

Ազգային քակային խաղերի նկարագրություն

Մածուն ծախեմ

Ամեն մեկը սենյակի մի անկյունն է բռնում, իսկ այն մեկը, որ անկյունից գուրկ է՝ սրան-նրան ասում է.

- Մածուն ծախեմ, ո՞վ կուզի:

- Ես չեմ ուզում, այսինչը կուզի:

Այս միջոցին սա և անվանված անձը փոխանակում են իրենց տեղերը:

Մածուն ծախողն աշխատում է շտապել և դրանցից մեկի անկյունը գրավել:

Պախկվոցի

Նա, ով պետք է աչքերը փակի, կանգնեցնում են պատի առջև: Նա հաշվում կամ արտասանում է, իսկ մյուսները թաքնվում են: Աչքերը փակողը բաց է անում աչքերը և սկսում որոնել թաքնվածներին: Եթե մեկին գտնում է, ձեռքով խփում է, իսկ երբ չի կարողանում խփել. թաքնվողը վազում բույնն է հասնում, թքում է, ազատում է, եթե ոչ՝ ինքն է փակում աչքերը:

Մուկն ու կատուն

Խաղում են 20-25 հոգով: Երեխաներից մեկը ընտրվում է մուկ, մյուսը՝ կատու:

Երեխաները ձեռք ձեռքի բռնած՝ շրջան են կազմում, մուկը վազում է շրջանի շուրջը՝ կատվից փախչելով: Երեխաներն օգնում են մկնիկին, որպեսզի մտնի շրջանի մեջ, որ կատուն չկարողանա բռնել նրան: Երբ բռնում է, ուրիշ գույգ է դառնում մուկ ու կատու:

Աղջիկ փախցնոցի

Երեխաները գույգերով իրար ետևից կանգնում են՝ գույգերի ձեռքերն վերև պահած՝ ափերն իրար մեջ: Նրանցից մեկը, ով գույգ չունի, գալիս է առաջ ու, նրանց արանքով անցնելով, բռնում է որևէ մեկի ձեռքից, երկուսով գնում են, կանգնում վերջում, իսկ այն մասնակիցը, ում գույգին տանում են, գալիս է առաջ ու կատարում նույն գործողությունը:

Կարմիր կոճակ

Երեխաները նստում են աթոռներին, ձեռքերը մեկնում են առաջ՝ ափերն իրար կպցրած: Խաղավարը իր ափի մեջ թաքցնում է կարմիր կոճակը, մոտենում է յուրաքանչյուր

Երեխայի ու նրա ափի մեջ մտցնելով իր ձեռքերը՝ կոճակը թաքուն գցում է երեխաներից մեկի ձեռքերի մեջ: Ընթացքում կարող է որևէ խաղերգ արտասանել: Վերջացնելուց հետո ասում է.

- Կարմի՛ր կոճակ, դո՛ւրս արի:

Մուկ - կատու

Երեխաները ձեռք ձեռքի տված շրջան են կազմում՝ նախապես մեկին՝ մուկ, մյուսին կատու նշանակելով: Մուկը դրսից որևէ թևամիջով ներս է մտնում և կատվին խաբստալով՝ դուրս է գալիս մեկ ուրիշ տեղով, իսկ կատուն հետապնդում է նրան և նույն տեղերով մտնելով ու դուրս գալով՝ աշխատում է բռնել նրան և դերը նրա հետ փոխել: Բայց երբ մկանը շուտ բռնելու տենչով կատուն ոչ թե նախորդի անցած ճանապարհով է անցնում, այլ ուրիշ թևամիջով, այն ժամանակ նրան փոխարինում էր շրջանում կանգնած մեկը՝ խաղը նույնությամբ շարունակելով:

