

## Հայ ժողովրդական մանկական խաղեր

Խաղերն իրենց բովանդակությամբ առանձնահատուկ տեղ են գրավում երեխաների կյանքում և համարվում դաստիարակության կարևոր միջոցներից: Դրանք երեխաների բնական ուղեկիցն են, դրական հույզերի ուրախության և շարժումների ակունքը:

Ժողովրդական շարժախաղերը մինչ օրս պահպանել են իրենց գեղարվեստական փայլը, գեղագիտական - դաստիարակչական նշանակությունը և կազմում են անփոխարինելի խաղային ֆոլկլորը (ժողովրդական բանահյուսությունը): Սակայն դրանք աննշան շատ քիչ տեղ են գտել նախադպրոցական տարիքի երեխաների ֆիզիկական դաստիարակության ծրագրում:

Ժողովրդական խաղերը հանդիսանում ինքնուրույն ժանր ժողովրդական բանահյուսության մեջ: Դրանք զարգացել են հասարակական առաջընթացի տարբեր փուլերում և պահպանվել ու հասել են մեզ: Այդ խաղերը փոխանցվել են սերնդից - սերունդ և իրենց մեջ խտացրել ժողովրդական լավագույն ավանդույթները: Ազգային խաղերի հիմքում ընկած են ազգային մշակույթի հարուստ ձևերը:

Շատ խաղերի բովանդակությունը ներառում է հայ ժողովրդի ծիսակատարություններն ու աշխատանքային գործունեությունը: Հայաստանում բոլոր տոների (Վարդավառ, Ծաղկազարդ, Բերքահավաք – նավասարդյան...) անբաժանելի մասն է կազմել շարժախաղը (լախտի, ըմբշամարտ (կոխ), բռնցքի, պահմտոցի և այլն) :

Մի շարք բանահավաքներ և հետազոտողներ խաղը համարում են յուրահատուկ սոցիալական գործունեության ձևեր, որոնք ունեն կարևոր կրթադաստիարակչական գործառույթ և գիտական ու գործնական մեծ արժեք: Դրանք իրենց մեջ ընդգրկում են պատմական բոլոր ժամանակաշրջանների երևույթներ, հագեցած են հումորով և կատակներով, ուրախ պահերով և շուտասելուկներով:

Հայկական ժողովրդական մանկական խաղերն ունեն իրենց տարբերակները (տարատեսակները), որոնք ոչ միայն բազմազանություն են հաղորդում խաղերին և պահպանում երեխաների հետաքրքրությունը խաղի նկատմամբ, այլև դրսևորում են տեղանքի (քաղաք, շրջան, գավառ) կոլորիտը, երեխաներին ծանոթացնում իրենց հասակակիցների խաղերին, հնարավորություն ընձեռում՝ ստեղծելու նոր խաղեր:

Խաղերը շարադրելիս տարիքային տարբերակում չենք կատարել: Դրանք իրենց պարզ բովանդակությամբ մատչելի են ինչպես նախադպրոցական, այնպես էլ դպրոցական տարիքի երեխաների համար:

Հայկական ժողովրդական մանկական խաղերի ճիշտ կազմակերպումը հնարավորություն կտա ամրապնդելու մեզ հասած խաղերի կենսունակությունը և դրանց նկատմամբ հետաքրքրասիրության հարատևումը:

## **Պատկվոցիկ**

Երեխաները 1 հաշվին պուճ (վիճակ) գցելով մեջքին կեցող են ընտրում (աչքերը փակող), 2-ին թաքցնող: Կեցողն առանձնացվում է, իսկ մյուսները թաքնվողի գիտությամբ տեղավորվում են զանազան տեղերում:

Կեցողը (աչք փակողը) թաքցնողին հարցնում է.

-ճաշ էփքը ի (ճաշը եփվե՞լ է): Բոլորի թաքնվելուց հետո թաքցնողը «ճաշը էփքը ի» պատասխանով կեցողին թույլատրում է որոնել թաքնվածներին:

Կեցողը որևէ մեկին տեսնելիս վազում է դեպի իր բույնը և իր տեղը հանձնում է տեսնվածին:

## **Կանոնները**

1. Կեցողը պետք է հարցնի «ճաշ էփքը ի» և մինչև չլսի թաքցնողի պատասխանը՝ աչքերը չպետք է բացի:

2. Որևէ մեկին տեսնելիս տալիս է անունը և վազում դեպի բույնը:

Խաղի տարբերակները խաղում են Կոտայքում, Նոր Բայազետում, Վարդենիսում:

## **Տափկենալուկի**

Երեխաներից մեկը վիճակահանությամբ (թաց աչքեր) դառնում է աչք փակողը:

փակողը! Ընտրված խաղակենտրոնը կոչվում է բինա (բույն): Երբ բոլորը պահվում են, աչքեր փակողը հարցնում է.

