿ

ՍԵՆՅԱԿԱՅԻՆ ԽԱՂԵՐ

829651

Հաստատված է Քիզկուլյի Գեո. խորհրդին կից գի-
տական սեյսմիական կոմիտեյի կողմից



ՊԵՏԱԿԱՆ ՀՐԱՏԱՐԱԿԶՈՒԹՅՈՒՆ

ՅԵՐԵՎԱՆ-1927

են չուրացվում խաղի միջոցով, քան վորևե ուրիշ մեթոդով:

Անժխառելի յե նաև աջն փաստը, վոր խաղացող չերեխաները միշտ կենսուրախ են, աշխուժ և կուլեկտիվ դաստիարակման հեշտ յենթարկվող:

Խաղը վորպես ֆիզդաստիարակման միջոց նույնպես ունի իր առավելությունները: Նախ և առաջ խաղը դեկավարելու կամ ավանդելու համար չի պահանջվում մասնագիտական կրթություն: Յուրաքանչյուր գրագետ մարդ կարող է կազմակերպել և դեկավարել խաղը:

Խաղի յերկրորդ և ամենագլխավոր առավելությունն այն է, վոր նա, հակառակ ֆիզդաստիարակության մյուս ձևերին, թեթև և ծանր ատլետիկայի, մանկավարժական մարմնամարզության (գործիքների միջոցով) ամենաանվտանգն է, ավելի բնական միջոց և հանրամատչելի:

Բայց դժբախտաբար պետք է խոստովանել, վոր մեր յերեխաները, պատանի պիոներների կուլեկտիվները շատ քիչ են գրադվում ոգտակար խաղերով՝ այդպիսիները չունենալու պատճառով: Նրանք զգում են այդ պահանջը. պետք է նրանց տալ այդպիսի խաղեր:

Ուստի, այս բոլորն ի նկատի ունենալով, անժամանակ չենք համարում առայժմ այս փոր-

րիկ ձեռնարկի հրատարակումը, վորը կազմված է աջնպիսի խաղերից, վորոնք կարելի յե կազմակերպել սենյակներում, ձմեռվա ամիսներին:

Հավանական է, վոր այս ժողովածուին կհետևի շարժական (բաց ոդում կազմակերպվող) խաղերի ժողովածուն, վորով հնարավորություն կստեղծվի ոգտակար խաղեր կազմակերպել տարվա բոլոր յեղանակներին:

ՀԱՋԻԿ

ՊԱՏԱՆԻ ՊԻՈՆԵՐՆԵՐ

Խաղը ձեր կուլեկտիվների աշխատանքի անբաժան մասը պետք է կազմի: Աշխատանքից և սովորելուց հետո ձեր ազատ ժամերն ոգտակար խաղերով անցկացրեք:

Հիշեցեք, վոր խաղն ամրացնում և առողջացնում է ձեր մարմինը, կենսուրախ և զվարթ է դարձնում, ավելի յե մերձեցնում կուլեկտիվը և ողակները:

Չմոռանաք նաև, վոր հսկայական աշխատանք ունի կատարելու ձեր կուլեկտիվը չկազմակերպված պատանիների մեջ: Նրանց շատ հեշտ կարելի յե դրավել դեպի կազմակերպությունը և աշխատանքի լծել խաղերի միջոցով: Կազմակերպեցեք ձեր բակում կամ թաղում ոգտակար խաղեր չկազմակերպված պատանիների համար, նը-

րանք մեծ ուրախությամբ կխաղան ձեզ հետ,
իսկ դուք ոգտագործեցեք այդ՝ պիոներական գի-
տելիքները տարածելու համար:

Աշխուժացրեք ձեր հավաքույթները:

Սաղացեք:

Ձեզ միշտ կոպնեն այդ գործում:

Կողմնոր, կողակտիվիդ հավաքույթն առանց
խաղի չանցկացնես:

Պ. Պ. ԿՇՆՏ. ԲՅՈՒՐՈ

1. ԻՐ ԹԱԳՑՆԵԼԸ

Մասնակցում են 10 40 հոգի (ողակից մինչև կողակտիվ):

Սաղացողներից մեկը գնում է մյուս սենյակը, այդ ժամանակ մնացածները դահլիճում թագցնում են վորևե իր: Թագցնելուց հետո կանչում են փնտրողին, վորը ներս է մտնում և կանգնում շեմքում: Նրան ասում են «ցուրտ է», յեթե նա թագցրած իրից հեռու յե: Փնտրողը շրջվում է ամեն կողմ և մոտենում զանազան իրերի: Յերը նա մոտենում է թագցրած իրին, ասում են «տաք է», «ավելի տաք է» և վերջապես «այրվում է», յեթե նա արդեն գտնվում է իրի մոտ: Այդ ժամանակ նա տեղից չշարժվելով զգուշությամբ սկսում է փնտրել մինչև իրի գլխին:

Յեթե ակումբում կա վորևե յերաժշտական գործիք, աջն ժամանակ փնտրելը կարելի յե կատարել նվագի տակ. նախորոք համաձայնվելով

արագ կամ դանդաղ, բարձր կամ ցածր «տաք և ցրտի» փոխարեն:

Կարելի չե փնտրել նաև արագ կամ դանդաղ յերգի ոգնությամբ:

2. ԳՈՐԾՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ ՆՎԱԳԻ ՏԱԿ

Մասնակցում են 10—40 հոգի:

Խաղացողները համաձայնվում են, վոր փընտրողը վոչ միայն իրը գանի, այլ և վորոշ գործողություններ կատարի՝ որինակ մտածում են գտնել պարանը և մեկի վտաքերը կապել, կամ գտնել գլխարկը և յերեք անգամ շըջել սեղանի շուրջը:

Ինչպես նախորդ խաղում, նվագածությունը կամ յերգը վորոշում ե փնտրողի հեռավորությունը կամ մտտիկությունը թագցրած իրից:

3. ՏԱՌԱԿԵՐՈՒԹՅՈՒՆ

Մասնակցում են 10—40 հոգի:

Ղեկավարը բոլոր խաղացողներին բաժանում ե մի մեծության անպետք գրքի թերթեր կամ լրագրից սյունակներ: Յերբ բոլորը նըստեցին և մատիտները պատրաստեցին նա առաջարկում ե ջնջել վորևե տառ. որինակ Ա.ն: Յուրաքանչյուր խաղացող պետք ե աշխատի բոլոր

ա-երը ջնջել: Մի քանի բուպեյից հետո ղեկավարի ազդանշանով փոխում են թղթերը և իրար ստուգու: Հաղթում ե այն ողակը, վորն ամենից շատ սող ե «կերել» այսինքն ջնջել:

4. ՀԱՍԿԱՅԻՐ

Մասնակցում են 10—40 հոգի:

Խաղացողներից մեկը դուրս ե գալիս սենյակից. մյուսներն ընտրում են վորևե խոսք և վանկերի չափ խմբերի բաժանվում. որինակ «կատու». մեկ խումբը պետք ե ասի «կա», իսկ մյուսը «տու»... սրանից հետո ներս են կանչում դուրսը յեղողին և ղեկավարի հրահանգով յերկու խումբն ել միասին ասում են յուրաքանչյուրն իր վանկը. յեթե չիմացավ կրկնում են. յերեք անգամից ավելի կրկնել չի կարելի:

5. ՅԵՐԵԳ ԽՈՍԲ ՄԻԱՆԳԱՄԻՑ

Մասնակցում են 10—40 հոգի:

Խաղացողներից յերեք հոգի սենյակից դուրս են գալիս. մյուսները յեռանկյունաձև նստում են և ընտրում յերեք խոսքից բաղկացած վորևե նախադասություն, որինակ «յերկրաշարժից քանդվեց քաղաքը»:

Յեռանկյան սի կողմին արվում ե «յերկ-

բաշարժից», մշուսին՝ «քանդակեց», յերրորդին՝ «բաղաբը»: Դուրս յեղոզներեց յուրաքանչյուրը կանգնում է յեռանկյան մի կողմի վրա: Ղեկավարի նշանով բոլոր կողմերը միասին ասում են իրենց խոսքերը. ստելուց հետո վորոշողները խորհրդակցում են, թե ինչ նախագասություն էր մտածված:

6. ՎԱՆԿԱՆԱԼ

Մասնակցում են 10—40 հոգի:

Բոլոր խաղացողները շրջանաձև նստում են կամ կանգնում. մեկը նետում է գնդակ կամ թաշկինակ և ասում է վորևե խոսքի առաջին վանկը, որինակ՝ «բան». նա ով բռնում է պիտի ասի մեկ կամ մի քանի վանկ, վորոնք նախորդի ասածի հետ բառ կազմեն, որինակ՝ «վոր» (բանվոր), կամ «ջարանոց» (բանջարանոց) և գնդակն առանց յերկար պահելու նետում է մի ուրիշին, արտասանելով ուրիշ խոսքի սկզբնական վանկը. այսպես խաղը շարունակվում է. վերջավորություն չասողը, անհամապատասխան ասողը կամ արգեն ասածը կրկնողը կրում է վորևե պատիժ. որինակ չոգում է և այլն:

7. ՎՈՐՈՇՎԱԾ ՏԱՌՈՎ ԲԱՌԵՐ ԱՍԵԼ

Մասնակցում են 10—40 հոգի:

Խաղը կատարվում է գնդակ նետելով, ինչ-

պես նախորդը, բայց այն տարբերությամբ, վոր նետողը վոչինչ չի ասում, իսկ բռնողը նախորդը վորոշված վորևե տառով, յենթադրենք ա-ով բառ է ասում: Խաղն ավելի հետաքրքիր դարձնելու համար կարելի է այնպիսի տառեր ընտրել, վորոնցով ավելի քիչ բառեր են սկսվում կամ պիտի մանավորվել, վոր ասվող բառերը լինեն բաղաբի, գետերի կամ գյուղերի անուններ:

8. ՏԱՌԱՆԱԼ

Մասնակցում են 10—40 հոգի:

Խաղացողներն ունենալու յեն թուղթ ու մատիտ. ընտրվում է վորևե տառ: Ղեկավարի հրահանգով սկսում են գրել այդ տառով սկսվող բառեր, որինակ «ա», «առաստաղ», «ակումբ» «արյուն», «Արմավիր», «արմավենի», «Արմենակ», «աշուն», «ամառ», «ամիս» և այլն. մի քանի րոպեյից հետո դադարեցնում են գրելը: Մեկն սկսում է կարդալ, նույնաման բառերը ջնջվում են. հաղթում է նա, ով ջնջելուց հետո շատ բառ կունենա գրված: Կարելի է պայմանավորվել, վոր բառերը լինեն հեղափոխականների, բաղաբների, լեռների անուններ:

9. ԲԱՌԱՆԱԼ

Մասնակցում են 10—40 հոգի:

Ընտրում են վորևե բազմավանկ բառ, որի-

նակ «հեղափոխականներ» և այդ բառի մեջ յեղած տառերից գրում են բառեր, ինչպես նախորդում: Որինակ «խոփ», «ափ», «կախազան», «կախան», «Ղափան», «ակ», «ահ», «հեր», «անփող», «կանեփ» և այլն: Զի թույլատրվում, վոր յուրաքանչյուր կազմած բառում ընտրված բառի տառերը կրկնվեն. չի կարելի գրել որինակ «հեղեղ» մեկ «ղ»-ն և «ե»-ն ավել ե:

10. ՏԱՌԱՂԱՐԿ

Մասնակցում են 10—40 հոգի:

Հաստ թղթից պատրաստում են տառեր և լցնում պարկի մեջ: Յուրաքանչյուր խաղացող հանում է յոթ տառ և իսկույն բառ կազմում. թույլատրվում է ավելորդ բառերը չոգտագործել: Ով տառը վայրկյանում չկարողացավ բառը կազմել, կրում է վորևե ծիծաղելի պատիժ:

11. ԴԻՎԱՆԱԳԵՏՆԵՐ

Բաժանվում են յերկու խմբի և նստում են սենյակի հակառակ կողմերում: Խմբերից մեկն, իրար ձեռքերից բռնած գնում են դեպի մյուս խումբը: Վորոշ ձևականություններից հետո ըսկում են զիվանագիտական բանակցություններ:

Առաջին խմբի ներկայացուցիչն ապում է

վորևե ծիծաղաշարժ բան, որինակ՝ «Ձեր սամանապահ գորբերը կարեցին մեր շան պոչը և այրեցին»: հակառակ կողմի զիվանագետները լուրջ դեմքեր ընդունելով պատասխանում են որինակ՝ «Իսկ ձեր վոստիկանը գողացել է մեր քաղաքական սուրհանդակի շապիկը» և այլն: Այս խոսակցությունների ժամանակ յերկու կողմերն ել պետք է պահպանեն խիստ լրջություն և չը ծիծաղեն: Այն խումբը, վորը շուտ կը ծիծաղի, հաշվում է հաղթված:

12. ՀԵՌԱԽՈՍ

Խաղացողները նստում են իրար մոտ: Աջ ծայրին նստողը գառնում է հեռախոսող, իսկ մյուսները հեռախոսի գիծ: Հեռախոսողն իր կողքինն ասում է վորևե բառ կամ նախադասություն. նա չել իր հերթին հաղորդում է հարևանին և այսպես մինչև վերջ. վերջինը բարձրաձայն ասում է իր յսածը: Յեթե ուղիղ է ասված, հեռախոսողը նստում է գծի վերջը և խաղը շարունակում է առաջին նստողը: Իսկ յեթե խոսքը սխալ է ասվում, վերջինից սկսած ստուգում են և սկզբնական սխալ հասկացողին նըստեցնում յետ: Այս դեպքում խաղը շարունակում է նույն հեռախոսողը:

13. ԱՅՈՑ ԶԵՎ ՎՈՉ

Խաղացողներից մեկը հերթով բոլորին բազմաթիվ հարցեր է տալիս. պատասխանողը յերբեք չպետք է ասի «այո» կամ «վոչ». սխալվողը դառնում է հարցատու, իսկ նախկին հարցատուն նստում է սխալվողի տեղը:

14. ՃԸՁ

1. ձև. Խաղացողները շրջանաձև նստած կամ կանգնած հերթով սկսում են համարել մինչև 100 (կարելի չէ պայմանավորվել 100-ից պակաս կամ ավել) չի կարելի անվանել այն թվերը, վորոնք վերջանում են 7-ով կամ բաժանվում են 7-ի. որ. 7, 14, 17, 21 և այլն, այդպիսի թվերի փոխարեն պետք է ասել «ճըզ», սխալվողը խաղից դուրս է գալիս կամ վորևե պատիժ է կրում, (չորքել, ձեռքերը վեր բարձրացնել և այլն) մինչև իր հաջորդ հերթը:

2 ձև. Համարում են բոլորը միասին և այդ թվերի փոխարեն ասում «ճըզ». սխալվողները նույն պատիժն են կրում. կարելի չէ վերցնել տարբեր թվեր, որ. 8, 5, 9 և այլն:

15. ԿՈՄ-ՍՈ-ՄՈԼ

Բոլոր խաղացողները շրջան կազմած արագ հերթով տալիս են կենտ թվերի անունները իսկ

զույգ թվերը փոխարինում «կոմ, սո, մոլ» վանկերով, որինակ՝ մեկ — կոմ, յերեք — սո, հինգ — մոլ, յոթ — կոմ, ինը — սո, տասնևեկ — մոլ և այլն: Սխալվողները շարքից դուրս են գալիս, խաղը շարունակվում է մինչև վոր կֆնան յերկուսը, վորոնք հանդիսանում են հաղթողները:

16. ԿԵՆԴԱՆԻ ԹՎԵՐ

1 ձև. Ղեկավարը բաժանում է խաղացողներին թղթի վրա գրած թվանշաններ 1 - 10-ը. յուրաքանչյուրն իր թվանշանն ամբացնում է կրճքին: Բոլորը մի շարք են կազմում. ղեկավարը հայտարարում է վորևե թիվ, որինակ «քրսան և չորս» և սուլում, վորից հետո խաղացողները ցրվում են և աշխատում են այնպիսի խումբեր կազմել, վորոնց կրճքերի թվանշանների գումարը հավասար լինի 24-ի: Որինակ $10 + 9 + 1 + 4$ կամ $8 + 6 + 7 + 3$: Յերբ խմբերից վորևե մեկը կազմում է, բարձրաձայն արտասանում է թիվը: Ստուգելուց հետո ղեկավարը նոր թիվ է հայտարարում: Անհրաժեշտ է շուտ-շուտ փոխել խաղացողների թվանշանները: Կարելի չէ բարդացնել, մտցնելով մեծ թվեր:

2 ձև. Նույնպես է խաղացվում միայն այն տարբերությամբ, վոր վոչ թե խմբի թվանշանների գումարից, այլ արտադրյալից կազմվի ղե-

կավարի հայտարարած թիվը: Այսպիսով կարելի չէ կատարել նաև հանման և բաժանման գործողութիւնները:

17. ՍԵՆՅԱԿ ՌԻՆԵՍ

1 ձև. Խաղացողները նստած լայն շրջան են կազմում: Մեկը կանգնում է կենտրոնում և սենյակ է փնտրում. մոտենում է նստածներից մեկին և հարցնում «սենյակ ունե՞ս». նա պատասխանում է «վոչ» և առաջարկում է դիմել հարեւանին. հարցերի ժամանակ խաղացողների մի մասը փոխում է տեղերը. այս առիթից ոգարվելով սենյակ չունեցողը պետք է բռնի վորևե ազատ աթոռ. անաթոռ մնացածը դառնում է սենյակ փնտրող:

2 ձև. Սենյակ փնտրողը հարցեր չի տալիս, այլ մի կապոց ձեռքին շրջում է. տեղափոխութիւնների ժամանակ կապոցը նետում է վորևե ազատ աթոռի վրա, յեթե կապոցն ընկնում է աթոռի վրա, գրավում է այդ աթոռը, յեթե ընկնում է հատակին, կրկին է փորձում:

18. ՅԵՐԿԱԹՈՒՂԻ

Բոլոր խաղացողները մի շարք են կազմում: Առաջինը դառնում է շոգեկառք (պարավոգ) մի

քանի հոգի (2—3 նայած խաղացողների թվին) դառնում են ուղեկցողներ (կոնդուկտոր), իսկ բոլոր մնացածները վազոններ:

Յերբ բոլորը շարք են կանգնում, ուղեկցողներից մեկը սուլում է: Գնացքը սկսում է շարժվել յերբեմն արագ. յերբեմն դանդաղ, փոփոխելով ուղղութիւնը ինչպես ցանկանում է շոգեկառքը: Բոլոր խաղացողները ձեռքերն արմունկներիին ծալած առաջ և յետ են տանում, ձևացնելով գնացքի ակները, իսկ շոգեկառքը փնչացնում է, իբր թե գոլորշի յե բաց թողնում:

Յերբ այսպիսով մի քանի շրջան են կատարում, շոգեկառքը բարձր գոռում է «կամուրջը քանդվում է»: Այս ժամանակ բոլորը փախչում են զանազան կողմեր, իսկ ուղեկցողներն սկսում են բռնել: Յերբ բոլորը բռնվում են խաղը նույն ձևով շարունակվում է: Վերջին բռնվողը դառնում է շոգեկառք: Բռնված է համարվում նա, ում ուղեկցողներից մեկը ձեռքով կը կաշի:

19. ԾՈՎՆ ԱԼԵԿՈՒՎՈՒՄ Ե

Բացի մեկից բոլորը նստած են: Տեղ չունեցողը՝ նավավարը շրջում է և մոտենալով սրբան կամ նրան ասում է «ծովն ալեկոծվում է». նրանք, ում ասվում է, են այս խոսքերը, հետևում

8092
18657
21.59083



են նավավարին: Այսպիսով ստացվում է մի ամբողջ շղթա, վորը զանազան ձևեր է սնում, անցնում է սենյակները, շրջան կազմում, աթոռների միջով անցնում և այլն: Նավավարի «ծովը հանդարտվեց» խոսքերից հետո բոլորը պետք է նստեն. նա ով ուշանում է և չի կարողանում տեղ գրավել դառնում է նավավար:

20. ՊՈՍ

1 ձև. Բոլոր խաղացողները, բացի մեկից նստած շրջան են կազմում. յուրաքանչյուրն իրեն անվանում է մի վորևէ քաղաք: Դեկավարը կանչում է «պոսան այս քաղաքից գնում է այն քաղաքը», որինակ «պոսաը Յերևանից գրնում է Լենինական» . այս քաղաքներն արագ փոխում են իրենց տեղերը, իսկ կենարոնում կանգնած պոսատարն աշխատում է բռնել դրանցից մեկն ու մեկի տեղը: Այնտեղ մնացողը կանգնում է մեջտեղում և խաղը շարունակվում է:

2 ձև. Խաղացվում է նույն ձևով միայն այն տարբերությամբ, վոր խաղացողներն իրենց ընտրած քաղաքների անունները մյուսներից գաղտնի հայտնում են ղեկավարին: Այս ձևն ավելի հետաքրքիր է ընթանում, վորովհետև խաղացողները չգիտեն, թե ով ինչ քաղաք է ընտրել և տեղափոխվելու ժամանակ շփոթվում են:

21. ՀԱՐԵՎԱՆՆԵՐ

Բացի մեկից բոլորը նստած են: Տեղ չունեցողը հերթով հարցնում է նստածներին «գոհ ես աջ կամ ձախ հարևանիցդ» բացասական պատասխանի ժամանակ տրվում է հեռակալ հարցը. «ու՞մ ես ուզում քեզ հարևան» . այդ բուպեյին նոր հարևանն իսկույն փոխում է իր տեղը վատ հարևանի հետ, իսկ հարցնողը պետք է աշխատի բռնել մեկն ու մեկի տեղը. այն դեպքում, լերբ հարցաքննողն ասում է «ամբողջ գյուղից դժգոհ եմ» բոլորը պետք է փոխեն տեղերը: Չտեղափոխվողը կամ անտեղ մնացողը դառնում է հարցնող:

22. ԾԻՏԸ ԹՈՒՎ

Խաղացողները ձևերները կողերին կանգնած շրջան են կազմում: Մեկը կանգնում է շրջանի մեջ և լերբ անվանում են թուչող կենդանի կամ առարկա, բոլորը միասին նստում են, կքանստում են (ծնկները ծալած իջնել վոտքերի ծայրերի վրա). լերբ նա անվանում է թուչող կենդանի կամ առարկա չպետք է նստել: Սխալվողները կրում են վորևէ ծիծաղելի պատիժ: Խաղը հետաքրքիր է դառնում, լերբ անվանողն արագ է անվանում որինակ՝ «ձանճը թռավ», «ծիտը թռավ»,

«մուկը թռավ», «ողանավը թռավ», «արջը թռավ», «պիտները թռավ» և այլն:

23. ԱՐԱ ԱՅՍ, ԱՐԱ ԱՅՆ

Խաղացողները կազմում են շրջան կամ այն պես են դասավորում, վոր տեսնեն և լսեն դեկավարին: Անկավարը մեջտեղը կանգնած կատարում է (ձեռքերի, վոտքերի, գլխի, մարմնի) գանազան շարժումներ և յերբ ասում է «արա այս», բոլորն իսկուհն և յեթ կրկնում են նույն շարժումները, իսկ յերբ ասում է «արա այն» — վոչ վոք չպետք է կատարի: Վորոնք կկատարեն «արա այն» հրահանգը կամ կուզեն կատարել, խաղից դուրս են գալիս կամ կրում են վորոշ պատիժ, որ մնում են սխալված դիրքում մինչև հետևյալ հրահանգը:

24. ՎՈՐՏԵՂ Ե ՈՂԱԿ

Խաղացողները յերկու ձեռքով բռնում են պարանը, վորի վրա հագցրած է փոքրիկ ող: Յերգելով, աննկատելի կերպով ողը տալիս են միմյանց, իսկ կանգնած փնարողը մեկն ու մեկի մոտ պետք է բռնի ողը: Նա, ում մոտ վոր գտնում են ողը՝ նա դառնում է փնարող:

25. ՊԱՏՐԱՍ

Բոլոր խաղացողները բացի մեկից մեջը-

մեջքի նստած կազմում են յերկու շարք: Անտեղ մնացածն արագ վազում է նստածների շուրջը: Կպչելով ծնկներին ասում է «պատրաստ» և վազում նույն ուղղութիամբ: Ում վոր ասվում է պատրաստ, իսկուհն վեր է կենում տեղից և վազում հակառակ ուղղութիամբ: Յերկուսն ել աշխատում են արագ շրջել և գրավել ազատ տեղը: Անտեղ մնացողը շարունակում է խաղը:

Հետաքրքիր դարձնելու համար կարելի յե խաղը բարդացնել, որինակ պայմանավորվել, վոր վազողները հանդիպելիս բարևեն կամ տեղում պտավեն և այլն:

26. ՈՎ Ե ԳՈՂԸ

Սենյակի կենտրոնում դնում են գնդակ կամ մի այլ առարկա, բոլոր խաղացողները հերթով մոտենում են յեկավարին, վորը կամաց, բոլորի ալանջին ասում է «վոչ» և միայն մեկին «գող»: Սրանից հետո բոլորը կանգնում են գնդակի շուրջը: Գողը պետք է վերցնի գնդակը և վազի նախորք վորոշված անկյունը: Բայց վորովհետև նրան չնայած և թեթև պետք է խփեն մյուսները նա թագցնում է իր մտադրութիւնը: Յուրաքանչյուր խաղացող հանաքով խափում է մյուսներին — շարժումներ կատարում, իբր թե ինքն է գողը, բայց միևնույն ժամանակ հետե-

վում ե մյուսներին: Գողը հարմար առիթ գրանելով վերցնում ե գնդակը և փախչում, իսկ մյուսներն աշխատում են բռնել մինչև նա կը հասնի անկյունը:

27. ԹՈՒԽՍ

Սաղացողները նստած սեղմ շրջան են կազմում, վոտքերն աջնպես դնելով, վոր ծնկների միջև իրար ձախք*) թաշկինակ տալու տարածութուն մնա:

Բոլորը ձեռքերը պահում են ծնկների միջև և ամբողջ ժամանակ շարժում են, իբր թե ձախքը իրար են տալիս: Սաղացողներից մեկը՝ թուխսը պզգած այս ու այն կողմ՝ ցատկելով փրճարում ե ձախքը: Նստածներն իրար են տալիս ձախքը և յերբեմն դրանով հարվածում են թուխսին, յերբ նա հակառակ կողմն ե դառնում: Ում մոտ թուխսը կբռնի ձախքը, նա դառնում ե թուխսը:

28. ՁԱԽԲԸ ԳՏԻՐ

Սաղացողները ձեռքերը դեպի յետ տարած կազմում են շրջան և իրար են տալիս ձախքը:

*) Ձախքը (ЖГУТ) 30—35 սանտիմետր յերկարությամբ ե 8—10 սանտիմետր լայնությամբ քաթանի պարկ ե, վորի մեջ բուրդ ե լցված և տեղ-տեղ կարած դռակի նման:

կենտրոնում կանգնածը պետք ե գտնի: Նրա պահանջով յուրաքանչյուր խաղացող պետք ե ցույց տա ձեռքերը: Ում ձեռքում վոր բռնեց, կամ ում մոտ վոր գտավ ձախքը՝ նա դառնում ե փնարող: Սաղն ավելի հետաքրքիր դարձնելու համար խաղացողները զանազան շարժումներ են կատարում, իբր թե ձախքն իրենց մոտ ե: Հարմար առիթի դեպքում, յերբ փնարողը շուռ ե գալիս՝ ձախքով խփում են նրան և իսկույն տալիս հարևանին:

29. ՁԱԽԲ

Սաղացողները ձեռքները մեջքներին կազմում են խիտ շրջան. դեկավարը պատում ե շրջանի շուրջը և ձախքը զգուշությամբ դնում ե մեկի ձեռքն այնպես, վոր հարևանը չիմանա. ձախք ստացողն սկսում ե հարվածել աջ հարեվանին, վորն ազատվելու համար պետք ե վազի նույն ուղղությամբ և կրկին գրավի իր տեղը: Հարվածողը նույնությամբ շարունակում ե խաղը:

30. ԿՈՒՅՐ ՎԵՐԱՀՍՎԻՉ

Ղեկավարը նախորդը պատրաստում ե 10 միանման ծրարներ, վորոնց մեջ զրվում են տարբեր հոտ ունեցող իրեր՝ որինակ սխտոր, սոխ, նարնջի կճեպ, նավթոտ կամ բենզինոտ բամ-

բակ և այլն: Խաղացողները հերթով մտանում են և վորոշում ծրարներում յեղած առարկաները: Հաղթում է նա, ով ավելի ճիշտ կվորոշի յեղած առարկաները:

31. ՅԵՐԿՈՒ ԿՈՒՅՐԵՐ

Բոլորը կազմում են շրջան, վորի կենտրոնում դնում են գոտի և սուլիչ (սուլիչ չլինելու դեպքում կարելի յե վերցնել զանգ կամ յերկու տափակ քար): Յերկու հոգու աչքերը կապում են և կանգնեցնում կենտրոնում: Ղեկավարի հրահանգով կույրերը մեկ անգամ պտտում են կանգնած տեղերում և սկսում փնտրել: Գոտի գտնողը պետք է խփի մյուսին, իսկ սուլիչ ունեցողն ամեն 5—10 վայրկյանում սուլելով պետք է աշխատի փախչել: Չի կարելի շրջանից գուրս գալ. արգելվում է նաև գոտին կրծքից վեր բարձրացնել դեմքին խփելու վտանգից զգուշ լինելու պատճառով: Վորոշ ժամանակից հետո կույրերի դերերը փոխում են, այսինքն սուլիչ ունեցողը դառնում է հարվածող, իսկ նախկին հարվածողը՝ սուլող: Սրանից հետո խաղը շարունակում է հետևյալ գույղը: Խաղն ավելի հետաքրքիր է դառնում, յերբ մի անգամից մի քանի գույգ են խաղում:

32. ԿՈՒՅՐ ԱՅԳԵՊԱՆԸ

Թելով վորևե իր կախում են միջին հասակ ունեցող խաղացողի հասակի բարձրությամբ: Մեկին տալիս են մկրատ և յերեք քայլ հեռացնելով կապում աչքերը, վորից հետո նա իրավունք ունի առաջ շարժվել և կարելի թելը: Թույլատրվում է մկրատը միայն յերեք անգամ սեղմել:

33. ԾԱՂԿԱՄԱՆ ԿՈՏՐԵԼ

Խաղացողները շրջան են կազմում: Կենտրոնում դնում են անպետք ծաղկաման կամ պլատեկ, վորի մոտ կանգնեցնում են մեկին փայտով: կապում են աչքերը: կույրը յերեք անգամ պտտվում է տեղում և բոլորի համբանքով դեպի առաջ 5—6 քայլ է անում, հետո դառնում դեպի ծաղկամանը, նույնքան քայլ յետ է հաշվում և բարձրացնելով փայտն ամբողջ ուժով խրվում դրված ծաղկամանին: Բավականին դժվար է, շատ քչերին է հաջողվում ծաղկամանը շարդել:

34. ԿՈՒՅՐ ՊԱՅԱԿԸ

Խաղացողները նստած լալն շրջան են կազմում: Շրջանի կենտրոնում կանգնեցնում են մեկին՝ աչքերը կապած: Ղեկավարի ազդանշանով բոլորը լռում են, իսկ խաղացողներից մեկը, վո-

րին մասնանշում ե ղեկավարը, գգուշությամբ սողալով, առանց ձայն հանելու պետք ե անցնի շրջանի մյուս կողմը: Կույր պահակն ուշադրությամբ հետևում ե. յերբ լսում ե աղմուկը, ձեռքով ցույց տալով ուղղությունը, հրամայում ե. «կանգնիր» ու գնում այդ ուղղությամբ: Յեթե կաչում ե սողացողին՝ ինքն ազատվում ե, իսկ սողացողը դառնում ե պահակ, իսկ յեթե չի կրպչում՝ շարունակում ե պահակություն անել:

35. ՃԱՆԱԶԻՐ ԶԱՅՆՈՎ

Սաղացողներն իրար ձեռքից բռնած շրջան են կազմում և յերգելով շրջում: Կենտրոնում կանգնեցնում են մեկին՝ աչքերը կապած և ձեռքին փայտ: Կույրի հրամանով «կանգնիր»՝ բոլորը կանգնում են: Կույրն իր փայտով կաչում ե մեկին, վորը անգից չի շարժվում և վորևե բան ե ասում կեղծ ձայնով: Կույրն իրավունք ունի յերեք անգամ կրկնել տալու: Յեթե ճանաչում ե ինքն ազատվում ե, իսկ ճանաչվողը դառնում ե կույր:

36. ԿՈՒՅՐԵՐԻ ՔԱՅԼ

Սաղացողները բաժանվում են յերկու խմբի. վիճակով կապում են մի խմբի աչքերը, իսկ

մյուսները հետևում են, վոր աչքերը չըբանան: 15 բայլ շառավիղով շրջան են գծում. կենտրոնում ղնում են մի իր, որինակ գնդակ: Բոլոր կույրերին կանգնեցնում են շրջանում: Աչքաբացների հրամանով բոլորը շարժվում են և 15 բայլ հաշվելուց հետո կանգնում են ու աչքերի կապոցները հանում: Յուրաքանչյուրը նշանակում ե իր հասած տեղը: Նույնը կատարում ե մյուս խումբը, վորից հետո համեմատում են արդյունքը, վոր խմբի անդամները գնդակին հասել են կամ մոտ են յեղել, այն խումբն ել հաղթող ե հանդիսանում:

37. ՎԱԶԲ ԿԱՂԱՄ ԱՉԲԵՐՈՎ

Բոլոր խաղացողները կանգնում են մի գծի վրա և կապում աչքերը: Ղեկավարի հրահանգով բոլոր խաղացողներն իրենց տեղերում յերեք անգամ պետք պտտվեն և վազեն դեպի զիմացի պատը և վերադառնան կրկին իրենց տեղերը: Հաղթում ե նա, ով շուտ ե հասնում:

38. ԾՈՎԱՅԻՆ ԱՆՑԲ

Յերկու խաղացողի աչքերը կապում են և կանգնեցնում դռան ծայրերին: Մյուսները հերթով աշխատում են անցնել մյուս սենյակը: Պա-

հակներն առանց տեղերից շարժվելու պեսք և բռնեն «ծովային անցքով» անցնողներին: Կարելի չէ անցնել թե ցատկելով, թե սողալով:

39. ՎԱԶԳ ԿԱՐՏՈՒՅԻՆՈՎ

Սաղացողները բաժանվում են մի քանի խմբի. յուրաքանչյուր խումբ պեսք և ունենա մեկ գդալ, վորի մեջ գրված է կարտոֆիլ. սենյակի մի մասում գծով նշանակում են վազքի սկսելու տեղը, իսկ դրա հակառակ կողմը, գծից հավասար հեռավորության վրա, խմբերի թվի չափ աթոռներ են դնում: Բոլոր խմբերը ծոծրակով կանգնում են գծի վրա աթոռների ուղղությամբ: Ղեկավարի հրահանգով խմբերի առաջին համարները կարտոֆիլով գդալը ձեռքին վազում են, աթոռի շուրջը մի պտույտ կատարում և վերադառնալով նախկին տեղը, գդալը տալիս են իրենց խմբերի հետևախներին: Սա յեղ նույնն է կատարում և գդալը ձեռքին վազում է դեպի կենտրոնը կանգնած ղեկավարը. հաղթում է այն խումբը, վոր ամենից շուտ գդալ կհանձնի ղեկավարին: Յեթե խաղի ժամանակ կարտոֆիլն ընկնում է, կարելի չէ բարձրացնել և կրկին վազել: Այսպիսի խաղ կարելի չէ կազմակերպել նաև ջրով լի բաժակներով:

40. ԱՍԵՆ ՈՒ ԹԵԼ

Ինչպես նախորդ խաղում խաղացողները բաժանվում են մի քանի խմբի. սենյակի մի կողմը գծվում է վազք սկսելու տեղը, իսկ նրա դիմացի պատի մոտ դնում են խմբերի թվի չափ աթոռներ, վորոնց վրա գրված է թել և միկնուլն մեծության ասեղներ: Սաղացողները պեսք և վազեն մինչև աթոռը, թելն ասեղը և վերադառնան իրենց տեղը. վերադառնալուց հետո վազում է հետևյալը:

Վերջինը, թելած ասեղը տալիս է կենտրոնում կանգնած ղեկավարին: Վոր խումբը շուտ վերջացրեց, նա յեղ հաղթող է հանդիսանում:

Յուրաքանչյուր աթոռի մոտ պեսք է լինի մեկը, վորը հսկում է թելելուն և թելելուց հետո թելը հանում է հետևյալի համար:

41. ՎԱԶԳ ՊԱՐԿԵՐՈՒՄ

Բոլոր խաղացողները մտնում են պարկերի մեջ և գոտկատեղում կապում: Նշանակվում է վորոշ տարածություն. ղեկավարի հրահանգով սկսում են վազել կամ ցատկել: Վայր ընկնողը կարող է բարձրանալ և կրկին շարունակել առանց պարկի միջից դուրս գալու:

42. ՎԱԶԲ ԿԱՊԱՏ ՎՈՏԲԵՐՈՎ

Սաղացողները կանգնում են գծի վրա և կապում վոտքերը. հրահանգով վազում են դեպի վորոշված տեղը: Սկզբում համարյա բոլորն սկսում են գլորվել, բայց մի քանի փորձից հետո շատերին առանց ընկնելու հաջողվում է տեղ հասնել:

43. ՎԱԶԲ ՅԵՐԵԲ ՎՈՏԲՈՎ

Սաղացվում է ինչպես նախորդը, միայն այն տարբերությունը, վոր խաղացողները զույգերի են բաժանվում և կապում են զույգերի ներսի վոտքերը, այսինքն մեկի աջ իսկ մյուսի ձախ վոտքը:

44. ՎԱԶԲ ՍԱՅԼԵՐՈՎ

Ինչպես նախորդում խաղացողները խմբերի բաժանված շարք են կազմում: Առաջին կանգնողը՝ ձեռքերը դնում է գետնին, իսկ հաջորդը բարձրացնում է սրա վոտքերը դնում իր կոնքերին: Ահապարի հրահանգով հրում է իր սայլը մինչև վորոշված տեղը և արագ յետ բերելով մինչև իր խումբն ինքը դառնում է սայլ, իսկ հաջորդը նրան հրող: Այն խումբը, վորի բոլոր անդամները

ըը սայլն ավելի շուտ հասցնեն, հաղթող են հանդիսանում:

45. ԳՈՐՑԵՐ

Սաղացողները խմբերի բաժանված կանգնում են մի գծի վրա. հրահանգով բոլորը ձեռքերը դնում են կոնքերին և սպասած սկսում են ցատկել դեպի վորոշված նպատակը: Այն խումբը, վորից մեծ թվով գորտեր կհասնեն վորոշված վայրը (կամ վոր խմբից առաջինները կհասնեն) հանդիսանում է հաղթող:

46. ԱՐՇԱՎ ԲԱՌԱՍՈՒՆ ՎՈՏԲՈՎ

Սաղացողները բաժանվում են խմբերի, յուրաքանչյուրում վոշ ավել 8—10 հոգի: Յուրաքանչյուր խումբը վոտքերի միջով անց է կացնում յերկար ձող և ձեռքերով բռնում: Բոլոր խմբերը կանգնում են մի գծի վրա և հրահանգով սկսում են վազել, առանց փայտը բաց թողնելու: Հաղթում է այն խումբը, վորն ավելի շուտ կհասնի վորոշված տեղը:

47. ԳԼԽԱՐԿԱՐՇԱՎ

Սաղացողները կանգնում են գծի վրա, իսկ վորոշ տարածություն վրա արկղի մեջ հավաքում

են խաղացողների գլխարկները: Հրահանգով բոլորը վազում են դեպի արկղը և աշխատում գրտնել իրենց գլխարկները: Նա, ով գլխարկը գլխին ամենից շուտ կներկայանա դեկավարին, հաշվում է հաղթող:

48. ԲԵՐԴԻ ԳՐԱՎՈՒՄԸ

Կենտրոնում դնում են սեղան. խաղացողները յերկու խմբի բաժանված, սեղանից հավասար հեռավորություն վրա շրջան են կազմում: Հրահանգով խմբերը վազում են դեպի սեղանը և աշխատում սեղանի վրա տեղ բռնել: Կարելի յե նստել, շրջել և կանգնել: Յուրաքանչյուր խումբ աշխատում է ավելի շատ տեղ բռնել սեղանի վրա. ուստի թուլատրվում է հրել, իրար սեղանից ցած քաշել. բայց արգելվում է ձեռքով կամ վոտքով խփել: Մեկ բոպելից հետո սկսում են հաշվել սեղանի վրա յեղածներին. հաղթում է այն խումբը, վորի անդամներից շատ մարդ կա սեղանի վրա:

49. ԿՐՇԵՂՆԵՐ

Խաղացողները բաժանվում են մի բանի խումբերի: Խմբերը շարք են կազմում. խաղացողների իրար միջև յեղած տարածությունը մեկ քայլից պակաս չպետք է լինի: Յուրաքանչյուր խումբ

քի առաջին խաղացողն ունենում է ջրով լի գույլ: Հրահանգից հետո առաջինը գույլը տալիս է յերկրորդին, յերկրորդը՝ յերրորդին և այլն: Վերջին խաղացող գույլը ստանալուն պես վազում է դեպի դեկավարը: Հաղթում է այն խումբը, վորն ավելի շուտ կհանձնի գույլը:

50. ՇՐՋԱՆԱՅԻՆ ԱՐԵԱՎ

Խաղացողներն իրարից մեկ կամ յերկու քայլ հեռավորության վրա շրջան են կազմում և դառնում աջ կողմը: Ազգանշանով բոլոր խաղացողներն առանց շրջանի ձեռք քանդելու սկսում են վազել, բայց յուրաքանչյուրն աշխատում է հասնել իր առաջից վազողին և կողքից վազելիս խփել նրան: Ամեն խաղացող, վորի առաջը կանեն և կխփեն, դուրս է գալիս:

Հաղթում են նրանք, ովքեր մնում են շրջանում: Խաղն ավելի հետաքրքիր է դառնում, յերբ դեկավարը մի քանի անգամ «հոպ» կամ «յետ» է գոռում և բոլոր խաղացողները յետ են դառնում և սկսում հակառակ ուղղությամբ վազել: Այս դեպքում թույլ վազողներն առաջ են բնկնում, իսկ արագ վազողները՝ յետ:

51. ՈՎ Ե ԸՆՏՐԵԼ

Խաղացողները բաժանվում են յերկու հա-

վասար խմբի. մեկ խումբը սենյակից դուրս ե գնում, իսկ մյուսը կանգնում ե աթոռների յետևե և դուրս չեղած խմբից մեկն ու մեկին ընտրում: Հրահանգով դուրս չեղածները հերթով ներս են գալիս: Յուրաքանչյուր ներս յեկողը պետք ե գլխի ընկնի, թե ով ե իրեն ընտրել և նստի նրա աթոռի վրա. յեթե ճիշտ ե գլխի ընկնում՝ մինչև խաղի վերջը մնում ե նստած, իսկ յեթե սխալվում ե, զոռալով ու ծիծաղելով նրան դուրս են անում. նա պետք ե դուրսն սպասի, մինչև իր հերթը կրկին հասնի: Յերբ բոլորը նրստում են՝ մյուս խումբն ե դուրս գնում:

52. ԱՉԳՈՎ ԱՆԵԼ

Խաղացողների կեսը նստում ե աթոռներին, իսկ մյուս կեսը կանգնում ե աթոռների յետևը: Մեկ աթոռ ազատ են թողնում. ազատ աթոռի յետև կանգնածը նստողներից մեկին աչքով ե անում, վորը վազում և նստում ե ազատ աթոռին, յետևի կանգնողները հսկում են իրենց աթոռներին նստողներին և առանց տեղներից շարժվելու բռնում են նստողներին, յեթե վերջինները փորձում են փախչելու և նստելու ազատ աթոռին:

53. ԲՆՈՒԹՅԱՆ ՈՒԺԵՐԸ

Խաղացողները նստած շրջան են կազմում:

Խաղացողներից մեկը մյուսին գնդակ կամ թաշկինակ նետելով ասում ե վորևե տարերքի, ուժի անուն (Չուր, ոգ, հոգ, կրակ) և համարում մինչև 5-ը: Նա, ում վոր նետված ե գնդակը կամ թաշկինակը, արագ, մինչև նետողի հինգ համարելը պետք ե անվանի այնպիսի կենդանի, վորն ապրում ե այդ միջավայրում: Յեթե ոգ ե՝ թռչուն, յեթե Չուր ե՝ ձուկ, յեթե հոգ ե՝ վորևե կենդանի (կատու, շուն, կով, փիղ և այլն), իսկ յեթե կրակ ե, բռնողն արագ պետք ե շուռ գատեղում. նա ով մինչև հինգ համարելը չի պատասխանի կամ սխալ կպատասխանի՝ չոգում ե. այդպես մնում ե այնքան ժամանակ, մինչև մեկը չոգնի, այսինքն գնդակը չնետի:

54. ՄՐԱՏԵՍՆԵՐ

Խաղացողները թղթերի վրա գծում են 12—24 քառակուսիներ և բաժանվում մի քանի խմբի: Ղեկավարն ավելի մեծ թղթի կամ կարդոնի վրա նույն քանակությամբ քառակուսիներ ե գծում: Յերբ բոլորը պատրաստ են ղեկավարը, շուռ ե գալիս և իր տախտակի վրա մի քանի քառակուսիներում նշաններ ե անում: Հետո, մոտավորապես կես ըսպե տեղությամբ ցույց ե տալիս և թագցնում: Խաղացողներն ուշադրությամբ նայում են և իրենց մոտ

յեղած թղթերի վրա համապատասխան քառակուսիներում նշաններ են անում այն կարգով, ինչպես վոր ղեկավարինն եր: Յերկու ըոպելից հետո ղեկավարը կրկին ցույց ե տալիս իր տախտակը, վորպեսզի խաղացողներն ստուգեն: Հաղթում ե այն խումբը, վորը ճիշտ ե ընդորինակել:

55. ՆԱՅԻՐ ՅԵՎ ՀԻՇԻՐ (ԿԻՄ)

Սեղանի վրա դնում են 15—20 մանր իրեր և ծածկում. խաղացողները բաժանվում են մի քանի խմբի և կանգնում սեղանի շուրջը: Ղեկավարը բացում ե ծածկոցը և մեկ ըոպելից հետո կրկին ծածկում: Սմբերը կազմում են տեսած իրերի ցուցակը և հանձնում ղեկավարին. հաղթում ե այն խումբը, վորն ավելի շատ իրեր հիշել:

56. ՇԱՐՈՒՆԱԿԻ ՊԱՏՄՈՒԹՅՈՒՆԸ

Խաղացողները նստում են. ղեկավարն ըսկսում ե վորևե պատմութիւն. յուրաքանչյուր խաղացողի տրվում ե 2—5 ըոպել ժամանակ ըսկսած պատմութիւնը շարունակելու համար: Պատմութիւնը շարունակում են աջ կողմի նստողները: Շարունակութիւնն անպայման պետք ե

կապ ունենա նախորդի հետ և բոլորի պատմածը մի ամբողջութիւն պետք ե կազմի:

57. ՎՈՉԽԱՐԻ ԳՆՈՒԽ

Խաղացողները շրջան են կազմում: Մեկը վորևե բառ ե ասում. նրա հարևանը կրկնում ե այս խոսքը և ավելացնում մի բառ ևս, յերրորդը կրկնում ե նախորդը և ավելացնում իր բառը:

Այն խաղացողը, վորը կմոռանա նախորդ ընկերների ասած բառերից մեկը, դառնում ե «վոչխարի գլուխ», հետևյալը կրկնում ե բոլոր նախորդ բառերը և սխալվող ընկերոջը «վոչխարի գլուխ» անվանելով ավելացնում ե իր բառը. խաղն այսպես շարունակվում ե. խաղի վերջը «վոչխարի գլուխ» դարձածներին վորոշ պատիժ են տալիս:

58. ԲԱՂԱԲԱԿԱՆ ՏՈՒԳԱՆԲ

Բոլոր խաղացողները (կամ ղեկավարի կողմից նախորոք պատրաստված) գլխարկի մեջ դրնում են թղթեր, վորոնց վրա գրված ե վորևե քաղաքական հարց: Հետո յուրաքանչյուրը հերթով հանում ե մի հարց և պատասխանում. մյուսները տալիս են պատասխանի զնահատականը, միաժամանակ տալով իրենց ավելացումները: Այսպիսով խաղը դառնում ե վիճաբանութիւն:

59. ԴԱՏ

Վորոշ նյութի (քաղաքական, կենցաղային, գրաստիարակչական և այլն) վերաբերյալ կազմակերպվում է դատ. խաղացողները պաշտոնները բաժանում են իրար մեջ: Ընտրում են նախագահ, քարտուղար, պաշտպան, մեղադրող, մեղադրվող, վկաներ: Նախորոք յուրաքանչյուրը պատրաստում է իր ճառը և սկսում են դատը: Նախ քան դատի սկսվելն ընտրվում են ժողովրդական ատենակալներ: Այսպիսի դատեր կարելի չե կազմակերպել չեքեկուլթներին:

60. ԽԱՐԽԱՓՈՂ ԳՆԴԱԿ

Խաղացողները շրջան են կազմում. գնդակը (գլխարկ կամ այլ առարկա) իրար են տալիս, մեկը կենտրոնում կանգնած աշխատում է բռնել գնդակը, յեթե հաջողվում է, նա փոխվում է գնդակ նետողի հետ: Շրջան կանգնած խաղացողները յեթե չեն կարողանում բռնել իրենց նետած գնդակը կամ իրենք հեռու չեն նետում, փոխվում են կենտրոնում կանգնածի հետ:

61. ԳՆԴԱԿԸ ՇՐՋԱՆՈՒՄ

Խաղացողներն առաջին և յերկրորդ համարների բաժանվելով շրջան են կազմում: Կենտրոնում կանգնած 1—2 համարների առաջնորդներ

քին տալիս են գնդակ կամ գլխարկ: Ղեկավարի հրահանգով առաջին համարներն արագ իրար են տալիս գնդակը. նույնը, բայց հակառակ կողմը, կատարում են յերկրորդ համարները. հաղթում է այն խումբը, վարը շուտ է տալիս գնդակը:

62. ՓԱՆՉՈՂ ԳՆԴԱԿԸ

Բոլորը չոքած շրջան են կազմում: Մեկը չոքում է շրջանի կենտրոնում և աշխատում է բռնել շրջանում գլորվող գնդակը. արգելվում է գնդակն իրար ձգել և ձեռքից խլել: Այն խաղացողը, վորն իր վոշ ճարպիկ շարժումով հնարավորութուն է տալիս շրջանում չոքողին բռնել գնդակը, փոխում է իր տեղը նրա հետ:

63. ԱՐՁԱՆՆԵՐ

Խաղացողներն իրար մեջ տարածութուններ թողնելով կազմում են շրջան և իրար նետում ֆուտբոլի գնդակ. կարելի չե նաև թաշկենակ: Մեկ անգամ գնդակ չբռնողը կանգնում է մի վոտի վրա, յերկրորդ անգամ՝ չոքում է մի ծնկին, յերկրորդ անգամ՝ չոքում է յերկու վոտքի վրա, չորրորդ անգամ՝ չոքում է, հինգյերորդ անգամ՝ պռակում է, իսկ վեցերորդ անգամ չբռնողը խաղից հեռացվում է, իսկ ամեն ուղիղ բռնելիս նա կենդանանում է նախորդ դիբքն ընդունելով:

64. ՀԵՌԱԳԻՐ ՈՂՈՎ

Խմբերի բաժանված շարք են կազմում: Շարքերի առաջին անդամների ձեռքերը դրոշակով (հեռագիր) պարզում են առաջ: Հրահանգով յերկու ձեռքով բռնած դրոշակն առանց յետ դառնալու գլխի վրայից տալիս են իրենց յետև կանգնածին, յերկրորդները՝ յերրորդներին և այսպես մինչև շարքի վերջը: Վերջինն ստանալով դրոշակը վազում է առաջ և կանգնում իր շարքի առաջ և կրկին սկսում դրոշակի հանձնումը: Այսպես շարունակվում է մինչև վոր խմբի ամենաառաջին հանձնողը հանդիսանա ամենավերջինը: Այդ ժամանակ նա ստանալով դրոշակն, արագ վազում է և հանձնում զեկավարին: Հաղթում է այն խումբը, վորը շուտ կհանձնի դրոշակը զեկավարին:

65. ՀԵՌԱԳԻՐ ԳԵՏՆԻ ՎՐԱՅՈՎ

Այս խաղի մեջ դրոշակը հանձնվում է կողքից աջ կամ ձախ կողմից. մնացածն ինչպես նախորդ խաղում:

66. ՀԵՌԱԳԻՐ ԳԵՏՆԻ ՏԱԿՈՎ

Խաղում են ինչպես նախորդները, միայն այն տարբերությամբ, վոր այստեղ խաղացողները

ըր լայն բացում են վոտքերը և դրոշակն իրար են հանձնում վոտքերի միջով:

67. ԹԱՐՍ ՈՒ ՇԻՏԱԿ

Բաժանվում են խմբերի և իրար յետև կանգնած շարք են կազմում: Յուրաքանչյուր խմբի խաղացող թեքվում է առաջ, աջ ձեռքը վոտքերի միջից յետ է տանում և բռնում յետևում կանգնածի ձախ ձեռքը: Դեկավարի հրահանգով յուրաքանչյուր խմբի վերջինն առանց ձեռքը բաց թողնելու պառկում է գետնին, իսկ խումբը յետ-յետ է գնում: Նախավերջինն անցնելով պառկածի վրայով, նույնպես պառկում է. այսպես ամեն մեկն անցնելով պառկածից, ինքն էլ պառկում է նախորդի գլուխն առնելով իր վոտքերի մեջ: Խմբի առաջին կանգնածը պառկում է ամենքից հետո և իսկուհն վեր թռչելով, վոտքերը լայն բացած վազում է առաջ շարքի վրայով քաշելով իր հետ խմբի անդամներին, վորոնք իսկուհն կանգնում են և հետևում առաջինին, առանց ձեռքերը բաց թողնելու. խաղի սկզբից մինչև վերջը ձեռքերը չպետք է բաց թողնել: Հաղթում է այն խումբը, վորն ավելի շուտ կը կատարի առանց շղթան կտրելու:

68. ԱՐՁԸ ՅԵՎ ՏԵՐԸ

Խաղացողները շարքից ընարվում են արջը

և տերը: Նրանք բռնում են մեկ ու կեսից յերկու արշին յերկարությամբ պարանի ծայրերը. խաղացողներն աշխատում են խփել արշին, իսկ վերջինս փախչում է և թագնվում իր աիրոջ յետևը. տերը պաշտպանում է արշին և իր հերթին աշխատում է խփել խաղացողներից վորևե մեկին. նա ում խփում է տերը, դառնում է արջ, իսկ նախկին արջը՝ տեր: Վոչ արջը և վոչ էլ տերն իրավունք չունեն պարանը ձեռքներից բաց թողնելու: Խաղացողներից նա, ով արջի փոխարեն խփում է աիրոջը, արջ է դառնում:

69. ՀՆԴԿԱԿԱՆ ՊԱՐ

Խաղացողներն իրար ձեռքից բռնած շրջան են կաղմում. շրջանում կանգնեցրած են փայտեր. խաղացողներից յուրաքանչյուրն առանց ձեռքերը բաց թողնելու աշխատում է բռնել իր հարևանին, վորպեսզի նա փայտը վալը գցի: Փայտ վայր գցողը խաղից դուրս է գալիս, իսկ փայտը կրկին կանգնեցնում են և խաղը շարունակում են, մինչև կմնան 8—4 հոգի, վորոնք հաղթող են հանդիսանում:

70. ՀՈՒՆՁ

Խաղացողները շրջան են կաղմում, իսկ շրջանում կանգնում է մեկը, հնձվորը, վորը ձեռ-

քին ունի յերկար, ծայրին ծանրութուն գլխարկ (ավազով պարկ) կապած պարան: Հնձվորն աջակես է պտտում այդ պարանը, վոր նա հասնի շրջան կաղմողների վտաքերին և նրանք ստիպված լինեն ցատկելու: Նա ում վտաքին կկաչի պարանն առաջին անգամ, սկսում է ցատկել մի վտաի վրա, իսկ յերկրորդ անգամ կաչելիս՝ դուրս է գալիս խաղից: Յերբ խաղացողների կեսը յեւնում է խաղից, հնձվորը փոխվում է խաղը վերսկսվում է:

71. ԱԲԱՂԱԲՆԵՐԻ ԿՈՒՎ

Գծվում է մի շրջան. խաղացողներից յերկուսը կանգնում են շրջանի մեջ և ձեռքները կրծքերին խաչած, մեկ վտաքի վրա, աշխատում են իրար շրջանից դուրս հրել կամ ստիպել յերկու վտաքի վրա կանգնել: Ով շրջանից դուրս կգա, յերկու վտաքի վրա կկանգնի կամ վտաքերը կփոխի՝ համարվում է հաղթված: Կարելի յե խաղալ նաև խումբ խմբի հետ. հաղթվողները կրում են վորևե պատիժ:

72. ՁԻԱԿՈՒՎ

Յուրաքանչյուր խմբի խաղացողները բաժանվում են ըստ կաղմվածքի՝ ուժեղների և թուլերի: Թուլերը նստում են ուժեղների մեջքին:

Ղեկավարի հրահանգով յուրաքանչյուր խմբի ձիավարն աշխատում է վայր նետել հակառակորդ խմբի ձիավարներին: Այն ձիավարը, վոր կըպչում է գետնին նույնիսկ մեկ վտարով, դուրս է գալիս խաղից: Շորերից բաշել չի կարելի: Այն խումբը, վորը խաղի վերջը շատ ձիավար կունենա, հաղթող է հանդիսանում:

73. ՎՈՐ ԽՈՒՄԲՆ Ե ՌԻՃԵՂ

Սաղացողները բաժանվում են յերկու խումբի: Յուրաքանչյուր խմբի անդամներ բռնում են իրար գոտկատելից, իսկ խմբերի առաջինները ձեռքերից: Ղեկավարի հրահանգով յուրաքանչյուր խումբ ձգում է դեպի իր կողմը: Վայր ընկնողը կամ շղթան կտրող խումբը հաշվվում է հաղթված:

74. ՊԱՐԱՆ ԶԳԵԼ

Սաղացողները բաժանվում են յերկու խումբի և յուրաքանչյուրը բռնում է պարանի կեսը: Ղեկավարի հրահանգով խմբերից յուրաքանչյուրը պարանը ձգում է դեպի իր կողմը: Հաղթում է այն խումբը, վորը հակառակորդին իր կողմը կբաշի:

75. ՀԱԿԱՌԱԿՈՐԴԻՆ ԿԱՊԵԼ

Բաժանվում են յերկու խմբի և շրջան են կազմում: Կենտրոնում յուրաքանչյուր խմբից

մեկական խաղացող պարաններով: Ամեն մեկն աշխատում է կապել մյուսի վտարերը, շղթաներով իր վտարերը կապել: Հաղթում է այն խումբը, վորի անդամներն ավելի շատ հոգու վտարեր կկապեն:

76. ՊԱՅԱԿՆԵՐՆ ՌԻ ԱՎԱԶԱԿՆԵՐԸ

Սաղացողները բաժանվում են յերկու խումբի և կանգնում իրար դիմաց վորոշ տարածության վրա. այս տարածության ուղիղ կենտրոնում դրված է թաշկինակ կամ գլխարկ: Սմբերից մեկը (վիճակով) դառնում է ավազակներ, իսկ մյուսը պահակներ: Յուրաքանչյուր խումբ իր շարքից հերթով կենտրոն է ուղարկում մեկ խաղացող: Ավազակն աշխատում է փախցնել թաշկինակը, իսկ պահակն ուշադրությամբ հետևում է և աշխատում հարվածել նրան մինչև ավազակն իր խմբին կհասնի: Մինչև ավազակը չի դիպչի թաշկինակին, պահակն իրավունք չունի նրան հարվածելու և պետք է կատարի այն ամենը, ինչ անում է ավազակը, իսկ նա կարող է ցատկել, նստել, պռուկել, մի խոսքով այն ինչ վոր ցանկանում է: Յեթե ավազակը փախցրնում է թաշկինակը և պահակը չի կարողանում հարվածել, այն դեպքում պահակը դառնում է գերի, հակառակ դեպքում, այսինքն յեթե պա-

հակը հարվածում է, ավազակն է դառնում գերի-
հետո սկսում է մյուս զույգը: Յերբ բոլորն ար-
դեն մասնակցել են, հաշվում են գերիներին և
պաշտոնները փոխելով սկսում են խաղը: Հագ-
թում է այն խումբը, վորը յերկու խաղից հե-
տո շատ գերի կունենա:

77. ՀԵՂԱՓՈՒՍԱԿԱՆԸ ՅԵՎ ՎՈՍՏԻԿԱՆԸ

Խաղացողները տարածած ձեռքերի հեռա-
վորությամբ ձեռքերից բռնած մի քանի շարք
են կազմում. յերկու խաղացող մեկը ներկայաց-
նում է հեղափոխական, իսկ մյուսը փոստիկան:
Հեղափոխականը փախչում է, իսկ փոստիկանը
հետապնդում նրան և աշխատում բռնել: Յեր-
կուսն էլ ձեռքերի տակով անցնելու իրավունք
չունեն. ղեկավարի հրահանգով խաղացողները
թողնում են ձեռքերը, դառնում են աջ կամ
ձախ կողմը և կրկին բռնում այն հարևանի
ձեռքից, վորը մինչ այդ կանգնած է նրա ծոծ-
բակում: Ղեկավարը հրահանգում է ամենազրժ-
վար մոմենտներին:

78. ԿՈՄՄՈՒՆԱ

Խաղացողները տեղավորվում են ամբողջ
սենյակում կավիճով նշանակած տեղերում: Նը-
բանք ներկայացնում են կոմմունականեր և ընդհա-

տակյա աշխատանք են կատարում: Ղեկավարը
(վորը նախորդը ընտրվում է) վորոշում է բոլոր
կոմմունարներին համախմբվել կոմմունայում:
Նա շրջում է սենյակում և ձեռք տալով ամեն-
քին ասում է. «Պրոլետարներ բոլոր յերկիրների,
միացե՛ք», նա ում ձեռք է տալիս ղեկավարը,
գնում է նրա հետ: Յերբ բոլոր կոմմունարները
համախմբված են, այսինքն շրջում են ղեկավա-
րի հետ, նա ասում է հեղափոխական լոգունդներ
իսկ կոմմունարները կուլլեկտիվ կերպով կրկնում
են: Այսպես շրջում են: ղեկավարը վորոշ վար-
ժու թյուններ է կատարում, ներկայացնելով կոմ-
մունիզմի պայքարը. պայքարի ժամանակ նա աս-
ում է «կոմմունան աճում է». այս խոսքերից
հետո բոլորը վազում են և գեանի վրա գծած
տեղերը պրավում: Նա, ով առանց տեղ է մնում,
նոր կոմմունա չէ հավաքում:

79. ՖԱՇԻՍՏՆԵՐԻ ՎՈՉՆՉԱՅՈՒՄԸ

Խաղացողները շրջան են կազմում. խաղա-
ցողներից ընտրվում են 5—7 ֆաշիստ: Ֆաշիստ-
ներից մեկը կանգնում շրջանի կենտրոնում.
խաղացողներից ամեն մեկը, հերթով, առանց
տեղից շարժվելու գնդակով պետք է խփի ֆա-
շիստին. պետք է խփել 10 անգամ, վորից հետո
ֆաշիստն սպանված է համարվում, իսկ նրա տե-

դը շրջան ե մտնում հետևյալ ֆաշիստը, այսպես շարունակվում ե. խաղը տևում ե 15—30 րոպե, վորի ընթացքում պետք ե վոչնչացնել բոլոր ֆաշիստներին: Փաշիստն առանց շրջանից դուրս գալու պետք ե աշխատի խուսափել գնդակի հարվածներից: Յեթե հարվածողը մինչև 10 անգամ խփելը նույնքան անգամ վրիպում ե, այդ դեպքում կանգնած ֆաշիստին փոխարինում ե նորը, իսկ նա շրջանից դուրս ե գալիս հանգստանալու ե կանգնում ե այն դեպքում, յերբ բոլոր ֆաշիստներն սպանվում են:



« Ազգային գրադարան



NL0318005

8212

ԳԻՆՆ Ե 25 ԿՈՊ.

պահ
պահ