Գայլն ու ոչխարը

Խաղացողներից մեկը դառնում է ոչխար, մյուսը՝ գայլ: Մնացածները ձեռք ձեռքի բռնած շրջան են կազմում, իրենց մեջ են առնում ոչխարին և աշխատում նրան պաշտպանել գայլի հետապնդումներից: Գայլը մնալով դրսում՝ հարձակումներ է գործում շրջափակ կազմողների վրա՝ ջանալով խզել ձեռքերի շղթան և ներս մտնել ոչխարին բռնելու: Երբ գայլին հաջողվում էր շրջափակը որևէ տեղում կտրել, այդ ժամանակ ոչխարին փախցնում են շրջափակից դուրս և գայլին են բռնում «փարախի մեջ»՝ հնարավորություն չտալով հասնել ոչխարի ետևից: Եթե գայլին հաջողվում է ներսից կտրել ներքևի շղթան և դուրս գալ, ոչխարին դարձյալ ներս էին առնում և այսպես շարունակվում էր այնքան ժամանակ, մինչև որ գայլին հաջողվում էր բռնել ոչխարին, որից հետո ոչխարը դառնում էր գայլ, մի ուրիշ խաղացող՝ ոչխար:

Գործնագործ

Երեխաները բաժանվում են երկու հավասար խմբի (կարող են լինել աղջիկների և տղաների կամ խառը խմբեր): Մի խումբը դառնում է խփողների խումբ, մյուսը՝ խաղացողների: Խփողները կանգնում են իրարից մի քանի մետր հեռավորության վրա, խաղացողները մտնում են մեջ ու սկսում են խաղալ: Խփողները հերթով փորձում են գնդակով խփել խաղացողներին: Ամեն անգամ, գնդակը մեկին կաչելուն պես, խաղացողը պետք է դուրս գա խաղից:

Երբ խաղի մեջ մտնում է մի մասնակից և կարողանում է մինչև տաս հաշիվը խաղալ, բոլոր խաղացողները մտնում են՝ խաղը շարունակելու, իսկ եթե մինչև տաս հաշիվը չի կարողանում ազատել, իրենք դառնում են խփողներ, իսկ խփողները՝ խաղացողներ:

Ես բարձր եմ, դու՝ ցածր

Խաղում են 2-ական հոգով՝ մեծ մասամբ հոգնած մեջքները հանգստացնելու համար: Խաղացողները կանգնում են մեջքներն իրար կպցրած և երկուսի թևերը մեկը մյուսին շղթայած: Այդ դրությամբ մեկը կռանալով՝ մյուսին առնում է իր շալակը: Շալակողի հարցումով նրանց միջև տեղի է ունենում հետևյալ խոսակցությունը:

-Տակդ ի՞նչ կա:

-Վերմակ, ներքնակ:

Ապա շալակողն էր հարցնում:

-Վրեդ ի՞նչ կա:

_Աստղ ու լուսնյակ:

Խաղացողները կարող են կամաց-կամաց արագացնել այդ գործողությունը:

Աչքկապուկ

7-20 խաղացողներ իրենցից մեկի աչքերը կապում են և շրջապատելով սկսում կամթել: Կապվածը ձգտում էր նրանցից մեկին բռնել և իր դերը նրա հետ փոխել:

Ճյոթ (Սա «Տրզզ» խաղի տարբերակ է)

Վիճակով մեկը կանգնում է պատի առջև, ձեռքերը մեջքին տանում, միացնում: Մեկը դառնում է Պապ: Նա թաշկինակով կամ ձեռքով ծածկում է սրա աչքերը: Մյուս խաղացողները ետևից մեկ-մեկ մոտենում են և խփում նրա ձեռքերին:

Պապը հարցնում է.

-Ո՞վ է խփողը:

Եթե գուշակում է, խփողը կանգնում է նրա տեղը:

Գդակ թոցնել

Խաղում են 8-10 հոգիանոց երկու խմբով: Խմբերը կանգնում են 50 քայլ իրարից հեռու սահմանների վրա: Վիճակահանությամբ խաղն սկսող խմբից մի հոգի գալիս է մյուս խմբից մեկի գլխարկը հանկարծ թոցնում ու փախչում՝ հասնելու իր խմբին:

Գլխարկատերը պետք է հասնի և նրան ձեռքով դիպչի մինչև տեղ հասնելը: Այդ

գործողությամբ գլխարկն ազատում է և խաղը շահում: Հակառակ դեպքում ինքը գերվում է, իսկ խումբը տանուլ է տալիս: Խաղը վերսկսում է շահող խումբը: Խաղը շարունակում են, մինչև խմբերից մեկը գերի մյուսի բոլոր անդամներին:

Խնոցի-հարոցի

Խաղում են զույգերով:

Նստած կամ կանգնած դիրքով զույգերը դեմքով իրար են նայում: Մի խաղացողի երկու ձեռքերի մատները հազցրած են դիմացինի մատներին՝ ափը ափին կպած:

-Խնոցի-հարոցի, կարագը՝ ձեզ, թանը՝ մեզ:

կամ՝

-Հարի-հարի խնոցի,

Մեջդ բարի, խնոցի,

Ունկդ բարակ, խնոցի,

Մեջդ կարագ, խնոցի:

Տեքստը ռիթմիկ արտասանելով, առաջին երեխան թեքվում է առաջ՝ ձեռքերը պարզելով առաջ, իսկ երկրորդ երեխան թեքվում է ետ՝ ձեռքերը մոտեցնելով կրծքին: Ապա երկրորդ երեխան թեքվում է առաջ՝ ձեռքերը պարզելով առաջ, իսկ առաջին երեխան ետ՝ ձեռքերը մոտեցնելով կրծքին:

Ծիտը քարին

Խաղացողները վիճակ են գցում և վերջին մնացողին կոչում են՝ կանչող: Խումբը ցրվում է խաղավայրի զանազան կողմերը, իսկ կանչողը կանգնում է կենտրոնում ու կանչում է.

-Ծիտը քարի՞ն:

Խաղացողները երբ լսում են այս բառերը մի- մի քար են գտնում և վրան մեկ կամ երկու ոտքով կանգնում: Կանչողն աշխատում է նրանց խփել դեռ քարերի վրա չկանգնած:

Չխփվածները քարերի վրա կանգնելուց հետո սկսում են իրենց կանգնած քարից տեղափոխվել ուրիշ քարի վրա, այնպես որ կանչողի համար հնարավորություն ստեղծվի նրանց խփելու: Ում որ կանչողը խփում է, նա դառնում է կանչող, իսկ նախկին կանչողը մտնում է խմբի մեջ:

Խաշիլ ճաշ

10 կամ 12 հոգով կիսաշրջան են կազմում երեխաները, որոնցից առաջինը մայր է կոչվում: Մեկը թռչուն դառնալով՝ նստում է կիսաշրջանի մեջտեղում, և հողի վրա

զանազան նկարներ է ձևացնում: Կիսաշրջանը մոր առաջնորդությամբ պտտվում է նրա շուրջը: Մայրը թռչունին հարցնում է.

- Ա՜յ թռչուն, ա՜յ թռչուն, էդ ի՞նչ ես եփում:
- Խաշիլփափա, - պատասխանում է թռչունը:
- Ո՞ւմ համար
- Իմ ճուտերի:
- Կտա՞ս իմ ճուտերին:
- Չեմ տա, իսի կուտամ, թե քաջ են, թող իրենք վերցնեն:

Այս խոսքի վրա մայրը կամ ճուտերից մեկը աշխատում է թռչունին խփել և անպայման վայր գցել, ու հաջողվելու դեպքում խփողն ու խփվողը դերերը փոխում են, իսկ եթե ոչ շարունակում են խաղալ այնքան ժամանակ, մինչև որ հաջողեցնում են:

Չանգակի խաղ

Ծառից կամ գետնին ամրացրած փայտից երկու պարան են կապում, խաղացողներից երկուսի աչքերը փակում են թաշկինակով ու պարանները տալիս ձեռքները: Դրանցից մեկի ձեռքում Չանգակի է լինում, որը սկսում է կամաց-կամաց ծնգծնգացնելով վազել, իսկ մյուսը նրա ետևից է ընկնում, որ լախտով խփի:

Այս խաղը միշտ ծիծաղելի է լինում, որովհետև խաղացողները չտեսնելով՝ ակամա միմյանցով են ընկնում, կամ թե լախտավորը, կարծելով, որ Չանգակավորը հասել է, լախտը վրա է բերում, բայց բոլորովին հակառակ կողմն ու դատարկ օդին է խփում:

5 քար

Խաղում են 10 հոգով:

Քաշում են մի գիծ, որի երկարությամբ յուրաքանչյուր խաղացող իր համար մի փոս է փորում: Խաղացողներից մեկը կանգնում է փոսերի շարքի մի ծայրին, և մի ուրիշը՝ հակառակ ծայրին: Կանգնողներից մեկը փոքր գնդակը գլորում է փոսերի շարքի երկարությամբ: Երբ գնդակն ընկնում է որևէ փոսի մեջ, սրա տերը վազում, վերցնում է գնդակը և փորձում դրանով խփել որևէ մեկին: Եթե կաշում է, ապա խփվողի փոսի մեջ մի քար են գցում: Հենց որ խաղացողներից որևէ մեկի փոսում հավաքվում է 5 քար, նրա աչքերը կապում են և գնդակը տանում են որևէ տեղ պահում: Երբ գնդակը պահված է, նրա աչքերը բացում են և խաղացողներից մեկը մոտենում է նրան ու մեջքին խփելով ասում.

- Գոտու-գոտու, ձագերդ գտի:

Խփում ու այդ բառերը կրկնում են այնքան ժամանակ, մինչև որ 5 քարատերը գտնում է գնդակը: Երբ գնդակը գտնվում է, խաղը համարվում է վերջացած, և խաղացողները նույն կարգով խաղը սկսում են նորից:

Յոթ քար

Խաղում են 10-20 մասնակից բակում, դաշտերում: Համեմատաբար տափակ 7 քարեր իրար մոտ են դնում: Բաժանվում են երկու խմբի և վիճակահանությամբ որոշում որ խումբն է քարերը հավաքում: Մյուս խումբը գնդակով հետապնդում է և աշխատում թույլ չտալ, որ քարերը դնեն իրար վրա: Եթե խաղի ընթացքում փախչող խմբի անդամներից մեկը կամ մի քանիսը չեն խփվում, այլ խույս տալով գնդակից շրջանցում են և կարողանում են ցրված յոթ քարը շարել միմյանց վրա ու հաշվել մինչև 7 թիվը, փախչողները շահում են մեկ փալան: Երբ հետապնդվողը նետած գնդակը բռնում է օդի մեջ նախքան դրա գետնին դիպչելը, ապա այս դեպքում գնդակ բռնող խումբը շահում է մեկ փալան:

Քար փոխ

Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի, որոնք մեկական առաջնորդ են ընտրում: Շարքայիններից մեկը առաջնորդներին որևէ հանելուկ է առաջարկում: Շուտ լուծողն իր խմբով հաղթող է ճանաչվում: Հաղթված բանակը չոքում է: Նրանց առջև էլ չոքում է իրենց առաջնորդը: Հաղթող առաջնորդը կանգնում է հաղթվածի ետև:

Առաջնորդները նախապես ծածուկ իրենց խմբերի անդամներին թռչունների և կենդանիների անուններ են դնում: Եվ հաղթող առաջնորդը կապելով հաղթված առաջնորդի աչքերը է նրա առջև դնում է երկու քար: ապա բարձր ձայնով ասում է.

- Կամաց, կամաց, հաույ գիդի Ագռավ, հա:

Նա դրանով նկատի ունի իր խմբի ագռավի անուն կրող անդամին, որը կամացուկ մոտենում է քարերին և դրանք իրար խփելուց հետո վերադառնում տեղը:

Հաղթող առաջնորդը բացում է կապված աչքերը և առաջարկում է գտնել ագռավին: Եթե նա ագռավին գտնում է խմբերի դերերը փոխվում են և խաղը նույնությամբ շարունակվում է:

Քարարձան

Խաղացողները բաժանվում են երկու խմբի և վիճակով որոշում խփողն ու խուսափողը:

Վերջիններս ցրվում են դաշտում, իսկ առաջինները ձգտում են թեթև խփելով քարացնել: Խաղն ավարտվում է բոլոր խուսափողներին քարացնելուց հետո, և դերերը փոխելով նույն ձևով կրկնում են: Այս դեպքում քարացնողները մեկ միավոր են շահում:

Մամի, մամի, խաղողը հասե՞լ է

Երեխաները բռնում են միմյանց ձեռքից և ուղիղ գծով կանգնում: Շարքի վերջում կանգնածներից մեկը մյուսին հարցնում է.