- Էլե՞լ ա (եղե՞լ է)

Պատրաստ չլինելու դեպքում պահվողներից ոմանք պատասխանում են.

- Չի էլել (չի եղել):

Իսկ եթե պատրաստ են լինում (թաքնվում են), ձայն են տալիս.

-Էլեկ ա:

Այս դեպքում սկսվում է որոնումն ու հետապնդումը: Բռնվածը ստանձնում է աչք փակողի դերը: Հակառակ դեպքում, երբ ոչ ոք չի բռնվում, բնի խաղացողը նորից սկսում է խաղը:

## **Աղվեսուկ**

Երեխաները բռնում են միմյանց ձեռք, կազմում շրջան՝ ոտքերն ուսերից լայն բացված: Շրջանից դուրս մնում են երկու հոգի, որոնցից մեկն ստանձնում է քարակի (բռնողի) և մյուսը աղվեսի դերը:

Երբ խաղը սկսվում է, քարակին ձեռքի թաշկինակով հարվածում է աղվեսին: Վերջինս ծեծվելուց խուսափելու համար պտրտվում է երեխաների շուրջը և աշխատում կանգնած երեխաների ոտքերի արանքով մտնել շրջանի մեջ: Բարակի կողմից բռնված աղվեսի դերը ստանձնում է շրջան կազմողներից մեկը:

## **Վանոնները**

Երբ աղվեսն անցնում է շրջանի մեջ, բռնված չի համարվում:

Երկու խաղից հետո ընտրվում է նոր քարակի (բռնվող) և աղվես:

Խաղը տարածված է եղել Տարոնում, Վանում, Կարսում:

## **Պուճախ, պուճախ**

Խաղում են հինգ հոգով: Նրանցից չորսը գրավում են սենյակի անկյունները, իսկ հինգերորդը կանգնում է կենտրոնում և պատ դառնում: Խաղի ազդանշանը տալուն պես անկյուններում կանգնած երեխաները ջանում են տեղերը միմյանց հետ փոխել: Պատ դարձածն աշխատում է տեղափոխման ժամանակ գրավել այն անկյունը, որն ազատ է մնացել (երեխան չի հասցրել գրավել անկյունը) և այդ երեխայի հետ փոխում է դերը:

Խաղում են Ապարանում Էջմիածնում, Կոտայքում:

## **Մածուն ծախեմ**

Երեխաները կանգնում են սենյակի անկյուններում (հրապարակի տարբեր կողմերում գծված շրջանների մեջ): Մի երեխա, որն անկյուն (շրջան) չունի, դիմում է մեկ այլ երեխայի.

- Մածուն ծախեմ, ո՞վ կուզե:

Նրան մերժում են՝ ասելով.

- Ես չեմ ուզեր, այսինչը կուզե (տալիս է երեխաներից մեկի անունը)

Այս միջոցին սա և անվանված երեխան և անվանված երեխան փոխում են իրենց տեղերը: Մածուն ծախողն աշխատում է շտապել և սրանցից մեկի անկյունը գրավել:

Խաղում են Վանում, Վաղարշապատում, Մուշում

### **Աղվըսու ծակ (Աղվեսի անցք-բույն)**

Երեխաները միաշար կանգնում են միմյանց հետևից՝ ոտքերն ուսերի լայնությամբ բացված (գոյանում է մի երկար անցք՝ աղվըսու ծակ):

Երեխաներից մեկը փախչողն է, իսկ մյուսը հետապնդողը (բռնողը):

Վերջինիս տրվում է թաշկինակ կամ ժապավեն: Դրանով նա հարվածում է փախչողին, որը կանգնածների աջ կողմից դեպի ձախ կամ ձախից դեպի աջ է փախչում և հարմար պահ ընտրելով՝ մտնում աղվեսի անցքը: Երեխաների ոտքերի արանքով դուրս է գալիս և կանգնում շարքի վերջում: Հետապնդողը թաշկինակը տալիս է շարքում կանգնած առաջին երեխային և դառնում է փախչող: Իսկ կանգնած երեխան դառնում է հետապնդող (բռնող):

### **Խաղի տարբերակ**

1 Երբ խաղատեղն անհարմար է, այսինքն՝ դժվար է աղվեսի անցքով չորեքթաթ /չոքեչոք/ անցնել, երեխաները կանգնում են միմյանց Դիմաց և բռնում մեկմեկու ձեռքերը: Այդ անցքով /որն ավելի լայն է/ անցնում է փախչողը, որին կարելի է անվանել նաև աղվես: Այս կերպ խաղի աշխուժությունն ավելի ակներև է դառնում:

### **Կանոնները.**

- ✓ Փախչողին պետք է հարվածել միայն թաշկինակով կամ ժապավենով:
- ✓ Փախչողը 1-2 անգամ պետք է պտտվի կանգնած երեխաների շուրջը կամ շրջանցի նրանց:
- ✓ Նա անցքով կարող է անցնել չորեքթաթ կամ չոքեչոք:
- ✓ Չի կարելի փախչողին հարվածել, երբ նա արդեն մտել է անցքը:

### **Գառներն ու գայլը**

Երեխաներից մեկը հովիվ է, մյուսը՝ գայլ: 3 - 4 հոգի դառնում են հովվի օգնականներ: Խաղին մասնակցող մյուս երեխաները գառներն են: Վերջիններս կանգնում են խաղահրապարակի կենտրոնում՝ միմյանցից մի քանի քայլ հեռավորության վրա: Հովիվը գառներից մի քանի քայլ հեռանում է և քնում: Հեռանում են նաև հովվի օգնականները և նստում: Գայլը դուրս է գալիս իր որջից (որջը 8-10 քայլ հեռավորության վրա է), գնում դեպի գառները (զգուշորեն, ոտնաթաթերի վրա), վերցնում գառներից մեկին և տանում: Երբ հովիվը տեսնում է, բացականչում է. «Հարա՛յ, գառը տարա՛ն»: Օգնականները վեր են կենում իրենց տեղերից և վազում գայլի հետևից: Եթե հասնում են՝ ձեռքով կամաց հարվածում են գայլին և գառանը հետ բերում: Հակառակ դեպքում գայլը գառանը տանում է իր մոտ: Եվ խաղն սկսվում է նորից:

### **Կանոնները**

1. Գայլը դուրս է գալիս, գնում դեպի դառները այն պահին, երբ հովիվը քնած է, և օգնականները գտնվում են հեռվում:
2. Օգնականները վազում են դեպի գայլը՝ «Հարա՛յ, գառը տարա՛ն» բացականչությունից հետո:

### **Գայլն աղվեսին հասավ**

Մի երեխայի ձեռքից բռնում են երկու երեխա: Նրանցից մեկը կոչվում է գայլ, մյուսը՝ աղվես: Գայլը վազում է աղվեսի ետևից՝ աշխատելով բռնել: Եթե հաջողվում է բռնել, ապա ինքը դառնում է աղվես, իսկ աղվեսը՝ գայլ: Խաղը կրկնվում է նույնությամբ: Մրանց վազելու ժամանակ մյուս ձագերը պտտվում են նրանց շուրջ և ասում. «Գայլն աղվեսին հասավ, գայլն աղվեսին հասավ»:

### **Գայլնու ոչխարը (այծը)**

Երեխաներից մեկը դառնում է ոչխար (այծ): Մեկը կատարում է գայլի դերը: Մյուսները բռնում են միմյանց ձեռքերից և շրջան կազմում: Ոչխարը կանգնում է շրջանի մեջ, իսկ գայլը՝ շրջանից դուրս:

Գայլը, դրսում մնալով, աշխատում է քանդել (խզել) ձեռքերի շղթան և ներս մտնել՝ ոչխարին բռնելու: Երբ գայլին հաջողվում է շրջանը որևէ տեղում բացել, ոչխարին հնարավորություն են տալիս փախչել շրջանից դուրս, իսկ գայլը մնում է շրջանի մեջ: Եթե գայլին հաջողվում է նորից խզել շղթան և դուրս գալ, երեխաները ոչխարին նորից առնում են շրջանի մեջ: Եթե որոշ ժամանակ գայլը չի կարողանում բռնել, ընտրվում են նոր ոչխար ու գայլ: Խաղը նույն ձևով շարունակվում է:

### **Կանոնները**

1. Գայլը կարող է ոչխարին բռնել կա՛մ շրջանում, կա՛մ շրջանից դուրս:
2. Բռնելու դեպքում դերերը փոխվում են:

### **Կուկուլիկու**

Երեխաները շրջան են կազմում և կքանստում (պպզում): Մի երեխա, թաշկինակը ձեռքի, կանգնում է շրջանի մեջտեղում: Վերջինս կոչվում է ազվես, մյուսները՝ աքաղաղներ: Աքաղաղներն այս ու այն կողմից կանչում են՝ «կուկուլիկու» և պպզում: Աղվեսն աշխատում է ձեռքի թաշկինակով խփել աքաղաղին՝ կանգնած ժամանակ, և եթե հաջողվում է, ինքը դառնում է աքաղաղ, մյուսն՝ աղվես:

### **Կանոնները**

1. Աղվեսը կարող է աքաղաղին խփել միայն կանգնած ժամանակ:
  2. Աքաղաղները կանգնած են կանչում «կուկուլիկու»:
- Խաղում են Վանում, Տարոնում, Սասունում

### **Չարաճճիներ**

Խաղահրապարակում գծվում է մի մեծ շրջան, որի մեծությունը կախված է խաղացողների թվից: Բոլոր խաղացողները, բացի մեկից, կանգնում են գծից դուրս: Երեխաներից մեկը, որ բռնողն է, մտնում է գծամեջ, իսկ մյուսները շրջապատում են շրջանագիծը:

Դրսի երեխաները մեկ կամ զույգ ոտքով մտնում են շրջանի մեջ, ցատկոտտում և չարչարում են ներսում գտնվողին: Վերջինիս խնդիրն է՝ խփել նրանցից մեկին և տեղերը փոխել:

## **Կանոնները**

1. Դրսի երեխաները պետք է մտնեն գծի մեջ:
2. Շրջանի ներսի երեխան՝ բռնողը, կարող է բռնել երեխաներին միայն շրջանի ներսում:

## **Ծիտը Քարին**

Երեխաներից մեկը լինում է կանչողը (խաղավար): Խմբի երեխաները ցրվում են խաղահրապարակի տարբեր մասերում, իսկ կանչող-խաղավարը կանչում է՝ «ծիտը քարին»: Խաղացողները, երբ լսում են այս բառերը, մի-մի քար են գտնում և վրան կանգնում մեկ կամ երկու ոտքով: Կանչողն աշխատում է նրանց խփել դեռ քարի վրա չկանգնած: Առանց խփվելու՝ քարերի վրա կանգնած երեխաներն սկսում են իրենց կանգնած քարից տեղափոխվել ուրիշ քարի վրա այնպես, որ կանչողի համար նրանց խփելու հնարավորություն ստեղծվի: Վերջինս ում որ խփում է, նա դառնում է կանչող, իսկ նախկին կանչողը մտնում է խմբի մեջ:

## **Կանոնները**

1. Կանչողը կարող է խփել միայն այն ժամանակ և այն երեխային, որը դեռևս քարի վրա կանգնած չէ:

## **Ոտքերը վեր**

Երեխաներից մեկն ընտրվում է խաղավար (ընտրությունը կատարվում է վիճակահանությամբ) և կանգնում հրապարակի մի կողմում: Մյուս խաղացողները ցրվում են հրապարակում:

Խաղն սկսվում է: Խաղավարը վազում է երեխաների ետևից և աշխատում մեկն ու մեկին խփել, իսկ նրանք այս ու այն կողմ են փախչում՝ խուսափելով խփողից: Երբ արդեն խուսափել հնարավոր չէ, արագ պառկում են գետնին, մեջքի վրա՝ ոտքերը վեր բարձրացնելով: Այս դեպքում արդեն նրան խփել չի կարելի: Խփողը տեսնելով, որ հետապնդվողը պառկել է ու բարձրացրել ոտքերը, դադարեցնում է նրան հետապնդել և վազում մեկ այլ երեխայի հետևից: Այդ ժամանակ պառկածն առիթից օգտվելով՝ վեր է կենում ու փախչում:

Խաղն այսպես շարունակվում է, մինչև որ հետապնդողին հաջողվում է մեկն ու մեկին խփել: Հետապնդողը նրա հետ տեղը փոխում է:

## **Կանոնները**

1. Խփել կարելի է միայն կանգնած կամ վազելու ժամանակ:
2. Պառկած դիրքում պետք է ոտքերը բարձրացնել վեր:
3. Երբ խփողը գնում է, պետք է վեր կենալ:

## **Մուկ – կատու**

Երեխաները շրջան են կազմում՝ բռնելով միմյանց ձեռքերից: Նախապես մեկին որպես մուկ, մյուսին՝ կատու են ընտրում: Մուկը դրսից մտնում է որևէ երեխայի թևատակով ներս և կատվին շփոթեցնելով՝ դուրս է գալիս մեկ ուրիշ տեղով: Իսկ կատուն հետապնդում է նրան և նույն տեղերով մտնելով ու դուրս գալով՝ աշխատում բռնել մկանը: Եթե դա հաջողվում է, ապա դերերը միմյանց հետ փոխում են:

Մի քանի անգամ խաղալուց հետո ընտրվում են նոր մուկ և կատու:  
Խաղը կրկնվում է:

## **Կանոնները**

1. Կատուն պետք է մկան հետևից գնա այն ճանապարհով, որով (թևատակով) մուկն է անցել:
2. Եթե կատուն ընտրում է այլ ճանապարհ, ապա նրան փախցնում է շրջանում կանգնած երեխաներից մեկը: Խաղը նույնությամբ շարունակվում է:

Խաղում էին Կարսում, այժմ՝ Էջմիածնում, Գյումրիում, Երևանում:

## **Գնդակի դպրոց**

Երեխաները բաժանվում են խմբերի և որոշում, թե որքան է պետք գնդակը խփել գետնին և բռնել, քանի ձեռքով պետք է խփել (մեկ ձեռքով, գույգ ձեռքով, փոխելով ձեռքերը, գնդակին խփելուց հետո ծափ տալ և այլն), քանի անգամ հարվածելուց հետո պետք է բռնեն և այլն: Սկսում են խաղալ: Եթե խաղացողը խմբի գնդակը որոշված թվին չի կարողանում հասցնել (հանձնարարությունը չի կատարում), գնդակն ընկնում է, և խաղն սկսում է մյուս խումբը:

## **Չարիս**

Խաղում են նույն ձևով, անհատապես (խփում են գնդակին, պտտվում, ծափ տալիս, կատարում տարբեր շարժումներ):

Խաղում են Երևանում, Արմավիրում, Արտաշատում:



## **2-րդ տարբերակ**

Երկու հոգի հաջորդաբար խփում են գնդակին, չարխ դառնում և պտտվում: Ով վրիպեց, նա տարվում է:

## **Վանչել**

Նույն խաղն է: Խաղում են երեքից ոչ պակաս թվով երեխաներ: Գնդակին խփողը տալիս է խաղացողներից մեկի անունը, որը և խփում է գնդակին, չարխ դառնում և կանչում մեկ ուրիշի:

## **Աչքխփոցիկ**

Մեկի աչքերը կապում են և սկսում չորս կողմից հրել, զարկել և փախչել: Երբ աչքերը կապածը կարողանում է մեկին բռնել, նախկինին ազատում են և բռնվածի աչքերը կապում: Եթե մասնակիցների թիվը շատ է, կարելի է կապել երկու երեխայի աչքեր:

## **Արագիլը և գորտերը**

Խաղացողներից մեկը դառնում է արագիլ, իսկ մյուսները՝ գորտեր: Արագիլը մեկ ոտքով թռչկոտում է հրապարակում և աշխատում վազվզող գորտերից մեկին բռնել: Ում բռնում են, նա դառնում է արագիլ:

## **Թու-թու**

Խաղատեղը պետք է ընտրել այնպիսի մի տեղ, ուր ծառեր կան: Ամեն մեկը կանգնում է մի ծառի մոտ, բացի մեկից, որը կանգնում է մեջտեղում: Այս վերջինիս պարտականությունն է՝ խաղացողներից մեկն ու մեկի տեղը գրավել, երբ նրանք միմյանց հետ փոխում են տեղերը: Եթե վազողը կարողացավ անվտանգ անցնել ու ասել՝ «թու-թու», ապա նրանք ազատվում են և երեք անգամ հարվածում ծառին: Խաղում էին Վանում, Մուշում, Վարսում, Գյումրիում:

## **Դաշտի չոբան**

Խաղացողներից մեկը լինում է չոբան, մյուսը՝ գայլ: Երեխաները գառներն են: Վերջիններս բռնում են միմյանց և կանգնում չոբանի հետևում: Չոբանն աշխատում է պաշտպանել իր գառներին: Գայլը մոտենում է չոբանին և ասում.

- Սարի գելն եմ, կտանեմ:

Չոբանը պատասխանում է.

- Դաշտի չոբանն եմ, չեմ տա:

Գայլը սա լսելուց հետո աշխատում է տանել գառներին, իսկ չոբանը պաշտպանում է: Եթե գայլին հաջողվում է ձեռքով դիպչել մի երեխա - գառնուկի, ապա նրան տանում է իր մոտ: Երկու-երեք գառ բռնվելուց հետո ընտրվում է նոր չոբան և գայլ:

### **Կանոնները**

1. Գայլը կարող է տանել գառներին միայն չոբանի «չեմ տա» ասելուց հետո:
2. Ում դիպչում է գայլի ձեռքը, նա էլ համարվում է բռնված գառնուկ:

### **Պուտ-պուտ**

Երեխաները կազմում են շրջան և նստում քարերի (աթոռակների) վրա: Մեկը կանգնում է շրջանի ներսում և աշխատում խփել նստած երեխաներից մեկին: Ում հարվածում է, նա վեր է կենում տեղից և վազում խփողի հակառակ ուղղությամբ: Մեկ անգամ շրջանը շրջանցելուց հետո երկրորդ անգամ շուտ նստել հասցնողը տեղավորվում է ազատ քարին, իսկ մյուսը մնում է առանց տեղի և խաղն սկսում ինքը:

### **Կանոնները**

1. Պետք է հարվածել երեխաներից մեկի ուսին:
2. Վազել հակառակ ուղղությամբ:
3. Սկզբում կարելի է շրջանցել մեկ, իսկ հետո՝ երկու-երեք անգամ (նայած երեխաների ֆիզիկական պատրաստվածությանը, նրանց թվին և տարիքին):

### **Բռնոցի**

Երեխաներն ազատ կանգնում են հրապարակում: Խաղավարը (բռնողը), որին նշանակում է դաստիարակը կամ ընտրում են երեխաները, կանգնում

Է հրապարակի կենտրոնում: Դաստիարակն ասում է. «Մեկ, երկու, երեք, բոնի՛ր»: Այդ ազդանշանով բոլոր երեխաները վազվզում են հրապարակում՝ խուսափելով բռնողից, որն աշխատում է հասնել որևէ երեխայի և ձեռքով դիպչել նրան: Այն երեխան, որին բռնողը դիպել է, ժամանակավորապես դուրս է գալիս խաղից: Խաղն ավարտվում է, երբ բռնողը կարողանում է բռնել 3-4 երեխայի: Այնուհետև ընտրվում է նոր խաղավար (բռնող), և խաղը կրկնվում է 4-5 անգամ:

### **Կանոնները**

1. Պետք է վազել միայն դաստիարակի «Մեկ, երկու, երեք, վազի՛ր» ազդանշանից հետո:
2. Այն երեխան, որին դիպել է բռնողը, պետք է ժամանակավորապես դուրս գա խաղից: Նոր խաղավար ընտրելիս բռնված երեխաները նորից մտնում են խաղի մեջ:

### **Մեթոդական ցուցումներ՝ խաղի վերաբերյալ**

Որպեսզի երեխաները կարողանան լավ կողմնորոշվել և խուսափել բռնողից, վերջինիս տրվում է որևէ առանձնացնող նշան (թևակապ, գլխարկ, ժապավեն): Եթե բռնողը երկար ժամանակ չի կարողանում բռնել երեխաներին, դաստիարակը դադարեցնում է խաղը, ընտրում նոր խաղավար-բռնող, և խաղը նույնությամբ շարունակվում է: Խաղը զարգացնում է տարածության մեջ կողմնորոշվելու ունակություն: Խաղում են Երևանում, Էջմիածնում, Կոտայքում:

### **Անկյունիկներ**

Երեխաները կանգնում են ծառերի մոտ կամ գետնին գծված շրջանների մեջ: Երեխաներից մեկը կանգնում է կենտրոնում: Նա մոտենում է որևէ երեխայի և ասում. «Մկնի՛կ, մկնի՛կ, տու՛ր ինձ քո անկյունը»: Այդ ժամանակ բոլոր երեխաները վազում են, որպեսզի ընկերների հետ փոխեն տեղերը: Խաղավարն աշխատում է զբաղեցնել որևէ մեկի տեղը: Եթե դա նրան հաջողվում է, ապա խաղավարը դառնում է այն երեխան, որը տեղ չունի: Եթե խաղավարը երկար ժամանակ չի կարողանում անկյուն գրավել, դաստիարակն ասում է. «Կատուն»: Այդ ազդանշանով բոլոր խաղացողները միաժամանակ փոխում են տեղերը, իսկ խաղավարն աշխատում է զբաղեցնել որևէ մեկի անկյունը:

## **Կանոնները**

1. Երեխաները պետք է անընդհատ փոխեն իրենց տեղերը:
2. Այն երեխան, որն անկյուն չունի, դառնում է խաղավար:

## **Մեթոդական ցուցումներ**

Անկյունում չի կարելի երկար կանգնել: Երեխաների հետ կարելի է նախօրոք պայմանավորվել դերերը փոխելու վերաբերյալ: Կարելի է անկյունում կանգնել երկու հոգով և վազել, տեղերը փոխել զույգերով: Խաղը զարգացնում է տարածության մեջ կողմնորոշվելու կարողություն և ճարպկություն: Երեխաները վարժվում են վազքի: Խաղում են Ապարանում, Երևանում, Իջմիածնում:

## **Զույգերով վազք**

Երեխաները կանգնում են հրապարակի մի կողմում գծված սահմանագծի մոտ՝ զույգ գծերով օղակ կազմած: Սահմանագծից 12-15 քայլ հեռավորության վրա յուրաքանչյուր օղակի դիմաց դրվում են բուլավաներ, աթոռ, լցրած գնդակ, կանգնակ՝ վրան ամրացված դրոշակ: Դաստիարակի ազդանշանով օղակի դիմաց կանգնած առաջին զույգերը միմյանց ձեռք բռնած վազում են դեպի դիմացի առարկան, շրջանցում, վերադառնում. կանգնում իրենց օղակի վերջում: Հաջորդ ազդանշանով վազում է երկրորդ զույգը և այդպես, մինչև բոլոր երեխաները կատարում են հանձնարարությունը:

1. Վազել միայն դաստիարակի ազդանշանով (հարված թմբուկին, դրոշակի իջեցում):
2. Սահմանագծից առաջ չանցնել:
3. Վազելիս ձեռքերը բաց չթողնել:

## **Մեթոդական ցուցումներ խաղի վերաբերյալ**

Սկզբում կարելի է տարածությունը կարճացնել 8-10 մետր: Երբ երեխաները կարողանում են լավ տիրապետել խաղի կանոններին, տարածությունը երկարացվում է: Մինչև առարկային հասնելը կարելի է օտար արգելքներ դնել (գծել զուգահեռ գծեր, դնել կանգնակներ, որպեսզի դրանց միջով վազեն զույգերը): Խաղը զարգացնում է արագությունը, ճարպկությունը: Երեխաները վարժվում են զույգերով վազելուն: Խաղում են Տարոնում, Մուշում, Վանում:

## **Հաստակին չմնաս (Ծիտը ծառին)**

հրապարակի կամ դահլիճի տարբեր մասերում՝ պատերի մոտ դրվում են աթոռներ, որոնց բարձրությունը 25-30 սմ է: Այդ աթոռակների վրա պետք է բարձրանան երեխաները (կարող են լինել նստաբաններ, արկղներ, աստիճաններ, տախտակներ): Երեխաներից մեկը լինում է բռնողը, նրա թևին կապում են կարմիր ժապավեն: Դաստիարակի ազդանշանով (հարված թմբուկին, ծափ) երեխաները վազում են, ցրվում են հրապարակի տարբեր մասերում, կատարում տարբեր շարժումներ (երաժշտության տակ ռիթմիկ քայլք, վազք, յուրաքանչյուր Երեխա իր ցանկացած շարժումը կարող է կատարել): Բռնողը նույն պես կատարում է այդ շարժումները: Դաստիարակի «Բռնիր» ազդանշանով բոլորը վազում են դեպի աթոռակները և բարձրանում դրանց վրա, իսկ բռնողը աշխատում է խփել երեխաներին նախքան աթոռակի վրա բարձրանալը: Ում որ բռնում է, նա ժամանակավորապես դուրս է գալիս խաղից: Խաղը անգամ կրկնելուց հետո հաշվում են բռնված երեխաներին, ընտրվում է նոր բռնող, խփված երեխաները մասնակցում են խաղին և խաղը նույնությամբ կրկնվում է: Խաղը տևում է 6-8 րոպե:

## **Կանոնները**

1. Երեխաներին պետք է բռնել միայն «Բռնիր» ազդանշանից հետո:
2. Երեխաները կարող են բարձրանալ ցանկացած աթոռակի վրա միայն «Բռնիր» ազդանշանից հետո:

## **Մեթոդական ցուցումներ խաղի վերաբերյալ**

1. Դաստիարակը հետևում է, որ երեխաները աթոռակների վրայից ցատկեն թաթերի վրա, մի փոքր ծալեն ձեռքերը:
2. Երեխաները պետք է վազեն ցրված և որքան հնարավոր է առարկաներից (աթոռակներից) հեռու:
3. Աթոռակների հետ միասին կարելի է օգտագործել նստաբաններ, արկղներ, մեծ կառուցողական առարկաներ: Խաղը զարգացնում է զսպվածություն, ճարպկություն, ազդանշանով գործելու կարողություն, արագ կողմնորոշում: Երեխաները վարժվում են վազքում, ցատկում:

Աղվեսը հավանցում

Հրապարակի մի մասում գծվում է հավանոցը (նրա չափը կախված է խաղացողների թվից), որի մեջ դրվում են նստարաններ (դա արժոն է): Հավերը թառում են (կանգնում են նստարաններին): Հակառակ կողմում գծվում են «աղվեսի բույնը»՝ հավաքնից 10-12 քայլ հեռավորությամբ: Ազատ տարածությունը բակն է: Երեխաներից մեկին դաստիարակը նշանակում է «աղվես», մյուսները լինում են «հավեր»: Նրանք քայլում և վազում են բակում, կուտ ուտում, թափահարում թները: Դաստիարակի «աղվեսը» ազդանշանով հավերը վազում են դեպի հավանոց և թառում, իսկ «աղվեսը» աշխատում է նախքան թառելը բռնել նրանց: Աղվեսը բռնված հավին տանում է իր բույնը: Հավերը ցատկելով իջնում են թառից և խաղը նույնությամբ շարունակվում է: Խաղն ավարտվում է, երբ աղվեսը բռնում է երկու-երեք հավ: Կարելի է աղվեսին փոխել և խաղը շարունակել: Խաղը կրկնվում է 4-5 անգամ:

### **Կանոնները**

1. Աղվեսը կարող է բռնել հավերին, իսկ հավերը կարող են թառել միայն դաստիարակի ազդանշանով:
2. Բռնված երեխան /հավը/ ժամանակավորապես դուրս է գալիս խաղից /մինչև աղվեսին փոխելը/:

### **Մեթոդական ցուցումներ խաղի վերաբերյալ**

1. Նախքան խաղը անցկացնելը պետք է ստուգել նստարանների ամրությունը /ինչպես նաև այն արժոնների ամրությունը, որոնց վրա պետք է բարձրանան երեխաները/: Ապահովության համար նստարանները կարելի է դնել պատերի տակ:
  2. Եթե երեխաների թիվը շատ է, կարելի է օգտագործել մարզապատ, արժոնակներ: Յ.Պետք է հետևել, որ երեխաները ցատկեն թեթև, զույգ թաթերի և մի փոքր ծալեն ծնկները:
  4. Նախքան խաղը անցկացնելը երեխաները պետք է լավ տիրապետեն վազքին:
- Խաղացել են Կարսում, Գյումրիում:

Աղբյուրը՝ **Ռիմա Առաքելյան**, Խ. Աբովյանի անվ. հայկ. մանկ.

համալսարանի դոցենտ

**Նախաշավիղ 2002 - 2003**