- Մամի, մամի, խաղողը հասե՞լ է:

Մյուսը պատասխանում է.

- Հասել է, հասմըսել է,

Շանը կտամ, գելին կտամ,

Քեզ մի ճութ չեմ տա:

- Ինչո՞վ գամ՝ որ տաս:

- Դեռ - գումնով:

Հարցնողն իր խմբով, դեռ իր և գումնայի ձայներին նմանեցնելով, որևէ երաժշտություն

«նվագելով», շարքի առջևից գալիս և անցնում է պատասխանողի և նրա կողքին

կանգնածի թևերի տակով: Երբ շարքը նորից շարվում է իր նախկին դիրքով,

պատասխանողի կողքին կանգնածի դիրքը փոխվում է: Նրա ձեռքերը խաչված են, իսկ

ինքը՝ շրջված հակառակ կողմ: Երկխոսությունը կրկնվում է մի քանի անգամ:

Յուրաքանչյուր երկխոսության վերջում հանձնարարությունը տարբեր է լինում՝ ձիով,

մեքենայով, թռչկոտելով, մի ոտքով թռնելով, ավանակով, հաց ուտելով (հա՛մ, հա՛մ, հա՛մ,

հա՛մ,) երգելով, գնացքով, զմփիկով, նապաստակի նման ցատկելով և այլն: Ամեն անգամ

անցնում են արդեն շրջվածի և կողքին կանգնածի բռնած ձեռքերի տակով: Երբ անցնում

են վերջին գույգի թևերի տակով, պատասխանողն ասում է.

- Մամին կասի՝ սխտոր ծեծեք:

Շարքը, բաց չթողնելով ձեռքերը, ռիթմիկ թռիչքներ է կատարում՝ բացականչելով.

- Չը՛ խկ, չը՛ խկ, չը՛ խկ, չը՛ խկ:

- Մամին կասի՝ լվացք ենք արել, պարանը կարճ է:

- Քաշենք՝ երկարի:

Երկու կողմից խաղավարները, որոնց կողմից է շարքի կեսը, նրանց հետ քաշում են

այնքան, մինչև մեջտեղի կամ որևէ գույգի ձեռքեր իրարից բաժանվեն:

Նանի, նանի, կրակ կտա՞ս

ա. Խաղում են երկուսով: Խաղացողներից մեկը ձեռքերի մատները մի փոքր իրարից հեռացրած, ձեռքերի մատների ծայրերը պահում են իրար դիմաց և հպում իրար՝

պատկերելով թոնրի ձև: Մյուսը, ցուցամատը դնելով դիմացի խաղընկերոջ ճկույթների միացման տեղին, ասում է.

- Նանի, նանի, կրակ տուր:

- Ելի վերի թաղը (թարեքը, թառը):

Այսպես կրկնվում է՝ բարձրանալով մինչև ցուցամատ: Հասնելով ցուցամատին (թոնրի շրթին), ասում է.

- Նանի, նանի, որ կաթը դնեմ թոնիրը՝ տաքանա, հո շուն չկա՞:

- Չկա, չկա:

Խաղացողը ձեռքը՝ իբրև կաթ, իջեցնում է «թոնիրը»: Թոնիրը ցուցադրող երեխան արագ փակում է թոնիրը՝ ասելով.

- Հաֆ, հաֆ, հաֆ...

բ. Նույն խաղում են, վերջում ասելով.

- Հաց որ թխեմ՝ հո շուն չկա՞:

- Չկա, չկա:

«Հաց թխողը» ծափ է տալիս և աջ ձեռքով «հացը խփում» թոնրի աջ շրթին: Նույնը կատարում է՝ խփելով ձախ շրթին: «Թոնիրը», որսալով հարմար պահ, արագ փակվում է՝ բռնելով խաղացողի ձեռքը և ասում.

- Հաֆ, հաֆ, հաֆ: