

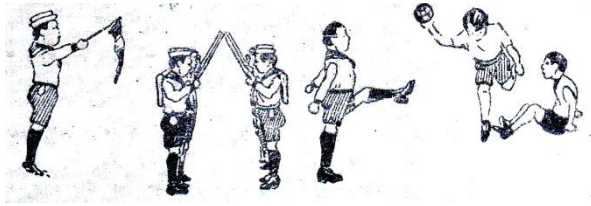


Հ.Մ.Ը.Մ.

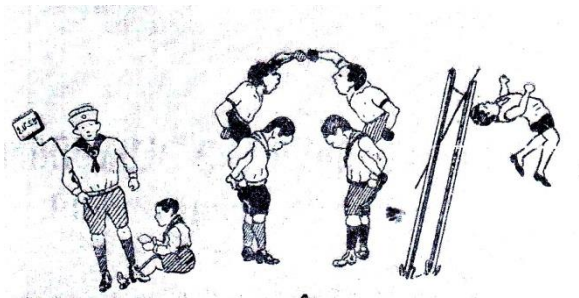
UNIVERSITY OF SUSTAINABLE DEVELOPMENT



Սկսեցի սովորել
խանութում գիրք



ՄԿԱՌԻՏԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐՈՒ ԳԻՐԲ



Հ.Մ.Ը.Մ.

ՍՈՒՐԻՈՑ ԵՐԶ. ՎԱՐՉՈՒԻՄԻՆ



2018

ՅԱՌԱՋԱԲԱՆ

Սկաուտութեան յատուկ խաղերու այս գիրքը տարիներէ ի վեր սպասուած եւ փնտռուած պահանջք մըն էր, որ այսօր լոյս կը տեսնէ եւ ի սպաս կը դրուի մասնաճիւղերու խորհուրդներու եւ խմբապետներու տրամադրութեան տակ, որուն միջոցաւ խմբապետ պատասխանատուները առիթ պիտի ունենան պատրաստելու եւ որակաւորելու ապագայի մեր խմբապետները:

Սոյն գիրքը հրատարակութիւնն է Հ.Մ.Ը.Մ.-ի Սուրբիոյ Շրջ. Վարչութեան Մամուլի Յանձնախումբին:

Գիրքին աշխատասիրութիւնն ու ամբողջացումը կատարեց նախկին Շրջանային Ընդհանուր Խմբապետ եղբ. Մանուկ Քեօշկերեան, որուն ամիսներ տեւող տքնաջան եւ յարատեւ աշխատանքին արգասիքն է այս հրատարակութիւնը: Քաջ գիտնալով, որ խաղը`

1- Անփոխարինելի միջոց է անհատի երեւակայութիւնը զարգացնելու:

2- Բացառիկ նշանակություն ունի մարդոց մտաւոր եւ ֆիզիքական զարգացման մէջ:

3- Դաստիարակի օգնականն է ուսումնական գործունէութիւնը հետաքրքրաշարժ եւ հաճելի դարձնելու միտումով, որովհետեւ խաղը կը թուլացնէ անոնց լարուածութիւնն ու յոգնութիւնը:

4- Կը զարգացնէ մտածողութիւնը, երեւակայութիւնը եւ կեդրոնացումը:

5- Որպէս գործունէութեան տեսակ կը պակսեցնէ սխալները:

Լիայոյս ենք դասագիրքերու կողքին սկաուտական խաղերու այս գիրքը պիտի տայ ընթացք, խորք ու տարողութիւն մեր Միութեան մասնաճիւղերու խորհուրդներուն եւ խմբապետներուն, որպէսզի անոնք եւս իրենց կարգին դաստիարակեն սերունդներ, որոնք պիտի ըլլան ապագայի տիպար, գիտակից եւ նուիրեալ Հ.Մ.Ը.Մ.-ականները:

**Հ.Մ.Ը.Մ.-ի Սուրիոյ Շրջ. Վարչութեան
Մագ մուլի Յանձնախումբ**

ՆԱԽԱԲԱՆ

Բոլոր ժամանակներուն ալ երեխաները ձգտած են խաղալ . . . ան ինքնարտայայտման, ինքնակատարելագործման, աշխարհը եւ իրենք իրենց ճանչնալու հրաշալի միջոց մըն է:

Այն մասին, թէ ի՞նչը կը ստիպէ երեխային խաղալ, կան բազմաթիւ կարծիքներ: Ոմանք այդ երեւոյթը կը բացատրեն երեխային մէջ եղած անելորդ ուժանիւթը սպառելու անհրաժեշտութեամբ, ուրիշներ կը հաստատեն, որ երեխայի խաղը ինչ որ դեր կատարելու պահանջի արտայայտութիւնն է, կամ խաղի օգնութեամբ երեխան կը ճանչնայ զինք շրջապատող աշխարհը:

Հոգեբաններու կարծիքով խաղը երեխայի հոգեկան գործառոյթներու զարգացման կարեւոր միջոց է: Ան երեխային կու տայ գործառութային ուժերը շարժման դնելու եւ ազատ դրսեւորուելու հնարաւորութիւն: Որքան ալ տարբեր ըլլան խաղի վերաբերեալ մօտեցումներն ու ձեւաւորուած տեսութիւնները, բոլորն ալ կ'ընդունին, որ խաղը երեխաներու զարգացման հրաշալի միջոց է: Ան նաեւ դաստիարակութեամբ

եան անփոխարինելի միջոց է: Խաղի միջոցով կը ձեւաւորուին գրեթէ բոլոր այն որակներն ու յատկութիւնները, որոնք անհրաժեշտ են մարդուն իր ողջ կեանքի ընթացքին: Օրինակ՝ դժուար է պատկերացնել այն մարդու կեանքը, որ չունի մարդոց հետ շփուելու, հաղորդակցելու, ուշադրութիւնը կեդրոնացնելու կարողութիւններ, զարգացած մտածողութիւն, երեւակայութիւն, տրամաբանութիւն, ճիշդ լուծումներ գտնելու կարողութիւն, ուրիշներուն օգնելու պատրաստակամութիւն եւ այլն:

Խաղը կ'իրականացնէ շարք մը գործառոյթներ, որոնք կարելի չէ իրագործել գործունէութեան ուրիշ ոչ մէկ տեսակէտով:

Խաղը մարդու գործունէութեան միւս տեսակներէն կը տարբերի այն բանով, որ ան կը բացառէ հարկադրանքի տարրը: Պարտադրել երեխային խաղալ, կը նշանակէ այդ գործընթացը դարձնել անոր համար անիմաստ եւ անհետաքրքիր: Երեխան պէտք է բացարձակ կամովին ընդգրկուի խաղի մէջ կամ դուրս գայ խաղէն: Ան պէտք է ազատ ըլլայ «կ'ուզեմ խաղալ» կամ «չեմ ուզեր խաղալ» հարցերու ընտրութեան մէջ: Այսպիսով խաղային գործունէութեան հոգեբանական հիմքը ազատ ընտրութեան զարգացումն է: Ինչպէս կը նշէ յայտնի հոգեբան եւ մանկավարժ Շալուա

Ամոնաշուիլին. «Խաղային գործունեության գործընթացի ազատ ընտրության զգացումը երեխայի մօտ կը դառնայ անհրաժեշտություն, որ երեխային կու տայ այդ զգացումը ապրելու հնարաւորութիւն, շարժման մէջ կը դնէ անոր բոլոր ուժերը, եւ երեխան ամբողջութեամբ ու անարգել կը ցուցաբերէ աստոնք»:

Չնայած որ խաղային գործունեութիւնը կը բնութագրուի ազատ ընտրութեան հնարաւորութեամբ՝ չի նշանակեր, որ ան չի պահանջեր կամային լարում, դժուարութիւնները յաղթահարելու ոյժ եւ կարողութիւն: Ընդհակառակը, «միայն խաղն է, որ հնարաւորութիւն կու տայ, որ երեխայի զարգացող ուժերը գտնեն այն սահմանները, որոնց յաղթահարման ընթացքին կը կատարուի իրական զարգացումը: Այսինքն՝ խաղը սոսկ հաճոյք զուարճանք չէ, այլ բաւական լուրջ գործունեութիւն՝ հետաքրքրաշարժ հագուստով:

Յստակ նշենք այն գործառոյթներէն քանի մը հատը, որ կ'իրականացնէ խաղը որպէս գործունեութեան տեսակ:

1 .- Խաղը կը թեթեւցնէ սխալներու եւ անյաջողութիւններու ձգած ազդեցութիւնը: Ըլլալով գործունեութեան բաւականին լուրջ տեսակ՝ ան միեւնոյն ժամանակ երեխային մէջ չի յառաջացնէր հիասթափութեան

եան, անյաջողութեան զգացողութիւն: Այսօր մանկավարժութեան մէջ տարածուած է այն կարծիքը, որ խաղ-մրցոյթները ո՛չ թէ օգտակար, այլ՝ ընդհակառակը վնասակար են եւ նոյնիսկ «հակամանկավարժական»: Ան կը բացատրուի խաղի մէջ յաղթողներու եւ պատտուողներու առկայութեամբ: Լաւ է, որ կան յաղթողներ, բայց պարտութիւնը լուրջ հետեւանքներ կ'ունենայ. ան պատճառ կը դառնայ երեխաներու ցած ինքնագնահատման ձեւաւորման համար: «Իրական խնդիրը այն չէ, թէ ի՞նչն է լաւը՝ ցած, թէ բարձր ինքնագնահատականը. կարելորը այն է, որ ըլլայ համարժեք, այսինքն՝ որ երեխան յստակ գնահատէ իր իրական ուժերն ու հնարաւորութիւնները: Միայն այդ է պատճառը, որ երեխան պէտք է խաղայ եւ խաղի ընթացքին ձեւաւորէ իսկական, բազմակողմանի ինքնագնահատական: Ի հարկ է, շատ կարելոր է, որ երեխան խաղայ ո՛չ թէ մէկ, այլ՝ տարբեր խաղեր. ո՛չ թէ մէկ, այլ՝ տարբեր մարդոց հետ: Խաղերու եւ խաղընկերներու բազմազանութեան պայմաններու մէջ երեխան մէկ կը պարտուի, մէկ յաղթող կը ճանչցուի՝ հնարաւորութիւն ստանալով կողմնորոշուելու՝ ի՞նչ գիտէ եւ ի՞նչ կարող է ընել ինքը, իսկ ի՞նչը՝ ոչ:

2 .- Խաղը անփոխարինելի միջոց է երեխային երեւակայութիւնը զարգացնելու համար: Խաղի

անհրաժեշտ բաղադրամասն է՝ երեւակայուող իրադրութիւնը, որ կը ներմուծուի «եթէ» բառի օգնութեամբ, երեխայի կողմէն կուտակուած մտապատկերներու, տրամաբանութեան կանոններու եւ ճշմարտանմանութեան պահանջներու կողմէ չճնշուած ձեւափոխութիւն է: Երեւակայական պատկերն այստեղ հանդէս կու գայ որպէս խաղային գործունէութեան ծրագիր: Ճիշդ չէ այն կարծիքը, թէ խաղի ժամանակ երեխաները չունին ո՛չ մէկ յստակ նպատակ: Պատճառը այն է, որ խաղի ընթացքին երեխաները՝ յաճախ կը փոխեն իրենց նպատակները՝ համապատասխանեցնելով անոնք նոր նպատակներու: Հետաքրքիրը այն է, որ նման վերափոխութիւնները հիմնականին մէջ պայմանաւորուած են ո՛չ թէ անսպասելի կամ անյաղթահարելի արգելքներով, այլ ուղղակի մանկական երեւակայութեան թռիչքով:

Շատ հետաքրքիր եւ մանկական խաղին բնորոշ է այն, որ խաղին վերջնական արդիւնքը, երեխաներն այնքան ալ չեն կարելորէր: Իրենց համար աննկատ՝ երեխաները, խաղի միջոցով սնելով իրենց երեւակայութիւնը կը խորացնեն եւ կ'ամրապնդեն անձի մը համար շատ արժեքաւոր յատկութիւններ՝ համարձակութիւն, վճռակամութիւն, կազմակերպուածութիւն, հնարամտութիւն եւ այլն: Այսպիսով՝ խաղը հանդէս

կու գայ ո՛չ միայն որպէս հետազօտութեան միջոց, այլ նաեւ որպէս հնարամտութեան դրսեւորման ձեւ:

3.- Մանկական խաղը շատ սակաւ քառսային կամ պատահական կ'ըլլայ: Հոգեբաններու դիտումները ցոյց տուած են, որ նոյնիսկ այն ժամանակ, երբ երեխաները կը խաղան մինակ՝ առանց մեծերու անմիջական ղեկավարման, անոնք ինքնուրոյն կ'որոշեն, կը սահմանեն եւ անառարկելիօրէն կ'ենթարկուին խաղի կանոններուն: Պատահական չէ, որ տարբեր հոգեվիճակներու մէջ երեխան կ'ընտրէ միանգամայն տարբեր խաղեր, քանի որ ամէն մէկ խաղ ինչ որ բան կը խորհրդանշէ եւ յաճախ ան պարզօրէն ցոյց կու տայ երեխայի հոգիին մէջ կատարուող այս կամ այն գործընթացը:

4.- Խաղային գործունէութիւնը բացառիկ նշանակութիւն ունի մարդոց մտաւոր եւ ֆիզիքական զարգացման համար: Ան ե՛ւ երեխայի, ե՛ւ մեծահասակի համար մտաւոր ներուժի օգտագործման լաւագոյն միջոց է. հիմք, որուն վրայ կը փորձարկուին, կը կիրարկուին մտածողութեան, խօսքի, երեւակայութեան պտուղները: Խաղի ժամանակ երեխան ո՛չ միայն կը սորվի ու կը զարգանայ, այլ խաղային այս կամ այն իրավիճակի ընթացքին կը կիրառէ, կը կատարելա-

գործէ, կ'ամրակայէ իր վաղ սորվածը, հմտութիւններու կը վերածէ իր կատարողութիւնները:

Այնպէս ինչպէս բոյսերը կրնան խեղդուիլ պարտէզի մէջ, տեղի անբաւարարութենէ, այդպէս ալ հնարաւոր է երեխաներուն հետ աշխատելով ստեղծել այնպիսի մթնոլորտ, ուր մտածողութիւնն ու խօսքը չեն զարգանար եւ չեն հասնիր սպասուած արդիւնքին: Ռ. Կոէլը եւ Գ. Մէյեսը, ուսումնասիրելով երեխաներու եւ նոյնիսկ հասուն մարդոց ստեղծագործական գործունէութիւնը պարզած են, որ «Խաղային տարրերու ներմուծումը, որպէս կանոն, գործօն կը դարձնէ (կը դրդէ) ճանաչման միջանիզմներն ու զգացմունքային գործընթացները (խաղային գործունէութեան դրդման բարձր մակարդակ) եւ կը յանգեցնէ հնարաւոր առաւելագոյն կեդրոնացման ու զօրաշարժի ենթարկման»:

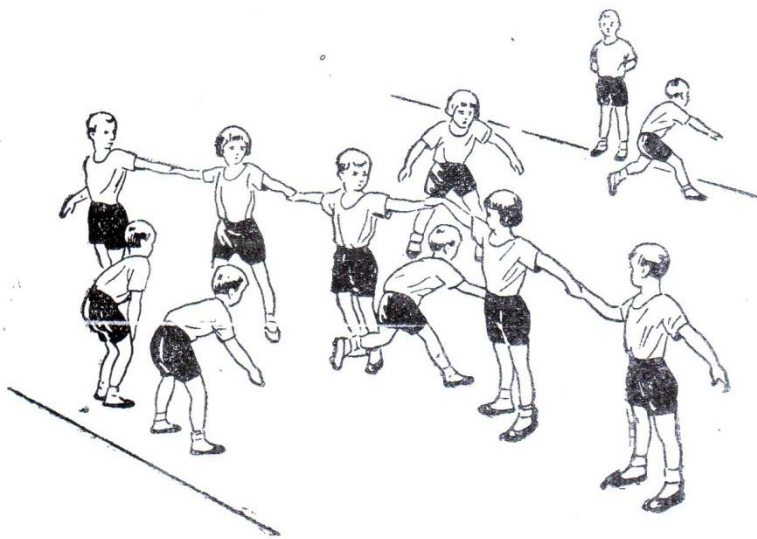
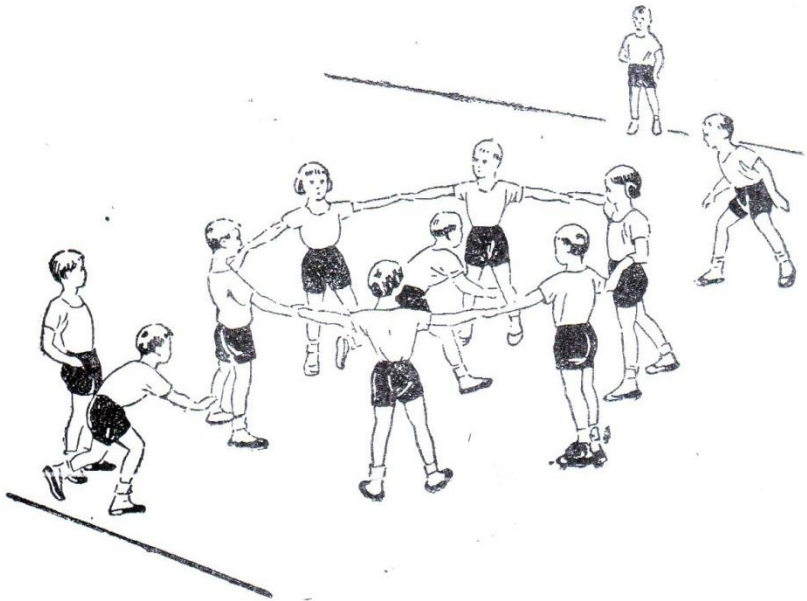
Չնայած այն բանին, որ խաղը երեխային համար բնական պահանջք է, ազատ գործունէութիւն է, մենք յաճախ զայն կ'օգտագործենք մեր կողմէ հետապնդուող այս կամ այն միջոցին, նաեւ ուսումնաճանաչողական նպատակներու հասնելու համար: Անկախ այդ նպատակներէն անհրաժեշտ է նախ եւ առաջ մեծ ուշադրութիւն դարձնել խաղի ազատութեան, հետեւելով, որ երեխան խաղալու ժամանակ չկաշկանդուի, չձգուի, հաճոյք ստանայ իր խաղէն,

բայց եւ ծանօթ ըլլայ եւ հետեւողականօրէն պահպանէ խաղի կանոնները:

Խաղը պատասխանատուի օգնականն է՝ ուսումնական գործունէութիւնը երեխաներուն համար հետաքրքրաշարժ եւ հաճելի դարձնելու, անոնց յոգնածութիւնը եւ լարուածութիւնը թուլացնելու, ուշադրութիւնը կեդրոնացնելու, մտածողութիւնն ու երեւակայութիւնը զարգացնելու գործին մէջ:

Խաղերը բազմաթիւ են ու բազմազան, սակայն խաղերու ճիշդ ընտրութեան ու կազմակերպման ժամանակ անոնք անդաւաճան զինուորներու նման կը ծառայեն թէ՛ երեխաներուն, թէ՛ անոնց հետ աշխատող մեծահասակներուն:

* * *



ԽԱՂԵՐՈՒ ԸՆՏՐՈՒԹԻՒՆ, ՈՒՍՈՒՅՈՒՄ ԵՒ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՄԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐ

Երեխայի կամքին եւ բնատրուրեան դաստիարակման, անոր օրկանիզմի առողջացման եւ ամրապնդման, ֆիզիքական եւ հոգեկան կարողութիւններու զարգացման գործին մէջ վճռական նշանակութիւն ունին շարժական խաղերը:

Խաղերը ուղեկից են երեխային, սկսած կանուխ մանկական հասակէն մինչեւ երիտասարդական հասակը, աստիճանաբար զարգանալով, նոր բովանդակութիւն ստանալով ընկերային միջավայրին մէջ:

Համաձայն երեխայի տարիքին, խաղերը աստիճանաբար կը բարդանան եւ կը դժուարանան, աստիճանաբար բովանդակալից կը դառնան եւ կ'ընդգրկեն բազմատեսակ աշխատանքային մթնոլորտներ: Իրաքանջիւր տարիքի խաղերուն միջոցով առանձին խնդիրներ եւ պահանջքներ կ'առաջադրուին երեխային, որոնց յաղթահարման համար երեխան այդ աշխատանքներուն բաւական շատ ժամանակ կը յատկացնէ եւ մեծ ճիգ ու ջանք կը գործածէ:

Իրաքանջիւր խաղ ունի իր նպատակը, բովանդակութիւնը, օրէնքներն ու կանոնները:

Կան խաղեր, որոնք շատ պարզ են, անոնք պայմաններ կը ստեղծեն որ երեխան արագ վազէ, նետէ,

արագ կողմնորոշե, խուսափի պատահարներէ եւ վերջապէս յարատեւութեան ճամբով հասնի խաղի նպատակին, յաղթանակ ձեռք բերէ: Պարզ խաղերը մեծաւ մասամբ կը վերաբերին մինչեւ 12 տարեկան երեխաներուն:

Կան խաղեր, որոնք բարդ են թէ՛ բովանդակութեամբ, եւ թէ՛ օրէնքներու ու կանոններու տեսակետի կողմէ: Անոնք կը պահանջեն երեխայէն ո՛չ միայն արագ վազել, բարձր ու հեռու շտապել, նետել, արագ կողմնորոշել, այլեւ կը զարգացնեն խաղին մէջ յամառ հետեւողականութիւն, հաստատակամութիւն, տոկունութիւն, խումբին համար յաղթանակ ձեռք բերելու բարձր զգացում: Այս կարգի խաղերը գլխաւորապէս կը վերաբերին 13-էն վեր տարիք ունեցողներուն:

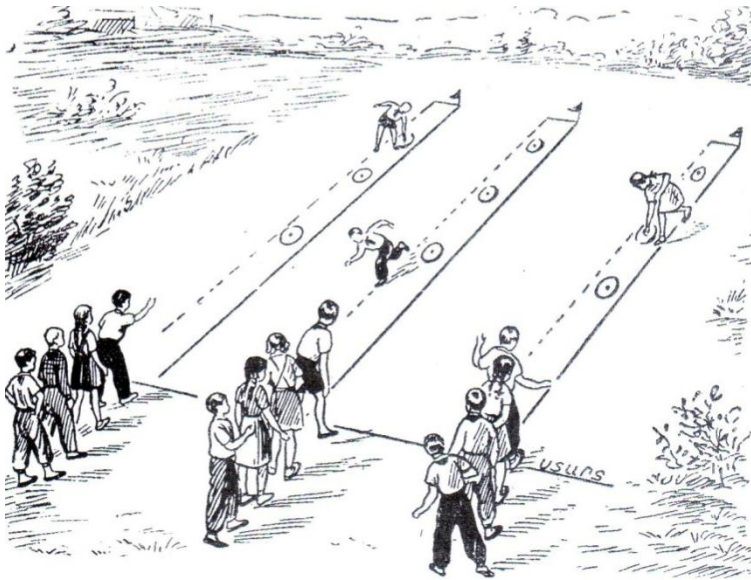
Ծնողներու, մանկավարժներու եւ մանուկներու հետ աշխատողներուն որոշ մէկ մասը կը գտնեն խաղը սոսկ ուրախ ժամանց, որուն կարելի է ժամանակ յատկացնել միայն այն ատեն, երբ երեխան մտային լարուած աշխատանքներէ յոգնած է:

Այսպէս մտածողները անշուշտ որ չեն սխալիր, բայց սխալ կ'ըլլայ խաղը դիտել միայն որպէս ժամանց:

Մանկական խաղին մէջ պէտք է տեսնել նախ կենսաբանական կողմ: Երեխան կենդանի, շարժուն օրկանիզմ ունի: Ան կարիքը ունի աշխատելու եւ շարժելու: Այս բնական պահանջք է, որ անպայման

պետք է կատարուի: Բացի ասկէ, խաղը երեխային համար միջավայր մըն է, ուր ան կը ստանայ հասարակական դաստիարակութիւն:

Խաղալով իր հասակակիցներուն հետ, երեխան գործնականին մէջ կը հասկնայ հաւաքական կեանքի անհրաժեշտութիւնը: Հոս է որ իր մէջ կը զարգանայ ընկերականութիւն, համերաշխութիւն, ազնուութիւն, արդար վերաբերմունք դէպի իր ընկերներն ու իր անձը:



ԽԱՂԵՐՈՒ ԸՆՏՐՈՒԹԵԱՆ ԵՒ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԵՂԱՆԱԿԸ

Խաղերու ընտրութիւնը դժուար եւ պատասխանատու գործ է: Կը պատահի, որ խաղավարին համար գեղեցիկ եւ արժէքաւոր խաղ մը, ուսուցման ընթացքին տապալի եւ իր սպասուած արդիւնքը չտայ: Այսպիսի դէպքերու ընթացքին խաղավարը յաճախ առանց խորանալու պատճառներուն մէջ, կ'անցնի ուրիշ խաղի մը ուսուցման, եթէ այդ ալ անյաջող ըլլայ, կը կազմակերպէ երրորդը եւ այսպէս մէջտեղ կը բերէ բազմաթիւ խաղեր, մինչեւ որ կարենայ կարգի բերել երեխաներուն եւ կազմակերպել խաղի ընթացքը:

Միշտ երբ խաղավարը կ'ուզէ կազմակերպել կամ ուսուցանել խաղ մը, ան պէտք է ամէն բանէ առաջ նկատի ունենայ երեխաներուն տարիքը: 8 - 12 տարեկան երեխաները չեն կրնար դժուար խաղեր խաղալ. անոնք, նախ չեն կրնար լաւ ըմբռնել օրէնքները եւ կանոնները, որոնք բարդ են, եւ երկրորդ եթէ նոյնիսկ սկզբնական շրջանին ընդգրկուին խաղի մէջ, քիչ յետոյ ձանձրանալով դուրս կու գան, որովհետեւ հաճոյք չեն առներ այդ խաղէն:

Ուրեմն խաղերը ընտրելու եւ ուսուցանելու մէջ առաջին հերթին նկատի առնել խաղացողներուն տարիքը:

Այն ժամանակ, երբ խաղացողներու տարիքը կը տարուբերի 10-15ի սահմաններուն մէջ, պէտք է ընտրել միջին բարդութեամբ խաղեր:

Երկրորդ կէտը, որ պէտք է նկատի առնել խաղ ընտրելու եւ ուսուցանելու մէջ՝ խաղին բովանդակութիւնն ու նպատակն է: Բազմաթիւ խաղեր կան, որոնց օրէնքները դաստիարակչական չեն: Այս տեսակ խաղեր կազմակերպելով, մենք անհատ երեխաներու, նոյնիսկ առանձին խմբակներու մէջ առաջ կը բերենք վեճ, գծտութիւն եւ նոյնիսկ ատելութիւն մէկը միւսին հանդէպ, մանաւանդ երբ անոնք մրցակիցներ են:

Իւրաքանչիւր խաղ պէտք է ունենայ իր նպատակը: Խաղեր կան, որոնք կը զարգացնեն ճարպիկութիւն, ճկունութիւն, շարժման արագութիւն, դիմացկունութիւն, ոյժ, նետելու-վազելու ունակութիւն: Ուրեմն խաղավարը խաղեր ընտրելէ առաջ պէտք է հարց դնէ, թէ ան ի՞նչ կ'ուզէ սերմանել երեխային մէջ:

Երրորդ կէտն է՝ ընտրուած խաղին համապատասխանող խաղադաշտ եւ գոյք նախապատրաստել: Յաճախ ընդարձակ տարածութիւններ պահանջող խաղերը կը կորսնցնեն իրենց արժէքը, երբ խաղցուին փոքր տարածութիւններու վրայ:

Չորրորդ կարեւոր խնդիրը, խաղը ճիշդ բացատրելն ու ուսուցանելն է: Յաճախ կը պատահի, որ լաւ եւ բովանդակալից խաղ մը թերի բացատրուած ըլլալուն պատճառով անհետաքրքիր կ'անցնի:

Խաղավարը խաղը սկսել է առաջ խաղացողները կը կեցնէ կիսաշրջանաձեւ եւ ինքն ալ կը կանգնի կեդրոնը, այնպէս որ բոլոր խաղացողները իր տեսադաշտին մէջ ըլլան եւ կը սկսի բացատրել խաղը: Բացատրութիւն տալէ վերջ զանազան հարցումներ կու տայ խաղը աւելի յստակ ու պարզ դարձնելու համար: Յետոյ փորձ խաղ մը կ'անցնէ եւ ապա կը սկսի խաղին:

Խաղավարը խաղի ընթացքին խստօրէն պէտք է հետեւի, որ օրէնքները ճշդութեամբ կիրարկուին:

Խաղավարը պէտք է ուշադիր ըլլայ խաղի տեւողութեան հարցերուն, պէտք է անպայման հաշուի առնէ խաղացողներուն տարիքը, խաղի տեսակը, միջավայրը, ուշադիր ըլլայ թուլակազմ երեխաներուն նկատմամբ եւ չյոզնեցնէ զանոնք:

Խաղերու ուսուցման ժամանակ, խաղավարը պէտք է հետեւողականօրէն հսկէ վերոյիշեալ առողջապահական կանոններու անթերի կիրարկման:

1.- Անօթի վիճակով չմասնակցիլ խաղին: Ուտելէ առնուազն մէկ ու կէս ժամ յետոյ խաղալ:

2.- Խաղերուն մասնակցիլ թեթեւ հագուստով:

3.- Օրուան շատ տաք ժամերուն չխաղալ արեւին տակ:

4.- Ջուր չխմել ամբողջ խաղի ընթացքին եւ ոչ ալ խաղէն անմիջապէս ետք:

5.- Խաղէն անմիջապէս յետոյ փոխել խոնաւ հագուստները:

6.- Խաղէն յետոյ (մանաւանդ եթէ շատ աշխոյժ է) չնստիլ հանգստանալու. պէտք է քալել մինչեւ որ սրտի գործունէութիւնը բնականոն դառնայ:

7.- Խաղի ամբողջ ընթացքին շնչել քիթով, որովհետեւ բերանով շնչելու սովորութիւնը հակաառողջապահական է, շատ կը յոգնեցնէ խաղացողը:

8.- Զօրաւոր յոգնութեան, գլխու պտոյտի, սրտխառնուքի պարագային թոյլատրել երեխային անմիջապէս դուրս գալ խաղէն:

9.- Խաղի ընթացքին վիրաւոր եղողին անմիջապէս դիմել բժիշկի կամ բուժաշխատողի:

10.- Կարծր գնդակներ եւ ցաւ պատճառող իրերու գործածութիւնը արգիլել, ինչպէս նաեւ ճահիճներու եւ այլ տեսակի հակաառողջապահական միջավայրերու մէջ խաղեր չկազմակերպել:

ԽԱՂԻ ՅԱՂԹ-ԱՆԱԿԸ

Երեխային համար խաղի մեջ յաղթանակ ձեռք բերելը ամեն ինչ է: Ան հոգեկան մեծ բաւարարութիւն կը ստանայ, երբ յամառ պայքարելէ յետոյ կը յաղթէ իր մրցակիցին, կամ իր խումբին համար յաղթանակ կ'ապահովէ:

Խաղավարը այս հարցին պէտք է մօտենայ ամենայն լրջութեամբ եւ խաղը դատէ անաչառօրէն, հաշուի առնելով, որ խաղացողները չարչարուած, ոյժ թափած են խաղը շահելու համար: Ինչպէս կը հիասթափուին երեխաները, եթէ խաղավարը առանց աչալուրջ կերպով խաղը դատելու, առանց պարզելու, թէ ո՞ր խումբն է շահողը, յաղթանակը կու տայ պարտուող խումբին, կամ խաղը ոչ ոքի կը համարէ:

Միայլ եւ անուշադիր խաղ դատելը կը կորսնցնէ խաղին արժէքը եւ խաղավարին հեղինակութիւնը:

Կը սխալին այն խաղավարները, որոնք անկարգութեան համար, անհատը կամ խումբը կը զրկեն յաղթանակէ: Եթէ խումբը խաբէութիւն չէ կատարած, բարեխղճութեամբ կիրարկած է խաղի օրէնքները եւ կանոնները, սակայն աղմկարար եղած է, կարելի չէ զրկել յաղթանակի իրաւունքէն, պէտք է դիտողութիւն րնել կամ պատժել խաղէն հեռացնելով:

ԻՆՉՊԻՍԻ՝ ՄԷԿԸ ՊԷՏՔ Է ԸԼԼԱՅ ԽԱՂԱՎԱՐԸ

Խաղավարը ամենէն առաջ պէտք է ունենայ մանկավարժական կրթութիւն, կարենայ սիրել երեխաները ու ունենայ հետեւեալ բնորոշ գիծերը.-

1.- Ըլլայ ուրախ եւ գործունեայ, երեխաներուն մօտենայ պարզ ու անկեղծ ձեւով, համակրանքի մթնոլորտ ստեղծէ անոնց մէջ:

2.- Ըլլայ յամառ, հետեւողական եւ պահանջկոտ խաղերու ուսուցման խնդրին մէջ: Ոչ մէկ դէպքի ընթացքին չզիջի, եթէ երեխան խախտած է խաղի օրէնքները եւ կանոնները:

3.- Պէտք է գիտնայ շատ խաղեր, հանելուկներ, թուաբանական գուարճալիքներ եւ կարենայ այդ բոլորը ճիշդ ու բովանդակալից կերպով ուսուցանել երեխաներուն:

4.- Հարկ եղած պարագային խաղայ երեխաներուն հետ եւ իր անձնական օրինակով, եռանդ ու վճռակամութիւն մտցնէ խաղին մէջ, դառնալով նոյն տարիքի խաղացողներէն մէկը, ինչպէս իր սպորումներուն

դասաւորումով, այնպէս իր վերաբերմունքով եւ գործունէութեամբ:

5.- Առարկայականօրէն մօտենայ երեխաներուն խաղի ընթացքին ունեցած ապրումները գնահատելով:

6.- Երեխաներուն հետ խօսի մաքուր, գրական եւ պարզ լեզուով, չգործածէ անոնց համար անհասկնալի բառեր ու դարձուածքներ:

* * *



ՄԿԱՌԻՏԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐ

ԹԵՐԹԵՐՈՒ ԽԱՂ

Իրաքանչիւր սկաուտի կը տրուի 3 տարբեր օր-
ուայ թերթեր, ինչպէս նաեւ հարցումներու շարք մը,
որոնց պատասխանը կարելի է գտնել միայն այդ
թերթերուն մէջ. յաղթական կը հռչակուի ան, որ կը
յաջողի բոլոր հարցումներուն պատասխանել ամենա-
արագ եւ ճիշդ ձեւով:

ԳԻՄԻ ԽԱՂ՝ ԶԳԱԼՈՎ

Իրաքանչիւր սկաուտի աչքը գոցել փողկապով,
ապա որոշ երկարութիւն ունեցող պարան մը կապել
տեղէ տեղ, ապա ենթակային առաջնորդել պարանին
ծայրը եւ հոնկէ շօշափելով պիտի հասնի պարանին
միւս ծայրը:

ԵՐԲ ԵՍ ԲԱՆԱԿՈՒՄԻ Կ'ԵՐԹԱՅԻ

Սկաուտները կը նստին շրջանակ մը ըրած. Առա-
ջին սկաուտը կը սկսի ըսել «Երբ ես բանակումի
երթամ հետս կը տանիմ պայուսակ», ապա քովը

նատող սկաուտը կը շարունակէ կրկնելով նոյն նախադասութիւնը նախորդին յիշած գոյքը եւ առաւել իր տանելիք գոյքը, եւ այսպէս հերթաբար կը շարունակուի, իւրաքանչիւրը իր գոյքը աւելցնելով նախորդին վրայ, մինչեւ որ մէկը շուարի եւ խաղէն դուրս մնայ, որմէ ետք դարձեալ սկիզբէն կը սկսի խաղը:

ՔԱՆՏԷՍ

Անհրաժեշտ գոյքեր.- շրջանի մը քարտէսը իր թաղամասերով եւ գնդասեղներ, որոնց ծայրը անցուած ըլլայ պզտիկ գունաւոր թուղթեր դրօշակի ձեւով:

Խմբակդ բաժնէ երկու մասի եւ իւրաքանչիւրին տուր քարտէս մը, որմէ ետք տուր զանազան կեդրոններու անուններ, ինչպէս հիւանդանոց, դպրոց: Սկաուտները յիշուած անունին համաձայն քարտէսին վրայ պիտի ճշդեն վայրը գնդասեղով, վերջաւորութեան այն խմբակը, որ շիտակ ըրած կ'ըլլայ՝ յաղթական կը դառնայ:

ԲԱՌԱԳԻՏՈՒԹԻՒՆ

10-15 պզտիկ խաւաքարտերու վրայ Ա . Բ . Գ .-էն գիրեր, իւրաքանչիւր խաւաքարտի վրայ մէկ գիր, ապա իւրաքանչիւր սկաուտի բաժնէ այդ 15 գիրերը, բոլորին ալ նոյն գիրերը նոյն թիւով, այն սկաուտը որ

կրնայ ճշդուած ժամանակամիջոցին մէջ առաւելագոյն թիւով բառեր կազմել այդ գիրերով՝ յաղթական կ'ըլլայ:

ՎՐԱՆ ԾԱԼԼԵԼ

Բացատրել ինչպէս կը ծալլեն վրան մը եւ փորձել տալ իւրաքանչիւրին, որմէ ետք զոյգի մը տալ քակուած վրան. անոնք պիտի փորձեն ամենակարճ ժամանակամիջոցին մէջ կոկիկ ձեւով ծալլել այդ վրանները՝ աչքերնին գոց:

ՎՐԱՆ ԼԱՐԵԼ

Բացօդեայ դաշտի մը մէջ, երկու հոգիով շինել վրանի մը կմախքը՝ օգտագործելով միայն երկու ձեռնափայտ, պարան եւ 8 ցից:

ԴԷՄՔԵՐՈՒ ԾԱՆՕԹԱՅՈՒՄ

Սրահի մը մէջ կը զետեղեն 12 յայտնի անձնաւորութիւններու նկարները. սկաուտները պիտի փորձեն ճշդուած ժամանակամիջոցին մէջ ճանչնալ դէմքերը եւ արձանագրել իւրաքանչիւրին անունը:

ՁԵՌԱՅԻՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Իւրաքանչիւր գոյզի տալ նոյն քանակութեամբ պարան եւ ձեռնափայտ. ճշդուած ժամանակամիջոցին պիտի փորձեն մէջտեղ բերել աշխատանք մը՝ տրուած նիւթերով:

ՓԱԶԸԼ

Իւրաքանչիւր սկաուտի տալ յայտնի անձնաւորութեան մը նկարը, որ զանազան կտորներու բաժնուած է. իւրաքանչիւր սկաուտ պիտի փորձէ նկարը վերակազմել եւ ճանչնալ անձը:

ԿԱՐԹԻ ԽԱՂ

Սկաուտները կը կազմեն շրջանակ մը, խաղավարը կը կենայ կեդրոնը, ձեռքը ունենալով պարան մը, որուն ծայրը ըլլայ գնդակի ձեւով բան մը. Խաղավարը ձեռքի պարանը պիտի դարձնէ կլոր-կլոր, շրջանակի ուղղութեամբ գետնէն 20 ս.մ. բարձրութեամբ. գնդակը որուն որ ոտքին դպչի՝ խաղէն դուրս կը մնայ, մինչ այդ սկաուտները երբ նշմարեն որ գնդակը իրենց մօտ կու գայ, պիտի փորձեն ցատկել, որպէսզի գնդակը իրենց չդպչի:

ԳԻՄԻ ԽԱՂ

Ջանազան տեսակի 20-30 տարբեր գույքեր հաւաքել սեղանի մը վրայ, առիթ տալ սկաուտներուն որ լաւ դիտեն, ետքը (պլանքէթ)ով մը գոցել սեղանը. իւրաքանչիւր սկաուտ թուղթի վրայ պիտի նօթագրէ այն ինչ կրցաւ միտքը պահել:

Ո՞Վ ԵՄ ԵՍ

Խմբակը կը նստի սենեակի մը մէջ, մնացեալները կ'որոշեն թէ ի՞նչ պիտի կոչեն զինք, օրինակի համար զինուոր: Սկաուտը երբ ներս կը մտնէ պիտի հարցնէ իւրաքանչիւր սկաուտի թէ ո՞վ է ինք, իւրաքանչիւր սկաուտ պիտի տայ յատկանիշ մը զինուորին, օրինակ թէ դուն հայրենիքի պաշտպաններէն ես, եւ սկաուտը պիտի եզրակացնէ թէ ո՞վ է ինք:

Ի՞ՆՉ ԿԵՐԱՅ

Իւրաքանչիւր սկաուտի աչքը գոցել փողկապով, ապա իւրաքանչիւրին բան մը կերցնել: Ուտելէն ետք աչքը պիտի բանայ եւ թուղթի վրայ պիտի գրէ թէ ի՞նչ կերաւ:

ՀԱԳՈՒՍՏ ՇԻՆԵԼ

Իւրաքանչիւր սկաուտի կը տրուի որոշ քանակութեամբ հին թերթեր եւ գնդասեղ, սկաուտը ճշդուած ժամանակին մէջ պիտի շինէ հագուստ ինքզինքին համար:

ՏԱՐԱԶ ՀԱԳՆԻԼ

Պատասխանատուն սկաուտները կը հաւաքէ 5 մեթր շրջագիծով շրջանակի մը մէջ, սկաուտները իրենց տարազները կը հանեն եւ շրջանակին կեդրոնը իրարու վրայ կը դիզեն, իրարմէ հաւասար հեռաւորութեամբ կը նստին շրջագիծին վրայ: Պատասխանատուի սուլիչին վրայ ամենքը մէկ կը վազեն դէպի հագուստներու դէզը, իւրաքանչիւրը կը ջանայ վայրկեան առաջ իր տարազը գտնել, հագնիլ եւ պատասխանատուին ներկայանալ:

ԱՅԼԱՆԴԱԿՆԵՐ

Խումբ մը սկաուտներ կը հաւաքուին սենեակի մը մէջ, գիշեր ատեն: Սկաուտներէն մէկը դուրս կ'ելլէ ձեռքը ունենալով պզտիկ աման մը, մէջը քիչ մը աղ ու օղի կը լեցնէ, պահ մը յետոյ ներս մտնելով լոյսը կը մարէ եւ լուցկիով կը վառէ ամանին աղն ու օղին: Այն ժամանակ սենեակին մէջ սկաուտները իրարու երես

կը նային եւ կը սկսին խնդալ, որովհետեւ ամէնուն երեսը անճոռնի եւ մեռելատիպ կը դառնայ, ներկաները իրենք իրենց երեսը չտեսնելով կը կարծեն թէ իրենք այլակերպուած չեն:

ԿԵՆՂԱՆԻԻ ԱՆՈՒՆ

Խմբակի մը սկաուտները կը հաւաքուին, ամէն մէկ սկաուտ կենդանիի մը անուն կը գրէ թուղթի մը վրայ եւ կոնակին կը կարէ, առանց իր ընկերոջ ցոյց տալու:

Սուլիչի նշանին վրայ իւրաքանչիւր սկաուտ կը փորձէ իր ընկերոջ կոնակին գրուած կենդանիի անունը կարդալ, առանց ձգելու, որ իր կոնակին եղած թուղթը կարդան, եւ թուղթի մը վրայ կը գրէ ներկաներու թիւին չափ կենդանիներու անուններ. ան որ ամէնէն առաջ կը գրէ բոլոր անունները՝ կը շահի խաղը:

ՀԱՃԵԼԻ ԽԱՂԵՐ

❖ Երկու սկաուտներ դեմ դիմաց կը պպզին, իւրաքանչիւրը գաւազան մը անցուցած կ'ըլլայ ծունկերուն տակէն եւ ձեռքերն ալ երկու կողմերէն գաւազանին տակէն անցնելով միացուցած կ'ըլլայ ծունկերուն վրայ: Այս գործողութենէն ետք, աքլորի մը պէս իրարու վրայ կը ցատկեն՝ ջանալով գետին նստեցնել խաղակիցը:

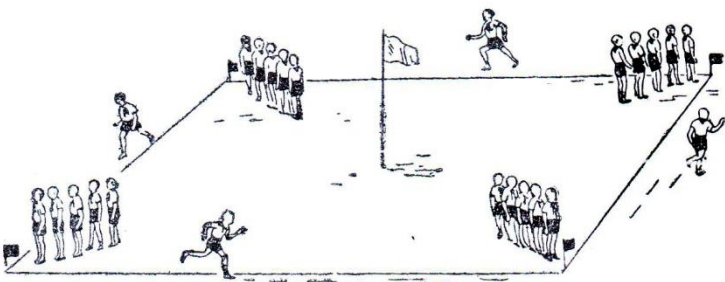
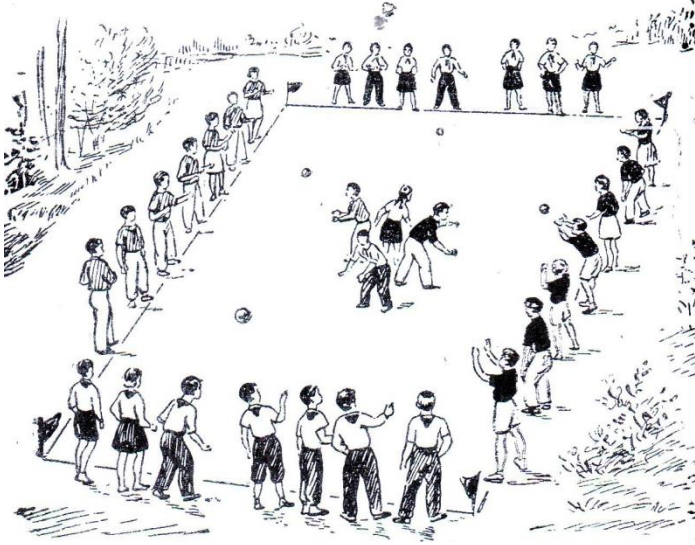
Գետին նստող սկաուտը խաղը կը կորսնցնէ:

❖ Սենեակի մը մէջ որեւէ անվնաս, այլ զօրաւոր հոտով թաշկինակ մը կը պահուի որեւէ տեղ, խմբակի մը սկաուտները աչքերնին կապած հոտառութեան զօրութեամբ միայն կ'աշխատին թաշկինակը երեւան հանել:

❖ Իւրաքանչիւր սկաուտ մէկ ձեռքով կը բռնէ իր ոտքը եւ միւս ձեռքով՝ քիթը. ան որ շատ կը կենայ այս դիրքին մէջ՝ ան կը շահի:

❖ Խմբակի սկաուտները մէկ գիծի վրայ կը շարուին, իրենց հետ ունենալով մէկական տոպրակ, բոլորն ալ կը մտնեն տոպրակին մէջ մինչեւ

մեջքերին, ապա սուլիչի նշանին վրայ բոլորը մեկ կը սկսին վազել՝ առաջինը հանդիսանելու համար:



ԱՇԽԱՐՀԻՆ ՇՈՒՐՁԸ

Անհրաժեշտ Գոյքեր.- խաւաքարտ եւ մատիտ

Պատրաստութիւն.- իւրաքանչիւր պզտիկ խաւաքարտի վրայ գրէ երկրի մը անունը եւ ցրուէ խաւաքարտերը բակին մէջ:

Գայլիկները շարքով կը պտտին բակին մէջ մինչեւ որ աքելլան ըսէ, որ այցելեն այսինչ երկիրը. եւ բոլորը միասին կը վազեն հոն. ան որ սխալ տեղ երթայ խաղէն դուրս կը մնայ: Օրինակ՝ Սպիտակ տուն գայլիկները պէտք է վազեն Մ. Նահանգներ:

Ծանօթ.- Կարելի է երկրի փոխարէն խանութի անուն գրել, դեղարան, մսավաճառ եւ այլն:

ՓԻՂ ՈՐՍԱԼ

Անհրաժեշտ Գոյքեր.- գնդակ եւ կաւիճ

Պատրաստութիւն.- կաւիճով գծել երկու զուգահեռական գիծեր իրարմէ որոշ հեռաւորութեան մը վրայ:

Բոլոր պատասխանատուները որսորդներ են, իսկ գայլիկները փիղեր. որսորդները կը շարունակ երկու զուգահեռական գիծերուն վրայ եւ անկէ ներս գալու իրաւունք չունին, փիղերը կը մնան երկու գիծերուն

միջեւ. որսորդներուն պարտականութիւնն է գնդակով
զարնել իւրաքանչիւր գայլիկի ծունկէն վար, ոեւէ մէկ
գայլիկ որ կը զարնուի՝ կը դառնայ որսորդ, իսկ վեր-
ջին մնացողը կը դառնայ յաղթական:

ՍՈՒԶԱՆԱԻԻ ՍՈՒԶՈՒՄ

Անհրաժեշտ Գոյք.- կաւիճ

Պատրաստութիւն.- կաւիճով գծել կլոր շրջա-
նակներ բակին մէջ, որոնց ընդհանուր թիւը մէկ
պակաս ըլլայ գայլիկներու ընդհանուր թիւէն:

Գայլիկները շարքով կը պտտին բակին չորս կողմը
մինչեւ որ աքելլան պոռայ «սուզանաւ սուզուիր».
Իւրաքանչիւր գայլիկ պէտք է անմիջապէս մտնէ կլոր
շրջանակէ մը ներս, դուրս մնացող եղբայրը կը մնայ
խաղէն դուրս, յաջորդ կանչին մէկ կլոր կը ջնջուի եւ
այսպէս հերթաբար մինչեւ որ մէկ կլոր մնայ,
յաղթական կը հռչակուի ան, որ վերջին աստէն կը մնայ
կլորէն ներս:

ՊՈՉԻ ԽԱՂ

Անհրաժեշտ Գոյքեր.- փողկապ եւ սուլիչ

Պատրաստութիւն.- Բացի իւրաքանչիւր վեցեակի
մէկ անհատէն, մնացեալները բոլոր իրենց գօտիէն
փողկապ կ'անցնեն պոչի ձեւով:

Այն եղբայրները, որոնք փողկապ չեն անցուցած կը կոչուին գող, այս եղբայրներուն պարտականութիւնն է իրենց վեցեակի անդամներէն դուրս գտնուող եղբայրներուն փողկապները գողնալ, իսկ այն եղբայրները, որոնք կորսնցուցած են իրենց փողկապները կրնան ստանալ նոր մը իրենց խմբակի գողէն, եթէ անշուշտ ունի քովը, որոշ ճշդուած ժամանակ մը ետք աքելլան կը սուլէ եւ խաղը կը դադրի, ապա կը համարուի իւրաքանչիւր վեցեակի (գողին հետ միասին) քովը գտնուող փողկապները, այն վեցեակը որ ունի ամենաշատ փողկապը կը հռչակուի յաղթական:

ԿՈՂՈՎԸ ԼԵՑՆԵԼ

Անհրաժեշտ Գոյքեր.- 2 կողով եւ թուղթ շինուած գնդակներ

Աքելլան երկու կողովները կը գետեղէ իրարմէ որոշ հեռաւորութեան վրայ, ապա կողովներէն հեռու գետին կը ցրուէ թուղթ գնդակները, իւրաքանչիւր վեցեակ այս պարագային երկու պիտի աշխատին ճշդուած ժամանակամիջոցին մէջ իրենց կողովը լեցնել աւելի մեծ թիւով գնդակներով քան միւս վեցեակը:

ՈՒՌԿԱՆ

Երկու գայլիկ կը նշանակուին ուռկան, իսկ մնացեալները կը կոչուին ձուկ, երկու ուռկանները կը բռնեն ձեռք ձեռքի եւ կը փորձեն իրենց ազատ ձեռքով դպչիլ ձուկերուն, այն ձուկին որ կը դպչին կ'ըլլայ ուռկան եւ կը միանայ իրենց, բայց երբ չորրորդ մըն ալ կը բռնեն՝ կը բաժնուին երկու ուռկաններու գոյգ-գոյգ, եւ այսպէս յաջորդաբար մինչեւ որ մնայ մէկ եղբայր որ կը հռչակուի յաղթական:

ԳՆՂԱԿԻ ՓՈԽԱՆՑՈՒՄ

Անհրաժեշտ Գոյք.- գնդակ մը

Վոհմակը կը կազմէ շրջանակ մը եւ գայլիկ մը ձեռքը կ'ունենայ գնդակ մը, անմիջապէս որ խաղին ազդանշանը տրուի գնդակը կը փոխանցէ ձախին կէցող եղբօրը, իսկ ինք կը վազէ եւ լման շրջանակ մը ընելէ ետք վոհմակին շուրջը, կը վերադառնայ իր նախկին տեղը, իսկ գնդակը ստացող եղբայրը շատ արագ կերպով պիտի փոխանցէ իր ձախին եւ այսպէս մինչեւ որ գնդակը ընէ լման շրջան մը, խաղին նպատակը այն է, որ ենթական պիտի աշխատի գնդակէն առաջ հասնիլ իր տեղը, ապա թէ ոչ խաղէն դուրս կը մնայ:

ԱՔՐԷՄՊԸԼ

Անհրաժեշտ Գոյքեր.- Պզտիկ չափով կտրուած քարտեր, իւրաքանչիւր գայլիկի մէկ հաշուով:

Պատրաստութիւն.- իւրաքանչիւր քարտի վրայ գրել բանակումի գոյքերէն անուն մը: Վոհմակը կլոր շրջանակ մը կազմած կը նստի գետին, իւրաքանչիւր գայլիկ իր ձեռք ունենալով քարտ մը, գայլիկ մը կ'երթայ եւ կը նստի շրջանակին կեդրոնը, աքելլան կը սկսի պատմել պատմութիւն մը գայլիկական կեանքէն, այնպէս յարմարցնելով որ պատմութիւնը պարունակէ քարտերուն վրայ գրուած անունները, օրինակ՝ գայլիկը բնաւ չի գործածեց իր անձեռոցը եւ օճառը. երբ որ աքելլան կ'ըսէ անձեռոց եւ օճառ բառերը, այս քարտերը ունեցող գայլիկները կը փոխանակեն իրենց տեղերը, պայմանաւ որ մէջտեղ նստող գայլիկը պիտի չկարենայ բռնել զիրենք, այլապէս այս անգամ բռնուող գայլիկը կը նստի կեդրոնը, իսկ նախկինը կ'առնէ իր տեղը եւ խաղը կը շարունակուի դարձեալ:

ՊԱՇՏՊԱՆԵԼ ՇՐՋԱՆԱԿԸ

Անհրաժեշտ Գոյք.- ֆութպոլի գնդակ

Վոհմակը կը բաժնուի երկու մասի՝ յարձակողներ եւ պաշտպանողներ, պաշտպանողները կը կազմեն

շրջանակ մը ձեռք ձեռքի բռնած, դէմքերնին դէպի դուրս, ապա կ'ընտրեն խմբապետ մը, որ կենայ շրջանակին կեդրոնը: Յարձակողները շրջանակին չորս կողմէն պիտի աշխատին գնդակը հասցնել շրջանակին գետինը, այդ կրնան ընել գետնէն ոտքերու առանցքէն եւ կամ օդէն. այս պարագային խմբապետը կրնայ բռնել գնդակը եւ յարձակողները պարտուած կը համարուին:

Ծանօթ.- Շրջանակին վրայ կեցողները իրենց բերդը կրնան պաշտպանել միայն ոտքով:

ԵՌԱՆԿԻՒՆ ՊԱՀԱԿԸ

Անհրաժեշտ Գոյքեր .- երեք համաչափ թիթեղէ տուփեր լեցուն աւազով, երեք թենիսի գնդակ եւ կաւիճ

Պատրաստութիւն.- կաւիճով գծել եռանկիւն մը, որուն երեք գլխաւոր գլուխները ըլլան իրարմէ 3 քայլ հեռաւորութեան վրայ, ապա իւրաքանչիւր գլուխին վրայ դնել թիթեղէ տուփ մը:

Գայլիկ մը կը կենայ եռանկիւն կեդրոնը, ուրիշ երեք գայլիկներ իւրաքանչիւրը իր ձեռքին ունենալով թենիսի գնդակը պիտի աշխատի գնդակով հարուածել թիթեղէ տուփին եւ գետին ձգել, եռանկիւնին մէջ կեցող գայլիկը պիտի աշխատի ինկած տուփը շտկել: Խաղին նպատակը այն է, որ երեք հարուածողները

պիտի աշխատին երեք թիթեղէ տուփերը գետին ձգել նախքան ներսի եղբօր շտկելը, այն գայլիկը որ կը հարուածէ վերջին տուփը՝ պատիւ կ'ունենայ ըլլալու խաղին պահակը:

ԲԱԽՈՒՄ

Գայլիկները իրարու ետեւ շրջանակի մը շուրջը կը դառնան մինչեւ որ աքելլան ըսէ նստեցէք գետին հինգով կամ վեցով կամ...: Անմիջապէս որ լսեն աքելլային ձայնը պիտի նստին գետին կազմելով պահանջուած թիւով խմբակ մը, ձեռքերնին իրար բռնած, իսկ անոնք որոնք չեն կրնար պահանջուած թիւով խմբակ մը կազմել կը մնան խաղէն դուրս:

ՊԱԼՈՆԸ ԻՆԿԱԻ

Անհրաժեշտ Գոյքեր.- պալոնն եւ աթոռ մը

Վոհմակը կը կազմէ կլոր շրջանակ մը, կեդրոնը ունենալով աթոռը, խաղին վարիչը կը կենայ աթոռին վրայ ձեռքը պալոնը բռնած, անմիջապէս որ պալոնը ձգէ կու տայ թիւ մը, այդ թիւը կրող եղբայրը կը վազէ բռնելու պալոնը. եթէ չկրցաւ՝ կը մնայ խաղէն դուրս, իսկ եթէ կրցաւ դարձեալ կ'անցնի իր տեղը:

ՆՍՏԵԼՈՒ ՄՐՅՈՒՄ

Անհրաժեշտ Գոյք .- գնդակ մը

Վոհմակը կը բաժնուի երկու հաւասար խումբերու, իւրաքանչիւր խումբ կը կազմէ շրջանակ մը, որուն կեդրոնը կը կենայ սկաուտ մը գնդակով միասին, շրջանակին վրայ կեցող սկաուտները կ'ունենան իրենց թիւերը սկսեալ մէկէն եւ յաջորդաբար, ապա կեդրոնի սկաուտը կարճ ժամանակի մը համար կ'անցնի այլ սենեակ մը, այս միջոցին շրջանակին վրայ կեցող սկաուտները իրենց տեղերը կը փոխեն այնպէս մը, որ թիւերը յաջորդաբար չ'ըլլան: Ապա դարձեալ կը վերադառնայ կեդրոնի սկաուտը եւ կու տայ թիւ մը օրինակ 1, այդ թիւը ունեցող սկաուտը կ'ըսէ «հոս եմ», կեդրոնի սկաուտը գնդակը կը նետէ իրեն, այս վերջինը գնդակը դարձեալ կը վերադարձնէ կեդրոնի սկաուտին եւ անմիջապէս կը նստի գետին: Եւ այսպէս յաջորդաբար մինչեւ որ բոլորը նստին գետին, այն խումբը որ առաջ կը վերջացնէ՝ կ'ըլլայ յաղթական:

ՏԱՊԱԿԻ ԽԱՂ

Անհրաժեշտ Գոյք.- գնդակ մը եւ կաւիճ

Վոհմակը կը բաժնուի երկու հաւասար մասերու, Ա. խումբը կը կազմէ կլոր շրջանակ մը կեդրոնը կեցնելով սկաուտ մը, Բ. խումբը տապակի բռնիչի մը

ձեռով կը շարուի իրարու ետեւ խաղի ազդանշանին վրայ, կեդրոնի սկաուտը գնդակ կը նետէ Ա. խումբի սկաուտներէն մէկուն, որ իր կարգին կը վերադարձնէ արագ մը, ապա դարձեալ կու տայ յաջորդին եւ այսպէս յաջորդաբար, միեւնոյն ժամանակ Բ. խումբը կը վազէ շրջանակին չորս կողմը. եւ վերադառնալով կը կազմէ իր նախկին շարքը, երբ վերջին սկաուտը կու գայ եւ կը կենայ իր տեղը, աքելլան կը սուլէ եւ խաղը վերջ կը գտնէ, կեդրոնի սկաուտը անմիջապէս կ'ըսէ թէ քանի փոխանցումներ ըրած է, ապա խումբերը կը փոխեն իրենց դիրքերը եւ նոյն խաղը դարձեալ կը կրկնուի, վերջաւորութեան այն խումբը որ աւելի շատ փոխանցումներ կատարած է յաղթական կը հռչակուի:

ՀԱՆԴԱՐՏ ԽԱՂԵՐ

Ի՞ՆՉ ԵՄ ԵՄ – Վռիմակը նստած կ'ըլլայ սենեակէն ներս, գայլիկ մը դուրս կը դրկուի քանի մը վայրկեան. մինչ այդ ներսիները կ'որոշեն թէ ի՞նչ պիտի կոչեն զինքը օրինակի համար զինուոր, երբ դուրսի գայլիկը ներս մտնէ ան իրաւունք ունի սենեակէն ներս գտնուող իւրաքանչիւր գայլիկի հարցնել, թէ ո՞վ է ինք, իւրաքանչիւրը պիտի ըսէ բան մը, որ անուղղակիօրէն կապ ունի զինուորին հետ, ենթական այդ բառերէն պիտի գուշակէ թէ ո՞վ է ինք. երբ բոլորը

հարցաքննել է ետք տակաւին չի գիտնայ. դարձեալ դուրս կ'ելլէ եւ խաղը կը կրկնուի այս անգամ անունը փոխելով:

ԵՐԵՔ ՔԱՅԼ

Բոլոր գայլիկները ցրուած կ'ըլլան բակին մէջ, գայլիկ մը աչքերը գոց պիտի աշխատի բռնել գայլիկները, պայմանաւ, որ գայլիկները տեղերնէն շարժելու իրաւունք չունին, ծայրագոյն պարագային, երբ կը զգայ, թէ այլեւս պիտի բռնուի, 3 քայլ առնելու իրաւունք կ'ունենայ որմէ ետք ոչ մէկ քայլ, բայց կեցած տեղը կրնայ շարժիլ առանց ոտքերը փոխելու:

ՄԵՆՔ ՉԵՆՔ ՍԻՐԵՐ ԹԷՅ

Վոհմակը շրջանակ մը կազմած կը նստի գետին, աքելլան կը հարցնէ գայլիկի մը. «կը սիրե՞ս թէյ», գայլիկը պէտք է պատասխանէ. «ոչ, ես կը սիրեմ...» պիտի տայ ուրիշ խմիչքի մը անունը, որ չսկսիր «թ» գիրով. երբ գայլիկ մը չի կրնար շարունակել խաղէն դուրս կը մնայ, որմէ ետք աքելլան դարձեալ կը սկսի այս անգամ փոխան խմիչքի ուտելիքի մը անունով:

ՁՈՒԿԸ ՏԱՊԱԿԻՆ ՄԷՁ

Խաղավայր.- դաշտ

Նպատակ.- արագաշարժություն

Անհրաժեշտ պիտոյքներ.- 2 խաւաքարտ, 2 թուղթ ձուկի ձեւ գծուած եւ կտրուած:

Խումբը կը բաժնուի երկու խմբակներու իւրաքանչիւր խմբակի դիմաց բաւարար հեռաւորութեան վրայ գծուած է շրջանակ մը, որ կը ներկայացնէ տապակը: Խմբակներու առաջին խաղացողները կը սկսին խաղը, խաղավարին հրահանգին վրայ եւ ձեռքի խաւաքարտը շարժելով իրենց դիմաց դրուած թուղթէ ձուկը պիտի աշխատին հրել հովով եւ հասցնել տապակին մէջ: Այն խումբը, որ առաջին անգամ կրնայ ձուկը հասցնել տապակին մէջ կ'ըլլայ յաղթող խումբը:

ՇԱՐԱԴՐՈՒԹԻՒՆ

Վայր .- սրահ կամ դաշտ

Տարիք.- 12-էն 15 տարեկան

Նպատակ.- Վարժեցնել հաւաքական աշխատանքի եւ պատրաստարանութեան:

Գիծի մը վրայ երկու խումբերը կը կենան ուղղահայեաց: Խումբերէն մօտաւորապէս 30 ս.մ. հեռաւորութեան վրայ կը դրուի խաւաքարտերը: Սուլիչին

համաձայն խումբերուն առջեւ կեցող խաղացողները կը վազեն եւ կը գրեն բառ մը, արագ վազելով կը վերադառնան, մատիտը կը յանձնեն յաջորդ խաղացողին, որ կ'աւելցնէ նոյնպէս բառ մը եւ յաջորդաբար կը գրուի նախադասութիւն մը: Առաջին վերջացնող խումբը կը տանի յաղթանակը:

Ծանօթ.- Պետք է խումբերու իւրաքանչիւր անհատ աւելցնէ բառ մը առանց բացառութեան:

ՖՈՒԹՊՈՒԼ ՇՐՋԱՆԱԿԻ ՄԷՋ

Խաղավայր.- դաշտ

Տարիք.- 12-15 տարեկան

Նպատակ.- արթնութիւն

Անհրաժեշտ պիտոյք.- գնդակ

Խաղացողները ձեռք-ձեռքի բռնած կը կազմեն շրջանակ: Խաղավարը կեդրոնը կեցած, գնդակը ոտքին, խաղավարը պիտի աշխատի ոտքով գնդակը շրջանակէն դուրս հանել. իւրաքանչիւր խաղացող թոյլ պիտի չտայ, որ գնդակը դուրս ելլէ իր քովէն եւ ոտքով պիտի զարնէ դէպի տարբեր ուղղութիւն: Երբ խաղացողի մը ոտքերուն քովէն դուրս ելլէ գնդակը, ան դուրս կ'ելլէ եւ շրջանակը կը պզտիկնայ: Սոյն խաղին համար թելադրելի է ժամանակ որոշել: Ժամանակի վերջանալուն հետ խաղը կը վերջանայ. ան որ տակաւին շրջանակին մէջ է յաղթական կը համարուի:

Ո՞ՒՐ Է

Խաղավայր.- անտառ

Տարիք.- 11 տարեկան եւ ւաւելի վեր

Անհրաժեշտ Պիտոյքներ.- մում եւ լուցկի կամ լուսարձակ

Նպատակ.- Զօրացնել տեսողութեան եւ լսողութեան զգայարանքները

Խաղացողներէն մէկը կը հեռանայ իր ընկերներէն անտառի մը մէջ կամ ծառախիտ պարտեզի մը մէջ, գիշերը: Խաղավարին սուլիչին հետ կը վառէ մումը կամ լուսարձակը եւ կը կենայ առանց շարժելու մօտաւորապէս 5 երկվայրկեան: Ապա լոյսը կը մարէ եւ կը փորձէ փախչիլ: Խաղացողները պետք է վազեն լոյսին ուղղութեամբ եւ պիտի աշխատին բռնել փախչողը:

Ան որ առաջին անգամ կը բռնէ փախչողը կը տանի յաղթանակը:

ԳՈՐԳ ՇԻՆԵԼ

Խաղավայր.- անտառ

Տարիք.- 8-էն 13 տարեկան

Նպատակ.- Արագաշարժութիւն եւ ստեղծագործական ոգին զարգացնել:

Խաղավարը կը սահմանէ որոշ ժամանակ մը եւ կը սուլէ: Ներկաները ծառի տերեւները միացնելով սնո-

պարի ասեղանման տերեւներով պիտի պատրաստեն գորգ: Կարելի է պահանջել նաեւ գլխարկ, թագ եւ այլ ձեռային աշխատանքներ: Կարելի է նաեւ սոյն ձեռայիններով տեղւոյն վրայ պատրաստել ցուցահանդէս մը:

ԴԱՐՁՈՂ ԳՆԴԱԿԸ

Խաղավայր.- դաշտ

Տարիք.- 8-էն 10 տարեկան

Նպատակ.- արագաշարժութիւն եւ ուշադրութիւն

Պիտոյքներ.- գնդակ կամ տուփ պարանով կապուած

Խաղացողները կը կենան շրջանակաձեւ, խաղավայրը գնդակը կամ տուփը կապած կ'ըլլայ պարանով եւ կը սկսի դարձնել շրջանակաձեւ: Խաղացողները պէտք է ցատկեն, որպէսզի գնդակը չդպչի իրենց ոտքերուն: Գնդակը այն խաղացողին որ կը դպչի, խաղէն դուրս կը մնայ: Կը յաղթէ վերջին մնացողը:

ՈՒՇԱԴՐՈՒԹԻՒՆ

Խաղավայր.- սրահ կամ դաշտ

Տարիք.- 6-էն 8 տարեկան

Նպատակ.- ուշադրութեան զարգացում

Պիտոյք.- Լուցկիի ցպիկներ եւ կաւիճ

Խաղացողներու թիւ.- վեց կամ ասելի

Խաղացողները կը նստին սեղանին շուրջ եւ իւրաքանչիւր խաղացողի դիմաց սեղանին վրայ գծուած կ'ըլլայ շրջանակ մը, իսկ սեղանին կեդրոնը՝ մեծ շրջանակ մը: Խաղացողները իրենց հետ կ'ունենան լուցկիի 5-ական ցպիկներ: Խաղավարը խաղը սկսած կը յայտարարէ եւ կը հրամայէ «Աջ» իւրաքանչիւրը ցուցամատերը կը դնեն իրենց յատկացուած շրջանակին աջ կողմը: Երբ ըսէ «Ձախ» ցուցամատերը կը դնեն ձախ, երբ ըսէ «փոս» բոլորին ցուցամատերը այս անգամ պիտի գան կեդրոնի շրջանակին: Ով որ շուարի՝ իր ցպիկներէն մէկը պիտի յանձնէ խաղավարին, երբ ցպիկները բոլորը վերջանան խաղէն դուրս կ'ելլէ: Վերջին մնացողը յաղթական կը դառնայ:

ԵՐԵՔ ԲԱՌԵՐ

Խաղավայր.- սրահ կամ դաշտ

Տարիք.- 8-11 կամ 12-15 տարեկան

Խաղացողներու թիւ.- 30 հոգի կամ աւելի

Խաղացողները կը բաժնուին քանի մը խմբակներու իւրաքանչիւր խմբակ առնուազն 10 հոգի: Խաղավարը կը բաժնէ խմբակներուն թղթիկ մը, վրան գրուած երեք բառեր օրինակ՝ «ինքնաշարժ-վարիչ-էշ», «մատակարար-խանութպան-լուիկ», «գիրք-մատիտ-մայր»:

Իւրաքանչիւր խմբակ պէտք է ներկայացնէ երգ մը կամ զաւելջտ մը կամ պատմութիւն մը, որ պարունակէ այդ երէք բառերը, զոր իրեն բաժին ինկաւ:

Պէտք է 10 վայրկեան առիթ տալ խմբակներուն, որպէսզի պատրաստեն իրենց յայտագիրը:

ԳՈՐՏԸ

Խաղավայր.- սրահ կամ բացօդեայ վայր

Տարիք.- 7 տարեկան

Նպատակ.- արագաշարժութիւն

Խաղացողները կը կենան շրջանակաձեւ, կեդրոնը կը կենայ գորտը եւ կը սկսի ցատկել:

Շրջանակին վրայ կեցող երեխաները կը հարցնեն.- Կրնա՞ս մեզի բռնել:

Գորտը կը պատասխանէ.- Այո՛, եթէ ջուր իջնէք:

Խաղացողները կը մտնեն շրջանակին մէջ, գորտը կը փորձէ բռնել զանոնք: Ան որ կը բռնուի, կը դառնայ գորտ:

ԳՆԴԱԿԸ ԹԻԻԵՐՈՎ

Խաղավայր.- դաշտ

Պիտոյք.- գնդակ

Նպատակ.- ուշադրութիւն

Խաղացողները կը կազմեն շրջանակ, խաղավարը կը կենայ կեդրոնը: Իւրաքանչիւր խաղացողի կու տայ

թիւ մը, յետոյ գնդակը կը նետէ օդը եւ թիւ մը կու տայ, թիւին տերը պիտի աշխատի մեջտեղ գալ եւ բռնել գնդակը: Ան որ ջաջողի բռնել՝ խաղէն կը հեռանայ: Վերջին մնացողը կը նկատուի յաղթական:

Նոյն խաղը կարելի է խաղալ պահակի գաւազանով, այս անգամ մեջտեղ կեցող անձի մէկ անուն տալէ ետք կը վազէ անոր տեղը գրաւելու: Այն անձին անունը գոր յիշուեցաւ՝ պիտի աշխատի վազել եւ բռնել գաւազանը, առանց գետին ձգելու:

ՈՍՏԻԿԱՆ

Խաղավայր.- դաշտ

Տարիք.- 6-9 տարեկան

Նպատակ.- ուշադրութիւն եւ արագաշարժութիւն

Խաղացողները կը նստին կամ կը կենան այնպիսի ձեւով մը, որ խաղավայրը կարողանայ տեսնել իւրաքանչիւրը: Խաղավայրը պիտի հրահանգէ, իսկ խաղացողները պիտի հնազանդին հրահանգին միմիայն երբ խաղավայրի հրահանգէն առաջ լսեն «ոստիկան» բառը: Օրինակ՝ եթէ ըսէ.- «Ոստիկան աջ ձեռքդ, վեր» բոլորին աջ ձեռքերը վեր պիտի ելլեն, բայց երբ ըսէ «Աջ ձեռքդ, վեր» խաղացողները պետք չէ հնազանդին: Ան որ խաղի պայմանները չի կրնար ամբողջացնել կը մնայ խաղէն դուրս: Թելադրելի է, որ խաղավայրը իր հրահանգները տայ արագ եւ աչալուրջ հետեւի խաղացողներու սխալներուն:

ՀՈՏԱՌՈՒԹԵԱՆ ԶԳԱՅԱՐԱՆՔ

Խաղավայր.- անտառ կամ ծովեզերք կամ պարտեզ

Տարիք.- 11 տարեկանէն վար

Նպատակ.- Կը զօրացնէ հոտառութեան զգայարանքը

Անտառին մէջ խումբէն քանի մը հոգի կը հեռանան եւ հեռու վայրի մը մէջ կրակ կը վառեն, հոտը տարածուելէ վերջ կրակը կը մարեն: Խաղավարին սուլիչին վրայ, մնացած խաղացողները պիտի գտնեն կրակին վառած վայրը յենելով իրենց հոտառութեան զգայարանքին:

ՇԻՇԵՐԸ ԶՈՒՐ ԼԵՑՆԵԼ

Խաղացողները կը բաժնուին երկու խմբակի եւ կը շարուին, ուղղահայեաց: Իւրաքանչիւր խմբակի դիմաց կը գծուի շրջանակ մը, շրջանակին մէջ կայ աման մը ջուր, պարապ գաւաթ մը: Իւրաքանչիւր խումբի անդամ պիտի մօտենայ շրջանակին եւ պիտի փորձէ գաւաթով ջուր լեցնել շիշին մէջ առանց կաթիլ մը դուրս թափելու: Եթէ դուրսը ջուր թափի, շիշին ջուրը կրկին ամանին մէջ կը պարպուի եւ յաջորդը նոյնը կը փորձէ:

ԴԵՐԱՍԱՆՈՒԹԻՒՆ

Զոյգ մը փոքրիկներ դուրս կ'ելլեն: Կ'որոշեն երգ մը եւ ընդհանուրին դիմաց կ'երգեն ձեւերով, դերասանութեամբ: Ներկաները պիտի գուշակեն երգին անունը:

ԳԻՐՔԵՐՈՒ ՄՐՅՈՒՄ

Խաղավայր.- դաշտ

Պիտոյքներ.- 2 գիրք եւ 2 թաշկինակ

Նպատակ.- ուշադրութիւն

Խումբը կը բաժնուի երկու հաւասար խմբակներու, որոնք կը կենան ուղղահայեաց ձեւով: Խումբերէն քանի մը մեթր հեռաւորութեան վրայ կը գծուի շրջանակ եւ մէջը կը դրուի թաշկինակը: Խմբակներու առաջին խաղացողները խաղավարի հրահանգին վրայ կը սկսին վազել դէպի շրջանակները, իւրաքանչիւրի գլխուն վրայ կայ գիրք մը, զոր կը պահէ գլխուն վրայ առանց բռնելու: Երբ հասնի շրջանակին, պիտի առնէ թաշկինակը, վերադառնայ իր տեղը ու յանձնէ գիրքը եւ թաշկինակը յաջորդին, որ նոյն ձեւով այս անգամ թաշկինակը ձեռքը բռնած կ'ուղղուի շրջանակին, կը ձգէ թաշկինակը եւ կը վերադառնայ գիրքը փոխանցելու յաջորդին: Այն խումբը, որ առաջին անգամ կը վերջանայ յաղթանակ կը տանի:

Ծանօթ.- Եթէ գիրքը գլուխէն իյնայ, խաղացողը կը վերադառնայ իր տեղը եւ կը սկսի սկիզբէն:

ԱՉՔԱԿԱՊՈՒԿ

Խաղացողներու թիւ.- 10-20 հոգի

Խաղավայր.- ազատ տարածութիւն

Խաղացողներէն երկուքը կը համարուին խաղը սկսողները, իսկ միւսները կը կազմեն շրջանակ:

Խաղը սկսողները կը մտնեն շրջանակ: Անոնցմէ մէկուն աչքերը կը կապուին մաքուր կտորով մը եւ անոր ձեռքը կը տրուի ոլորուած կտոր մը: Իսկ միւս խաղացողին կը տրուի սուլիչ մը:

Խաղը սկսելու ազդանշանին հետ, սուլիչ ունեցող խաղացողը կը սկսի սուլելով վազվզել շրջանակին մէջ, իսկ «կոյրը» կ'աշխատի ձեռքի կտորով զարնել անոր: Յաջողելու պարագային երկուքն ալ կը կենան խաղացողներուն մէջ, նոր գոյգ մը կ'ընտրեն եւ այսպէս կը շարունակուի խաղը:



Խաղացողները շատ ըլլալու պարագային բնակա-

նաբար շրջանակը արելի մեծ կ'ըլլայ: Խաղը սկսողները կարելի է 4 կամ 6 հոգի ըլլան:

Խաղավարը պետք է հետևի, որ խաղի ընթացքին «կոյրին» աչքերը լաւ կապուած ըլլայ:

ՓՈԽԵԼ ՏԵՂԵՐԸ

Խաղացողներու թիւ.- 10-20 հոգի

Խաղավայր.- դաշտ, հրապարակ, անտառ

Խաղացողները իրենցմէ մէկը կ'ընտրեն, որպէս խաղը սկսող: Խաղը սկսողը կ'առնէ փոքրիկ գնդակ եւ կը կանգնի դաշտին կեդրոնը: Մնացեալը կը տարածուին դաշտին մէջ, իրարմէ 2-3 քայլ հեռաւորութեան վրայ եւ իրենց կեցած տեղը փոս մը կը փորեն կամ քար մը կը դնեն, որպէս տուն:

Խաղը սկսողը կը յայտարարէ «խաղը սկսած է»:

Խաղացողները կ'աշխատին արագ վազքերով տեղերը մէկը միւսին հետ փոխել: Այս միջոցին խաղը սկսողը կ'աշխատի իր ձեռքի գնդակով զարնել փախչողներուն: Յաջողելու պարագային զարնուողին հետ դերը կը փոխուի եւ կրկին կը շարունակուի խաղը: Ճարպիկ խաղացողն է, որ իր տունը արագ ձեւով կը փոխէ եւ ամբողջ խաղի ընթացքին չի զարնուիր:

ՄՊԻՏԱԿ ԱՐՁ

Խաղացողներու թիւ.- 10-40 անհատ

Խաղավայր.- ազատ տարածութիւն

Խաղացողներէն մէկը կ'ընտրուի որպէս «Սպիտակ արջ»: Ան կը յայտարարէ խաղը սկսիլը եւ անմիջապէս կը սկսի հետապնդել փախչողները, միշտ աշխատելով որեւէ մէկուն զարնել: Չարնուողին հետ ձեռքէ բռնած կը շարունակեն խաղը: Անոնք իրաւունք չունին ձեռքը ձգած զարնել փախչողներուն:

Խաղը կը շարունակուի մինչեւ որ մնայ մէկ խաղացող:

Երբ զարնուողներուն թիւը կ'աւելնայ ու շղթան կը մեծնայ այն ատեն փախչողներուն միայն շղթայի երկու ծայրի խաղացողները կրնան զարնել: Իսկ միւսները կ'արգիլեն խաղացողներուն փախուստը: Շղթան կտրուած պարագային զարնելը չի հաշուրուիր: Խաղի ընթացքին կարելի է մտնել շղթայի մէջ եւ անոր անցքերէն դուրս փախչիլ:

ԹՈՒՆԵԼ

Խաղացողներու թիւ.- 10-20 անհատ

Խաղավայր .- ազատ տարածութիւն

Խաղացողները կը բաժնուին 2 խմբակներու եւ կը շարուին դաշտին մէջ սկսելու գիծին վրայ, իրարմէ 2-3 քայլ հեռաւորութեամբ ծոծրակով շարուած:

Սկսելու գիծին 20 քայլ հեռաւորութեան վրայ, շարքերուն դիմաց պէտք է գծել մէյ մէկ գիծ, իբրեւ թունել եւ 10 քայլի վրայ գծել շրջանակ մը իբրեւ պահակատուն:

Իւրաքանչիւր խմբակէ 2 խաղացող կը կենան թունելի գիծին վրայ եւ ձեռքերը իրարու ուսերուն վրայ դնելով կը կազմեն թունել: Մէկական խաղացող ալ կը կենայ պահակատուններուն մէջ իբրեւ պահակ:

Խաղավարը խմբակներու առաջին խաղացողներուն տարբեր գոյնի մէկական փոքրիկ դրօշակ կը յանձնէ եւ յայտարարէ խաղի սկսիլը:

Խմբակներու առաջին խաղացողները կը վազեն ու կ'անցնին թունելին մէջէն, դրօշակը կը յանձնեն պահակին ու կը կանգնին անոր տեղը: Պահակները վազքով կ'անցնին թունելին մէջէն եւ դրօշակը կը յանձնեն խմբակի յաջորդ խաղացողին, իսկ իրենք կը կենան շարքի վերջաւորութեան: Այսպէս հերթական ձեւով կը շարունակուի խաղը:

Կը յաղթէ այն խումբը, որուն վերջին խաղացողը շուտ կը վերջացնէ խաղը եւ դրօշակը կը յանձնէ խաղավարին:

Խաղի ընթացքին թունել խաղացողներու դերերը պէտք է փոխել:

ԿԱՐԳԱԽՕՍԵՐ

Խաղավայր.- դաշտ, հրապարակ

Խաղացողներու թիւ.- 12-24 անհատ

Խաղացողները կը բաժնուին քանի մը հաւասար խմբակներու: Խմբակները ծոծրակով շարուած կը կենան նշանակուած գիծին վրայ, իրարմէ մէկ մեթր հեռաւորութեամբ:

Գիծէն 15-25 մեթր հեռաւորութեան վրայ իւրաքանչիւր խմբակի ղիմաց, գետինը կը դրուի աման մը, կամ կաւիճով քառակուսի մը կը գծուի:

Քառակուսիներու կամ ամաններու մէջ կը լեցուի որեւէ կարգախօսի տառերը. օրինակ՝ «Հագուստդ մաքուր պահէ»:

Կարգախօսի տառերը պէտք է կտրտուած ըլլան:

Երբ ամէն ինչ պատրաստ է, խաղավարը ազդանշան կու տայ:

Շարքերու առաջին խաղացողները արագ կը վազեն եւ իրենց ամանէն կը փնտռեն, կը գտնեն, եւ կը հանեն կարգախօսի առաջին տառը ու կը դնեն ամանին մօտ, գետնին վրայ եւ վազելով ետ ձեռքը կը զարնեն յաջորդ խաղացողին:

Այսպէս իւրաքանչիւրը կը հանէ յաջորդ տառը եւ կը շարէ գետնին վրայ, մինչեւ որ կարգախօսը վերջանայ:

Ո՛ր խմբակը առանց սխալի ամենաշուտ կարգախօսը շարէ, ան յաղթանակ կ'արձանագրէ:

Կարգախօսի փոխարեն կարելի է տալ նաեւ պարզ բառեր եւ անուանի գրողներու կամ քաղաքներու անուններ:

ՄԱՅԼԱՐՇԱԻ

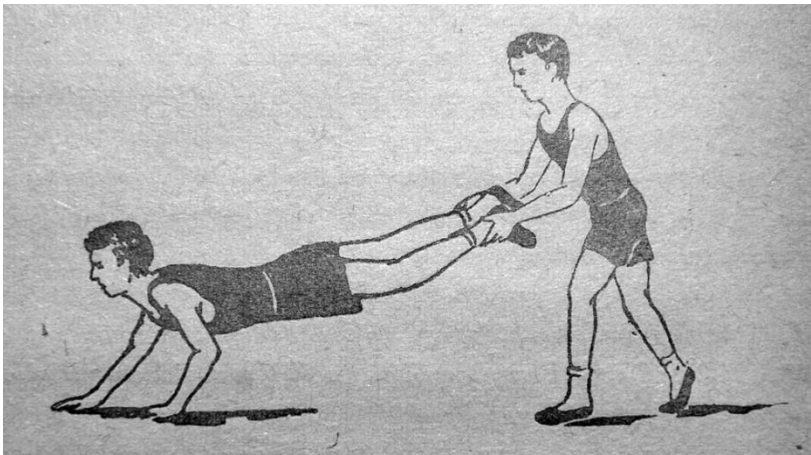
Խաղացողներու թիւ.- 10-20 անհատ

Խաղավայր.- դաշտ, հրապարակ

Խաղացողները կը բաժնուին քանի մը հաւասար խմբակներու: Խմբակներու խաղացողներուն թիւը պէտք է գոյգ ըլլայ:

Խմբակները կը կենան սկսելու գիծին վրայ, իրարմէ 2-4 քայլ հեռաւորութեամբ՝ ծոծրակով շարուած:

Խաղավարի կողմէ խաղն սկսելու ազդանշանով, խմբակներու առաջին խաղացողները կը ծոին եւ կը յենին իրենց ձեռքերուն վրայ: Երկրորդ ազդանշանին



ետևի խաղացողները կը բռնեն անոնց ոտքերէն, իսկ երրորդ ազդանշանին սայլակները կը սկսին արշաւել դէպի որոշուած վերջը:

Վերջաւորութեան հասնելէ ետք, կը սկսի վազել երկրորդ գոյգը եւ այսպէս կը շարունակուի խաղը: Կը յաղթէ այն խմբակը, որուն վերջին գոյգը աւելի շուտ կը հասնի որոշուած վերջակէտին:

Նպատակայարմար է խաղը կազմակերպել մար-գագետինի, աւազի կամ կանաչ դաշտի վրայ:

Յարմարութիւն չըլլալու պարագային ձեռնոցներ հագցնել:

Սայլակի դեր կատարողները վազքի ժամանակ պէտք է գլուխները բարձր պահեն, իսկ սայլակ դեկավարողները պէտք է ուղիղ գծով տանին սայլակները եւ մէկը միւսին չխանգարեն:

Այս խաղը կարելի է կազմակերպել ճամպորիի բացման հանդէսին:

ԱՐԱԳԱՇԱՐԺ ԿՈՅՐԵՐ

Խաղացողներու թիւ.- 10 անհատ

Խաղավայր.- ազատ տարածութիւն

Հրապարակի կեդրոնը կը դրուի սեղան կամ աթոռ մը, իսկ անոր աջ եւ ձախ կողմերուն 6 քայլ հեռաւորութեան՝ մէկական թիկնաթոռ, իսկ խմբակները կը տեղաւորուին իրենց աթոռներուն մօտ:

Խաղավարը կեդրոնի աթոռին վրայ կը տեղաւորէ տարբեր տեսակի իրեր, օրինակ՝ սուլիչ, խնձոր, մանկական խաղալիքներ եւ այլն:

Խաղը սկսելէ առաջ իւրաքանչիւր խմբակի առաջին խաղացողը կը նստի իր աթոռին, դէմքը դէպի խաղալիքները: Խաղավարը եւ իր օգնականը կը կապեն նստողներուն աչքերը:

Խաղավարը կ'ազդարարէ, որ խաղը սկսած է եւ կը պահանջէ խաղը սկսողներէն կանգնիլ եւ մէկ անգամ պտտիլ իրենց տեղերը, յետոյ երթալ դէպի կեդրոնի աթոռը եւ այնտեղի իրերը մէկ-մէկ տեղափոխել աթոռներուն վրայ:

Բոլոր իրերը փոխադրելէ յետոյ կը բանան անոնց



աչքերը եւ փոխադրուած իրերու քանակով թիւեր կ'արձանագրուին խաղացողներուն:

Խաղի վերջաւորութեան ամենաշատ թիւեր շահող խմբակը յաղթանակ կը տանի:

Խաղավարը պէտք է հսկէ, որ իւրաքանչիւր խաղացո-

դի աչքերը լաւ կապուած ըլլան եւ միայն մէկ առարկայ վերցնէ, ո՛չ աւելի: Խաղի ընթացքին, երբ յայտնաբերուի, որ խաղացողը թուլցուցած է աչքերուն կապը եւ կը տեսնէ, այդ պարագային նիշ չի արձանագրուիր:

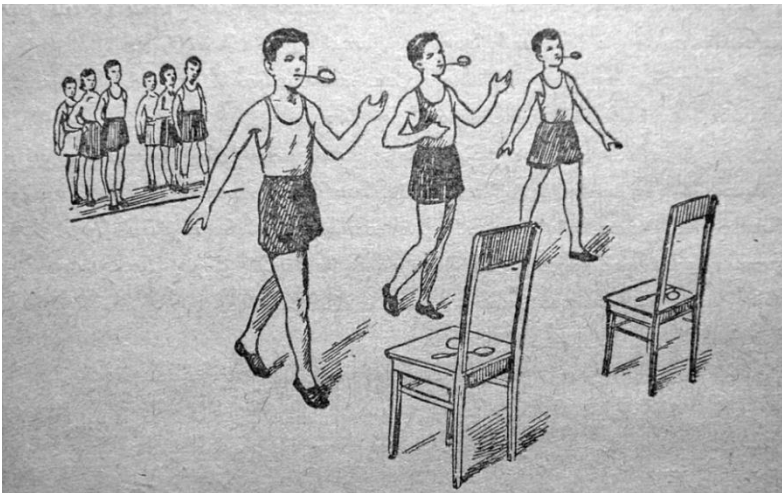
ՀԱԻԿԻԹՈՎ ՄՐՅՈՒՄ

Խաղացողներու թիւ.- 10-20 անհատ

Խաղավայր.- դաշտ, հրապարակ

Խաղի համար անհրաժեշտ է խաղացողներու քանակին չափով ճաշի դգալ եւ հաւկիթ (կարելի է փոխարինել կլոր աւազաքարով):

Մկսելու գիծին վրայ իրարմէ 2-3 քայլ հեռաւորութեամբ կը շարուին խաղին մասնակցող խմբակները: Իւրաքանչիւր խաղացող ունի մէկ հաւկիթ եւ մէկ դգալ: Վերջակէտի գիծին վրայ խմբակներուն դիմաց



դրուած է մեկական սեղան կամ աթոռ:

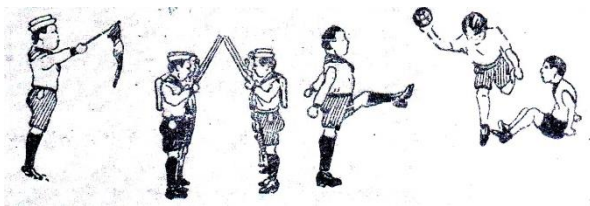
Խաղավարին կողմէ խաղը սկսելու ազդանշանը տրուելուն պէս խմբակներու առաջին խաղացողները դգալին պոչը կը բռնեն ակոսներով: Երկրորդ ազդանշանին հաւկիթը կը դնեն դգալին մէջ եւ կը սկսին վազել դէպի վերջակէտի գիծը:

Խաղացողները կը հասնին վերջակէտի գիծին, դգալն ու հաւկիթը կը դնեն իրենց աթոռներուն վրայ եւ արագ վազքով կը վերադառնան ու ձեռքով կը դպչին իրենց խմբակի յաջորդ խաղացողին:

Այսպէս՝ հերթական կարգով կը շարունակուի խաղը:

Կը յաղթէ այն խմբակը, որ շատ քանակով հաւկիթ կը հաւաքէ վերջաւորութեան:

Խաղացողը եթէ հաւկիթը ձգէ, խաղացողը դուրս կ'ելլէ խաղէն եւ խաղը առանց ընդմիջելու կը շարունակուի:



ԵՐԵՔ ՈՏՔՈՎ ՄՐՅՈՒՄ

Խաղացողներու թիւ. - 8-30 անհատ

Խաղավայր. - դաշտ, հրապարակ

Խաղացողները խումբ -խումբ կը շարուին սկսելու գիծին վրայ, իրարմէ որոշ հեռաւորութեամբ:

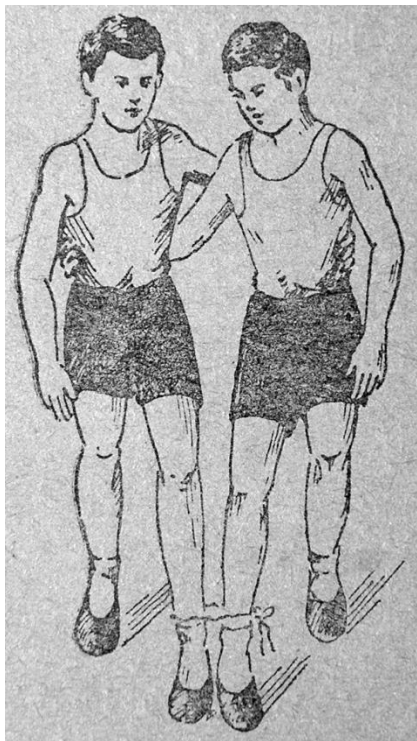
Խումբերու խաղացողները կը կենան գոյգ-գոյգ:

Խաղավարը իւրաքանչիւր խումբի առաջին գոյգին կու տայ կէս մէթր երկարութեամբ պարան մը:

Խաղը սկսելու առաջին ազդանշանին հետ խումբերու առաջին գոյգերը իրենցմէ մէկուն աջ, միւսին ձախ ոտքի սրբունքները պարանով կը կապեն իրարու:

Երկրորդ ազդանշանին կը բռնեն իրարու ուսերէն, իսկ երրորդ ազդանշանին կը սկսին երեք ոտքով վազել դէպի որոշ-ուած վերջակէտի գիծը:

Վերջաւորութեան երբ հասնին, անմիջապէս պարանը կ'արձակեն եւ կը վերադառնան ու պարանը կը



յանձնեն յաջորդ գոյգին: Այսպէս հերթական ձեռով կը շարունակուի մրցումը, կը յաղթէ այն խումբը, որուն վերջին գոյգը շուտ կը վերջացնէ խաղը:

Վագքի ընթացքին, եթէ պարանը արձակուի, առանց ժամանակ կորսնցնելու պէտք է կրկին կապել եւ շարունակել խաղը:

Խաղավարը պէտք է հսկէ, որ գոյգերը հասնին վերջաւորութեան գիծին, եւ յետոյ արձակեն պարանը:

ՀԵՏԱԽՈՒԶԱԿԱՆ ՄՐՑՈՒՄ

Խաղացողներու թիւ.- 10-40 անհատ

Խաղավայր.- անտառ, դաշտ, սարալանջ

Խաղացողները կը բաժնուին երկու հաւասար խումբերու: Մէկ ու կէս քիլոմէթր հեռաւորութեան համար անհրաժեշտ է, որ իւրաքանչիւր խումբ ըլլայ 20 խաղացող: Այս խաղին համար իւրաքանչիւր խաղացողին պէտք է յատկացնել մօտաւորապէս 50 – 100 մէթր տարածութիւն:

Խաղավարը նախօրօք խաղացողներէն գաղտնի, վերջակէտի գիծէն 1,5 քմ. հեռաւորութեան վրայ տարբեր գոյնի երկու դրօշակ կը պահէ, իրարմէ չորս մէթր հեռու:

Խաղը սկսելու, խաղավարը իր օգնականին հետ խումբերուն կը շարէ ուղիղ գծով որոշուած տարա-

ծութեան վրայ, այնպէս որ առաջին խաղացողը կենայ վերջակէտի գիծէն 100 մէթր, իսկ վերջին խաղացողը պահուած դրօշակներէն 50 մէթր հեռաւորութեան վրայ, դրօշակներու ուղղութեամբ:

Խաղավարը խաղի ընթացքին կը հետեւի մէկ խումբի, իսկ օգնականը միւս խումբի գործողութիւններուն:

Խաղավարը կու տայ սկսելու ազդանշանը, խումբերու վերջին խաղացողները՝ դրօշակին ամենամօտ կեցողները արագ վազքով կ'երթան իրենց դրօշակները փնտռելու: Երբ դրօշակը գտնեն, վազքով կը տանին եւ կը յանձնեն իրենց խումբի յաջորդ խաղացողին, անոնք ալ յաջորդին եւ այսպէս դրօշակը կը հասնի վերջակէտին: Որ խումբը դրօշակը շուտ հասցնէ վերջակէտին, այն խումբը կը շահի խաղը:

Խաղավարը, օգնականը եւ դրօշակը յանձնող խաղացողները կը վերադառնան վերջակէտին հետեւելով խաղի ընթացքին առանց միջամտելու եւ խանգարելու:

Այս խաղը կը պահանջէ խիստ կարգապահութիւն եւ կազմակերպութիւն:

ԹՈՒՆԱԻՈՐՈՒԱԾ ՎԱՅՐ

Խաղացողներու թիւ.- 10-40 անհատ

Խաղավայր.- Անտառ, հրապարակ, բացատ

Խաղին համար անհրաժեշտ է 4-10 տախտակի կտորներ եւ խաղացողներու քանակութեան չափով փոքրիկ աշտարակներ:

Խաղացողներուն բաժնել քանի մը փոքրաթիւ խումբեր եւ կեցնել սկսելու գիծին վրայ, իրարմէ 2 քայլ հեռաւորութեամբ ծոծրակով շարուած:

Սկսելու գիծէն 10-20 քայլ հեռաւորութեան վրայ, խումբերուն դիմաց դնել խաղացողներու քանակութեամբ աշտարակներ: Առաջին խաղացողներուն տակ երկուքական տախտակի կտորներ:

Խաղը սկսելու ազդանշանը տալու պէս խումբերու առաջին խաղացողները կտորները արագ կը դնեն իրենց ոտքերուն տակ եւ կ'աշխատին կտորները հերթականօրէն տեղափոխելով եւ անոնց վրայ քայլելով հասնիլ աշտարակներուն: Կը վերցնեն անոնցմէ մէկը եւ նոյն ձեւով կը վերադառնան ու կտորները կը յանձնեն 2-րդ խաղացողներուն:

Խաղը այս կարգով կը շարունակուի:

Կը յաղթէ կամ մէկ նիշ կը շահի այն խումբը, որ ամենէն շուտ աշտարակները կը փոխադրէ սկսելու գիծին:

ՊԱՇՏՊԱՆԻՐ ԱՇՏԱՐԱԿԸ

Խաղացողներու թիւ.- 5-10 անհատ

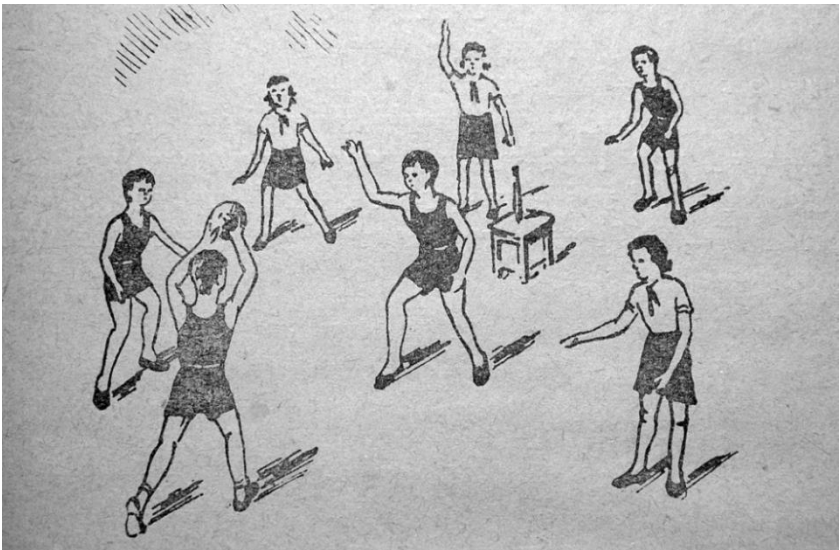
Խաղավայր.- ազատ տարածութիւն

Հրապարակի կեդրոնը կը դրուի աթոռ մը, վրան պզտիկ աշտարակ մը:

Խաղացողներէն մէկը կը նշանակուի խաղը սկսող: Խաղը սկսողը կը կենայ աթոռին մօտ, իսկ միւսները կը ցրուին շուրջը 4-5 քայլ հեռաւորութեամբ:

Խաղավարը դուրսի խաղացողներուն կը յանձնէ գնդակ եւ սուլելով ազդանշան կու տայ խաղը սկսելու:

Դուրսի խաղացողները կը սկսին գնդակը նետել զարնելու եւ ձգելու փոքրիկ աշտարակը: Իսկ խաղը



սկսողը կ'աշխատի պաշտպանել աշտարակը եւ նետուած գնդակները ետ տալ ձեռքերով, ոտքերով, գլխով, կրծքով եւ այլն:

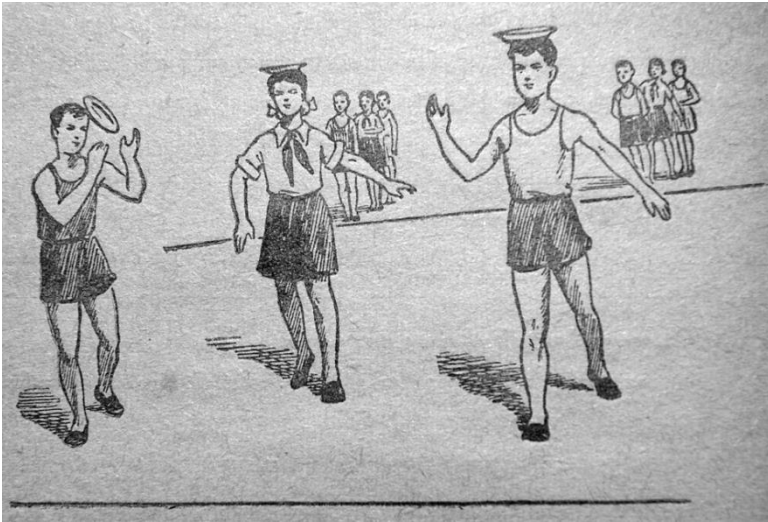
Աշտարակը ձգողը իր տեղը կը փոխէ խաղը սկսողին հետ:

ՊՆԱԿՆԵՐՈՎ ՎԱԶՔ

Խաղացողներու թիւ.- 10-20 հոգի

Խաղավայր.- խաղասենեակ, դաշտ

Խաղին համար անհրաժեշտ է 24 հատ բլաստիկէ պնակներ: Խաղացողները կը բաժնուին հաւասար խմբակներու եւ կը կենան սկսելու գիծին վրայ, իրարմէ երեք քայլ հեռաւորութեամբ:



Խաղավարը պնակները կը յանձնէ խմբակներու առաջին խաղացողներուն: Անոնք կը դնեն պնակները գլուխներուն վրայ եւ կը սպասեն: Խաղը սկսելու ազդանշանին հետ անմիջապէս կը սկսին վազել դէպի 20-25 քայլ հեռու գտնուող վերջակէտին: Երբ կը հասնին վերջակէտին, կը վերցնեն պնակները ու վազքով կը վերադառնան ու պնակները կը յանձնեն իրենց շարքի յաջորդ խաղացողներուն: Այսպէս կը շարունակուի խաղը:

Մէկ նիշ կը շահի այն խմբակը, որուն խաղացողը շուտ կը վերջացնէ խաղը: 4-5 նիշ շահող խմբակը կը տանի յաղթանակ:

Վազելու ժամանակ եթէ պնակը վար իյնայ, վազողը իրաւունք ունի նորէն գլխուն դնելու: Խաղի ժամանակ պնակը ձեռքով բռնել արգիլուած է:

ԴՐՕՇԱԿ ՓԱԽՑՆՈՂՆԵՐ

Խաղացողներու թիւ.- 10-30 անհատ

Դրօշակը պահել խաղավայրէն մօտ 1-2 քլմ. հեռաւորութեան վրայ անտառի մէջ:

Դրօշակի տեղէն մինչեւ խաղավայրը լաւ կերպով նկարագրել, երկու օրինակ ծրարել եւ յանձնել խաղի մասնակցող խումբերու ղեկավարներուն, խաղը սկսելու ժամանակ:

Խաղին նպատակն է՝ դրօշակը գտնել եւ բերել խաղավայր: Բերող խումբը կը շահի խաղը:

Դրոշակը կարող են բերել պահելով, որովհետև հակառակորդ խումբին իրատունքն է ճամբան յարձակիլ դրոշակը բերողին վրայ, ձեռքեն խլել դրոշակը եւ բերել խաղավայր: Անոր համար խումբերը կ'աշխատին տարբեր ճամբաներով մօտենալ դրոշակի վայրին եւ զայն գտնելէ ետք գաղտնի ձեռով հասցնել տեղը:

Դրոշակը փախցնել կարելի է հեծանիւով, ձիով, (մոտորցիկլետ)ով, սայլով եւ այլն:

Խաղը հեռաւոր տարածութիւններու վրայ կազմակերպուելու պարագային կարելի է խաղալ մէկ անգամ, իսկ մօտ տարածութիւններու վրայ 2-3 անգամ եւ ոչ աւելի:

ԳՆԴԱԿԻ ՓՈԽԱՆՑՈՒՄ ԳԼԽՈՒ ՎՐԱՅԷ

Խաղացողներու թիւ.- 10-40 անհատ

Խաղավայր.- ազատ տարածութիւն

Խաղացողները կը բաժնուին երկու հաւասար խումբերու եւ կը կենան դաշտին կեդրոնը, իրարմէ 2-3 քայլ հեռաւորութեամբ, ծոծրակով շարուած:

Խումբերու խաղացողներուն հեռաւորութիւնը իրարմէ պէտք է ըլլայ մէկ քայլ:

Խումբերու առաջին խաղացողներուն կը տրուի գնդակ մը: Խումբերուն առջեւէն եւ ետեւէն կը գծուի

ասահմանագիծեր, որպեսզի խաղացողները խաղի ընթացքին խտանալով չփոքրացնեն խաղադաշտը:

Խաղը սկսելու հրահանգը տրուելուն պես խումբերու առաջին խաղացողները գնդակը գլխու վրայեն կու տան երկրորդ խաղացողներուն. երկրորդները՝ երրորդ խաղացողներուն եւ այսպէս հերթականութեամբ գնդակը կը փոխանցուի մինչեւ խումբերու վերջին խաղացողները: Խումբերու վերջին խաղացողները գնդակը ստանալուն պէս արագ կը վազեն եւ կը կենան շարքերուն առջեւ (միւսները քայլ մը ետ կ'երթան) եւ առանց խաղը ընդհատելու կը շարունակուի խաղը՝ գնդակը կը բերէ եւ կը յանձնէ խաղավարին:

Գնդակը փոխանցելու ժամանակ պէտք չէ ձգել գնդակը, այդպիսի պարագաներուն գնդակը պէտք է վերադարձնել առաջին խաղացողին, որ նորէն սկսի խաղը:

ՕՂԱԿՆԵՐՈՎ ՄՐՅՈՒՄ

Խաղացողներու թիւ.- 10-30 անհատ

Խաղավայր.- դաշտ, հրապարակ

Խաղին համար անհրաժեշտ է ունենալ բաւական մեծ 4-5 օղակներ: Օղակները կը դրուին վերջակէտի գիծին վրայ իրարմէ 3 քայլ հեռաւորութեամբ:

Խաղացողները կը բաժնուին այնքան խմբակներու, որքան օղակներ կան վերջակէտի գիծին վրայ:

Խմբակները կը կանգնին սկսելու գիծին վրայ օղակներու դիմաց:

Խաղը սկսելու հրահանգին հետ շարքերու առաջին խաղացողները կը վազեն իրենց օղակին մօտ, կը վերցնեն օղակը, կ'անցնեն գլխէն, կ'իջեցնեն եւ կը հանեն ոտքերէն, կը դնեն նախկին տեղը եւ վազքով կը վերադառնան ու ձեռքով կը զարնեն 2-րդ խաղացողին, ապա կը կենան շարքի վերջաւորութեան:

Խաղը կը շարունակուի նոյն ձեւով, մինչեւ որ բոլոր խաղացողները մասնակցին խաղին: Յաղթանակ կը տանի այն խմբակը, որ ամէնէն առաջ կը վերջացնէ իր խաղը:

Օղակները կարելի է պատրաստել նաեւ ծառի ճիւղերով կամ պարաններով:

ՇՐՋԱՆԱԿԱԶԵԻ ՄՐՑՈՒՄ

Խաղացողներու թիւ.- 20-40 անհատ

Խաղավայր.- ազատ տարածութիւն

Խաղադաշտի մէջ կը գծուի քառակուսի մը (30 x 30) մէթր չափով: Քառակուսիի իւրաքանչիւր անկիւն կը դրուի դրօշակ մը, իսկ քառակուսիին կեդրոնը կը գծուի մէկ մէթր շառաւիղով շրջանակագիծ մը:

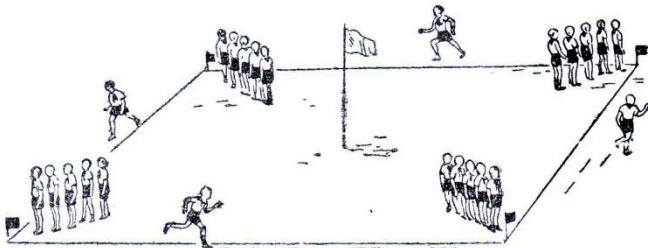
Խաղացողները կը բաժնուին չորս խմբակներու եւ կը կանգնին քառակուսիի անկիւնները, իրենց դրօշակներուն հետ եւ ծոծրակով շարուած: Առաջին խա-

դացողները իրենց հետ կ'ունենան մեկական փոքրիկ դրօշակ:

Խաղավարի ազդանշանով բոլոր շարքերու առաջին խաղացողները կը վազեն դեպի ձախ եւ քառակուսին շուրջը լրիւ շրջան կատարելէ ետք կը բերեն դրօշակը եւ կը յանձնեն իրենց շարքի խաղացողին, որ կը շարունակէ վազքը, իսկ ինք կը կանգնի շարքի վերջաւորութեան:

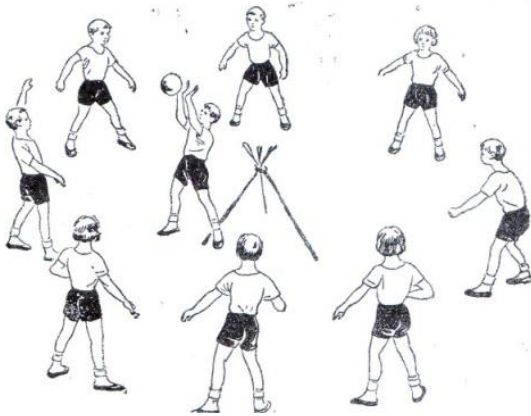
Խաղը այսպէս կը շարունակուի մինչեւ հերթը հասնի վերջին խաղացողին: Վերջին խաղացողը շրջանակը վազելէ ետք կը մտնէ կեդրոնի շրջանակին մէջ եւ դրօշակը վեր կը բարձրացնէ: Յաղթանակը կը տանի այն շարքը, որ խաղը շուտ կը վերջացնէ:

Խաղի կանոնները.- Խաղացողները պէտք է վազեն քառակուսին դուրս: Սպասող խաղացողը իրաւունք չունի տեղէն շարժելու, վազելու կամ գիծէն դուրս ելլելու մինչեւ չ'ստանայ դրօշակը: Իրաւունք չունին դրօշակը հեռուէն նետելու, այլ պէտք է յանձնուի ընկերոջը ձեռքին:



ԲԵՐԴԻ ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹԻՒՆ

Հրապարակի կեդրոնին վրայ կը քաշուի 5-10 մեթր տրամագիծով շրջագիծ մը, որուն մէջտեղը կը դրուի երեք փայտերէ կազմուած եռոտանի մը: Եռոտանիին վրայ նախքան խաղին սկսիլը կը դրուի գնդակ մը (Ֆութպոլ, վոլիպոլ): Խաղացողներէն մէկը կը նշանակուի բերդի պաշտպան, որ կը կենայ եռոտանիին մօտ, իսկ խաղացողներ, բոլորակ մը ձեւացնելով կը շրջապատեն եռոտանին:



Վարիչի ազդանշանին վրայ, շրջանակը կազմողները, որոնք եւս գնդակ մը ունին, կը սկսին նետել եւ ձեռքէ ձեռք փոխանցել գայն, յարմար պահուն հարուածելու համար եռոտանին, որպէսզի վար ձգեն անոր վրայ դրուած գնդակը:

Բերդապահ կը դառնայ այն խաղացողը, որ կը յաջողի տապալել եռոտանին եւ գնդակը: Մակայն այնքան ալ դիրին չէ այս յաջողութիւնը, որովհետեւ բերդապահը կը դիմադրէ եւ թոյլ չի տար, որ գնդակը դաչի եռոտանին:

Եթէ հարուածէն ետք բերդը օրօրուի, քայց չիյնայ՝ բերդապահը չի փոխուիր: Իսկ եթէ բերդապահը ինք վար ձգէ եռոտանին անուշադրութեամբ՝ մէկ ուրիշը կը նշանակուի անոր տեղը:

ՇԱՔԱՐԱՐՇԱԻ

Այս խաղին համար անհրաժեշտ են բոլորակաձեւ եւ մէջտեղը ծակ ամերիկեան պոնպոններ եւ տուփ մը ակոյայ մաքրելիք բարակ փայտիկներ: (Եթէ այս ձեւի պոնպոններ գտնել կարելի չըլլայ, այն ատեն կը գործածուին համապատասխան թիւով փոքր եւ նեղ օղակներ կամ մէջտեղը ծակ դրամներ):

Խաղացողները կը շարուին ետեւ ետեւի, մէկ շարքի վրայ եւ ամէն մէկուն կը տրուի մէկ մէկ փայտիկ: Այս ձեւով պէտք է կազմեն 6-ական, 7-ական, 8-ական հոգինոց շատ մը շարքեր:

Ամէն մէկ շարքի առաջին խաղացողին կը տրուի մէջտեղը ծակ շաքար մը, զոր կ'անցնէ ձեռքի փայտիկին վրայ:

Խաղը սկսելու ազդանշանը տրուելուն պէս, առաջին խաղցողը կը դառնայ ետին եւ կը փոխանցէ շաքարը միւս խաղցողի փայտիկին, առանց մատները գործածելու, այլ միայն փայտիկը փայտիկին դպցնելով:

ԲԱԶԷՆԵՐՆ ՈՒ ԲԱՂԵՐԸ

Շատ զուարթ խաղ մըն է այս մէկը, զոր կարելի է խաղալ բացօդեայ հաւաքոյթներու ընթացքին կամ ընդարձակ սրահի մը մէջ: (Եթէ սրահի մը մէջ պիտի խաղցուի, խաղավայրէն պետք է հեռացնել կարասիները):

Կը կազմուին երկու հաւասար խումբեր, որոնցմէ մէկը կը կոչուի Բազէներ եւ միւսը՝ Բաղեր:

Խումբերը կը շարուին դէմ դիմաց, իւրաքանչիւրը կեդրոնէն 10-ական մեթր հեռաւորութեան մը վրայ, այն է՝ իրարմէ 20 մեթր հեռու: Խաղին վարիչը կը կենայ ճիշդ կեդրոնը եւ կը հրամայէ խումբերուն դանդաղօրէն յառաջանալ դէպի կեդրոնը: Երբ կը սկսին իրարու մօտենալ, վարիչը կը կանչէ խումբերու անուններէն մէկն ու մէկը – Բազէներ կամ Բաղեր: Բայց անունները չի տար մէկ անգամէն, այլ կը սկսի առաջին վանկով՝ «բա՛ -բա՛ -բա՛ -բա՛», որպէսզի կողմերը պահէ լարուած վիճակի մէջ եւ չգիտցնէ անոնց,

թէ ի՛նչ դուրս պիտի գայ բերնէն– բազէ՞ թէ բաղ: Ի վերջոյ կ'արտասանէ լման բառը:

Եթէ արտասանուածը «Բազէներ» է, այդ խումբը կը դառնայ ետ եւ վազելով կ'երթայ իր մեկնագիծը, ուրկէ ճամբայ ելած էր: Միւս խումբը կը հետապնդէ խաղցողները եւ որոնց որ կրցաւ դպչիլ, գերի կը բռնէ եւ կը տանի իր մեկնագիծը: Այնուհետեւ անոնք կը դառնան այդ խումբին անդամները:

Խաղին վարիչը կրնայ նաեւ խաբել խաղցողները աւելի լարելու համար զանոնք իրենց սպասումին մէջ եւ «բա՛ -բա՛ -բա՛ » ըսելէն վերջ բառը ամբողջացնել իբրեւ «բանալիներ», «բարեկամներ», «բանտարկեալներ» եւ այլն, ի վերջոյ տալու համար խումբերէն մէկուն անունը: Կրնայ ձգել նաեւ, որ խումբերը գան իրարու շատ մօտիկ, քիթ քիթի եւ ատկէ վերջը արտասանէ խումբի մը անունը:

Խաղը կը վերջանայ, երբ Բազէները կ'առեւանգեն բոլոր Բաղերը կամ փոխադարձաբար:

ԱՆԴԱՄԱՀԱՏՈՒԱԾ ԿԱՂԱՆԴ ՊԱՊԱՆ

Խաղացողները կը բաժնուին երկու խումբի: Իւրաքանչիւր խումբին դիմացը, պատին վրայ փակցուած է խաւաքարտերու վրայ գծուած Կաղանդ Պապայի նկարներէն մէկ մէկ հատ: Գծուած այս նկարները սա-

կայն ամբողջական չեն: Կը պակսին Կաղանդ Պապաներուն թեւերը, սրունքները, աչքերը, քիթերը, սկանջները եւ մօրուքները: Այս բոլորը պատրաստուած են զատ զատ եւ տրուած են խաղացողներուն (ամէն մէկուն հատ մը): Խաղացողները պէտք է այդ կտորները մէյ մէկ գնդասեղով փակցնեն Կաղանդ Պապայի մարմնոյն վրայ, կարելի եղած ճշգրտութեամբ եւ ամէն կտոր իր տեղը, անշուշտ աչքերը կապուած վիճակի մէջ: Նախ կը սկսի առաջին խաղացողը եւ կը փակցնէ թեւերէն մէկը, ապա երկրորդը՝ միւս թեւը, երրորդը՝ քիթը, չորրորդը՝ մօրուքը, եւ այլն, մինչեւ որ բոլոր մասերը փակցուած ըլլան:

Երբ խաղը կը վերջանայ, դատաւորներուն կը մնայ որոշել, թէ ո՞ր խումբը կրցած է ձեռք ձգել առաւելագոյն յաջողութիւնը եւ նուազ այլանդակուած ձեռով ճանաչելի դարձնել Կաղանդ Պապան:

ԴՐՕՇԱԿԻ ԽԱՂ

Սկաւուտները կը բաժնուին երկու խումբի: Իւրաքանչիւր խումբ կ'ունենայ իր դրօշակը: Իւրաքանչիւր սկաւուտ կ'ունենայ իր թաշկինակը, գոր կը կրէ իր վրայ այնպէս, որ թաշկինակը քաշելով կարելի ըլլայ հանել տեղէն:

Խումբերուն նպատակը պիտի ըլլայ միւս խումբի դրօշակը մարել եւ փոխանցել իրենց բերդը:

Դրօշակ մարելը եւ վերադարձնելը խումբի զինուորներուն պարտականութիւնն է: Զինուոր կը կոչուի այն սկաուտը, որ տակաւին չէ կորսնցուցած իր թաշկինակը: Երբ զինուոր մը կը կորսնցնէ իր թաշկինակը կը դադրի խաղէն: Զինուորները հակառակորդ զինուորներուն չէզոքացնելու համար կը խլեն անոնց թաշկինակները:

Խումբերը իրենց դրօշակը կը պահեն միւս խումբէն գաղտնի տեղ մը: Դրօշակի ծայրէն պզտիկ մաս մը պէտք է երեւնայ: Խաղին համար պէտք է ճշդել սահման: Չէզոքացած զինուորը կրնայ իր խումբի այլ անդամներէն թաշկինակ ստանալ եւ կրկին խաղալ:

ԹԱՇԿԻՆԱԿԻ ԽԱՂ

Սկաուտները կը բաժնուին երկու խումբի: Խաղը տեղի կ'ունենայ սահմանափակ գետնի վրայ: Իւրաքանչիւր խումբ պիտի աշխատի վերադարձնել իր թաշկինակը: Խումբերը ունին իրենց բերդը, ուրկէ կը սկսի խաղը:

Մուլիչին հետ իւրաքանչիւր խումբէ սկաուտ մը կը վազէ դէպի իր խումբի թաշկինակը, այս ընթացքին մնացեալները դուրս կը վազեն (իրենց բերդէն) եւ կ'աշխատին զարնել (դպչիլ) որոշուած սկաուտին:

Զարնելու ընթացքին որոշուած սկաուտը պիտի կենայ իր տեղը:

Ապա բ. խումբէն կը վազեն եւ խաղի ընթացքը կը շարունակուի նոյնութեամբ:

Խաղ պայմանները.-

1.- Միակ միջոցը զարնուած սկաուտ մը ազատելու այն է, թէ իր խումբէն անդամ մը զարնէ թաշկինակին դէպի իրեն վազելու ընթացքին:

2.- Իրաւարարը կը սուլէ երեք անգամ, որուն ընթացքին եթէ վազողը չէ յաջողած հասնիլ թաշկինակին, հերթը կ'անցնի միւս խումբին:

3.- Մուլիչէն ետք, եթէ որոշուած սկաուտը առաջացած է գետնի մէկ երրորդը՝ վերադառնալու իրաւունքը կը կորսնցնէ եւ կը շարունակէ իր վազքը:

ԲԵՐԴԻ ԽԱՂ

Նպատակ.- Նիշ հաւաքել խաղի ընթացքին, նիշ կը տրուի այն խումբին, որուն անդամներէն մէկը կը յաջողի կղզիներէն անցնելով վերադառնալ իր բերդը:

Անդամներու Բաժանում.- Մասնակցողները կը բաժնուին երկու խումբի, մէկ խումբը կը հաւաքուի բերդին մէջ, իսկ միւսը՝ կը ցրուի սահմանուած վայրին մէջ: Դուրսի խումբէն կը նշանակուի գնդակ նետող մը:

Ներսի խումբի անդամները մեկ-մեկ կու գան եւ գնդակը խփելով կը վազեն կղզիներէն անցնելու:

Ընդհանուր կանոններ.-

- Իւրաքանչիւր կղզի ունի իր թիւը, որ կը ճշդէ անոր հերթականութիւնը:

- Իւրաքանչիւր անդամ միայն երեք անգամ կրնայ հարուածել գնդակին, եթէ ջաջողի՝ կը պատժուի, մինչեւ որ խումբի միւս բոլոր անդամները մեկ անգամ գնդակին հարուածեն. ապա կրկին ինք իրաւունք կ'ունենայ գնդակ հարուածելու:

- Երբ բերդի խումբին բոլոր անդամները պատժուած են, խումբերը կը փոխեն իրենց տեղերը (ներսինը դուրս, իսկ դուրսինը ներս կ'անցնի):

- Գնդակը հարուածելէ ետք անդամը պէտք է վազէ դէպի թիւ 1 կղզին: Նոյն ժամանակ դուրսի խումբի անդամները պէտք է աշխատին, որ գնդակով իրեն կամ իր խումբին բերդէն դուրս ելլող անդամներուն զարնեն: Միայն կղզիները ապահով են այս մեկէն:

- Եթէ վազող անդամներէն մեկը գնդակով զարնուի, երկու խումբերը արագ կը տեղափոխուին, դուրս ելլող խումբը տակաւին առիթ կ'ունենայ (այս տեղափոխումի ընթացքին) գնդակով զարնելու միւս խումբի անդամներէն մեկուն:

- Վազող անդամները նիշ ստանալու համար անհրաժեշտ է բոլոր կղզիներէն անցնին հերթակա-
նութեամբ:

- Որեւէ կղզիի մէջ միայն մէկ հոգի կրնայ մնալ:

- Խաղին համար պէտք է ճշդել որոշ ժամ մը. կամ
որոշ նիշ մը, որմէ ետք խաղը կը վերջանայ եւ բարձ-
րագոյն կամ որոշուած նիշը հաւաքող խումբը կ'ըլլայ
յաղթական:

ԳՈՐՇ ԳՍՅԼԸ

Խաղին նպատակը.- Զարգացնել ճկունութիւնը,
արագավազութիւնը, արագ արձագանգելու (դիմադ-
րելու) կարողութիւնը:

Խաղին պատրաստութիւնը. - Գետինը քանի մը
ծառ գծել իբրեւ անտառ, իսկ որոշ հեռաւորութեան
վրայ գիծ գծել, որմէ ետք անվտանգ գօտին է:

Խաղին ընթացքը.- Խաղավար (խաղ վարող անձը,
խաղ խաղցնող անձը) կ'ընտրուի մեծահասակներէն
մէկը փոքրիկներուն հարցումներ ուղղելու համար:
Կ'ընտրուի «գորշ գայլը»: Ան կը պահուրտի անտառին
մէջ:

Հրահանգ – խաղավարը եւ «գորշ գայլը» այսպէս կը
զրուցեն:

Խաղավար – Այդ ո՞ւր այդպէս:

Փոքրիկներ – Դեպի անտառ:

Խաղավար – Գործո՞վ , թե այնպես:

Փոքրիկներ – Պտտելու եւ խաղալու:

Խաղավար – Իսկ գորշ գայլը . . .

Փոքրիկներ – Ի՞նչ կրնայ ընել մեզի: Թող մեկ հաս դուրս ելլե կը մարենք աչքերուն փայլքը . . .

Խաղավարին հետ զրուցել է տք «գորշ գայլը» «անտառէն» դուրս կու գայ «որսի»: Դուք պետք է հասնիք անցնիլ անվտանգ գօտիէն: Ով որ չհասնի անցնիլ գիծը, կը բռնուի եւ դուրս կ'ելլէ խաղէն:

Յաղթող կը հանդիսանայ վերջին խաղացողը եւ կը դառնայ «գորշ գայլը»:

ՁԿՆՈՐՄՈՒԹԻՒՆԸ

Խաղին նպատակը.- Զարգացնել արագաշարժութիւնը, ճկունութիւնը, ուշադրութիւնը, հիւմորի զգացումը:

Խաղին պատրաստութիւնը.- Իւրաքանչիւր մասնակցողի գօտիէն կապել (պոլի նման) մօտ երեք մեթր երկարութեամբ թել:

Թելին ծայրը ամրացնել «ձուկը», փայտի կտոր կամ հին մատիտ:

Խաղին ընթացքը.- Խաղավար կ'ընտրուի :

Հրահանգ.- Պատկերացուցե՛ք, որ դուք «ձկնորսներ» եք: Խաղավարի հրահանգին ետք (ծափ, սուլիչի ձայն) դուք պետք է փորձեք պետք եղածին շատ «ձուկ որսալ», այսինքն՝ կենալ միւս խաղացողներու թելին դիմաց, կտրել զայն եւ վերցնել «ձուկը»: Որուն որ «ձուկը» կտրուի՝ կը պարտուի: Յաղթող կը հանդիսանայ ամենէն շատ «ձուկ» ունեցող ձկնորսը:

Ուշադրութիւն .- Բոլոր թելերը պետք է ունենան նոյն երկարութիւնը: Եթէ անոնք երկար ըլլան, կը հանգուցուին, իսկ չափազանց կարճ ըլլալու պարագային «ձուկ որսալը» շատ դժուար կ'ըլլայ: Այդ պատճառով պետք է փորձել եւ ընտրել խաղի մասնակցողներու հասակին յարմար երկարութեամբ թել: Կարելի է խաղը կազմակերպել երաժշտութեամբ. երաժշտութեան դադարը կրնաք ընդունիլ որպէս հրահանգ:

ՀՄԿԷ՛ՍԱՐԱԾՔԸ

Խաղին նպատակը.- Ջարգացնել ուշիմութիւնը, գործողութիւններու ճշգրտութիւնը, հաղորդել թարմութիւն:

Խաղին ընթացքը.- Խաղավար կ'ընտրուի: Խաղի մասնակցողները զոյգերու կը բաժնուին եւ շարքով կը կենան խաղավարին դիմաց:

Հրահանգ.- Երբ խաղավարը արտասանե «քուն չունիմ, հանգիստ չունիմ, կը նայիմ ես ամբողջ օրը, կը հսկեմ շուրջ բոլորը», վերջին կեցած զոյգը պետք է առանձնանայ, զոյգ կազմող խաղացողները, վազելով շարքի աջ եւ ձախ կողմերը պետք է շեղեն խաղավարի ուշադրութիւնը եւ դարձեալ միացնեն իրենց ձեռքերը: Եթէ խաղավարը յաջողեցաւ բռնել կամ դպչիլ անոնցմէ մէկուն, ապա զոյգ կը կազմէ անոր հետ եւ կը կենայ շարքին սկիզբը: Միւս խաղացողը կը դառնայ խաղավար: Հակառակ պարագային խաղավարը չի փոխուիր:

ԲՌՆԷ՛ ԳՆԴԱԿԸ

Խաղին նպատակը.- Ջարգացնել ճշգրտութիւնը, ցատկելու, հարուածէն խուսափելու կարողութիւնը:

Խաղին պատրաստութիւնը .- Նախապատրաստել թենիսի կամ կտորէ փափուկ գնդակ՝ ամուր կապուած երեք-չորս մեթր երկարութեամբ թելի ծայրին:

Խաղին ընթացքը.- Կ'ընտրուի խաղավար: Ան թելը ձեռքին կը փաթթէ:

Հրահանգ .- Խաղավարը կը փորձէ գնդակով հարուածել ձեզի: Դուք պետք է խուսափիք հարուածէն: Որուն որ գնդակը դպչի, ան խաղէն դուրս կ'ելլէ:

Ուշադրութիւն.-Գնդակը թելով պտտցնելը արգիլուած է:

ԱՔԱՂԱՂԸ, ՀԱԻՆ ՈՒ ՃԻՏԵՐԸ

Խաղին նպատակը.- Ջարգացնել ճկունությունը, համախմբուածութիւնը, համբերատարութիւնը եւ նպատակասլացութիւնը:

Խաղին ընթացքը.- Կ'ընտրուին «աքաղաղը» եւ «հաւը», միւսները «ճուտիկներն» են:

Հրահանգ.- «Հաւն» ու «ճուտիկները» պէտք է պտտին «աքաղաղին» շուրջը: Այդ ընթացքին «հաւը» կը կանչէ՝ կո՛ւտ, կո՛ւտ, կո՛ւտ, իսկ «ճուտիկները» ծիւ, ծիւ . . .

«Հաւն» ու «աքաղաղը» այսպէս կը գրուցեն.-

Հ.- Աքաղա՛ղ, աքաղա՛ղ, ի՞նչ կ'ընես:

Ա.- Հաւաբոյն կը շինես:

Հ.- Որո՞ւ համար:

Ա.- Ճուտիկներու:

Հ.- Բայց անոնք իմս են . . .

Ա.- Քուկդ էին, իմս կը դառնան:

«Աքաղաղը» կը փորձէ ամէն գնով փախցնել «ճուտիկներուն»: Որպէսզի ան յաջողի փախցնել դուք պէտք է շարուիք «հաւուկի» ետերը՝ ձեռքերով ամուր բռնէ՛ք իրարու գօտակաշիէն (գօտիի տեղէն): «Հաւ մայրիկը» ձեռքերը լայն բացած, պէտք է ամէն գնով պաշտպանէ իր «ճուտիկներուն», եթէ «աքաղաղը» յաջողի փախցնել «ճուտիկներէն» մէկուն, անոնք միասին

կը փորձեն «ճուտիկներուն» փախցնել «հաւ մայրիկէն»:

Խաղը կ'աւարտի, երբ «աքաղաղին» եւ «հաւուն» «ճուտիկները » հաւասարին:

ԱՌԱ՛Ջ ԱՆՑԻՐ

Խաղին նպատակը.- Ձարգացնել արագաշարժութիւնը, ուշադրութիւնը, կողմնորոշումը, արագ արձագանգելու կարողութիւնը:

Խաղին պատրաստութիւնը .- Գետինը կաւիճով մեծ շրջանակ գծել, սուլիչ պատրաստել:

Խաղին ընթացքը.- Խաղի մասնակցողները կը վազեն շրջագիծին երկայնքով:

Հրահանգ.- Ամէն անգամ սուլիչի ձայնը լսելուն պէս բոլորդ պէտք է վազէք հակառակ ուղղութեամբ՝ փորձելով առաջ անցնիլ ձեր առջեւի վագողէն: Այն խաղացողը, որմէ առաջ կ'անցնին, դուրս կ'ելլէ խաղէն: Յաղթող կը հանդիսանայ այն խաղացողը, որմէ առաջ չեն յաջողիր անցնիլ:

Ուշադրութիւն.- Կարելի է խաղը ընդհատել ուզած ժամանակ՝ չսպասելով, մինչեւ որ մնայ վերջին խաղացողը: Այդ պարագային յաղթող կը հանդիսանայ քանի մը խաղացողներ:

ԱՆՑԻՐ ԳԻԾԸ

Խաղին նպատակը.- Ձարգացնել արագ արձագանգելու կարողությունը, արագավազությունը, ճշգրտությունը:

Խաղին պատրաստությունը.- Գետինը իրարմէ մեծ հեռաւորութեան վրայ կաւիճով երկու զուգահեռ գիծ գծել, սուլիչ պատրաստել:

Խաղին ընթացքը.- Խաղի մասնակցողներէն դատաւոր կ'ընտրուի: Խաղացողները կը կենան կեդրոնը (մէջտեղը):

Հրահանգ.- Դատաւորի սուլիչին ձայնը լսելով դուք պէտք է ձգտիք վազելով անցնիլ գիծերէն մէկը:

Դատաւորը ուշադիր կը հետեւի եւ կը փորձէ գիծը անցնելու ժամանակ խանգարել ձեզի: Ամէն անգամ սուլիչի ձայնը լսելով դուք պէտք է փոխէք վազքի ուղղությունը: Ով որ յաջողի անցնիլ գիծը, ան կը դառնայ դատաւոր:

ՇՂԹԱՅ

Խաղին նպատակը.- Ձարգացնել արագ կողմնորոշուելու, միասին գործելու կարողությունը, ուշադրությունը:

Խաղին ընթացքը.- Խաղավար կ'ընտրուի:

Հրահանգ.- Խաղավարը կը փորձէ բռնել փախչող խաղացողներուն: Եթէ ան յաջողի բռնել ձեզմէ ոեւէ

մէկուն, ան նոյնպէս կը դառնայ խաղավար եւ վերցնելով առաջինի ձեռքը՝ կը փորձէ բռնել միւսներուն: Յաջորդ բնուողը, բռնելով գոյգ խաղավարներուն մէկուն ձեռքը, կը փորձէ բռնել ուրիշ մէկ վագողի եւ այդպէս կը շարունակուի:

Աստիճանաբար շղթան երկարելով՝ կրնայ շրջափակել մնացած փախչողներուն:

ԱՔԱՂԱՂԸ ԹԱՌԻՆ ՎՐԱՅ

Խաղին նպատակը. - Զարգացնել հաւասարակշռութիւնը պահելու կարողութիւնը, ճշգրտութիւնը:

Խաղին պատրաստութիւնը .- Գետինը կաւիճով երեք զուգահեռ գիծ գծել:

Խաղին ընթացքը. - Կ'ընտրուի խաղավար՝ «աքաղաղը», միւս խաղացողները «հաւուկներն» են:

Հրահանգ. - Երեք գիծերուն մէջտեղը «աքաղաղին» թառն է: Ան մէկ ոտքի վրայ անոր վրայ պիտի կենայ եւ պիտի շարժի միայն անոր երկարութեամբ: Դուք՝ «հաւուկներդ», պէտք է կենաք միւս երկու գիծերուն վրայ: Ձեր խնդիրն է մէկ ոտքի վրայ կեցած անցնիլ մէկ գիծէն միւսը: «Աքաղաղը» պէտք է աշխատի ուսերով հրել եւ հաւասարակշռութենէ հանել սահմանը անցնող «հաւուկներուն»: Եթէ ան յաջողի, ապա գիծէն դուրս մնացած «հաւերը» նոյնպէս կը դառնան «աքա-

դադներ» եւ կը բռնեն միւսներուն: Կը յաղթէ այն «հաւը», որուն չեն յաջողիր բռնել:

ՀՐԷՇԻ ՏՈՒՆԸ

Խաղին նպատակը.- Զարգացնել արագավազութիւնը, արագ կողմնորոշուելու կարողութիւնը, ուշադրութիւնը, լիցքաթափել հաղորդական լիցքեր:

Խաղին պատրաստութիւնը.- Գետինը կաւիճով քառակուսի «հրէշի տունը» գծել, պատրաստել ճերմակ կտոր կամ սաւան՝ «հրէշի հագուստը»:

Խաղին ընթացքը.- Խաղավար կ'ընտրուի: Ան ուսերուն ճերմակ սաւանը կը դնէ եւ կը կենայ քառակուսիին՝ իր «տան» մէջ:

Հրահանգ.- Քանի դեռ «հրէշը» իր տունն է՝ ձեզի վտանգ չի դառնար: Երբ ան դուրս ելլէ այնտեղէն, պէտք է ծաղրէք իրեն, բարկացնէք: «Հրէշը» անակընկալօրէն կը պտտի եւ կը փորձէ բռնել փախչողներուն: Դուք կրնաք մնալ իր «տունը», եթէ «հրէշը» յաջողի բռնել ինչ որ մեկուն, ան ալ կը դառնայ նոր «հրէշ»:

Ուշադրութիւն: « Հրէշին » վիրաւորական բառերը սելը արգիլուած է:

ՕԳՆԵՑԷ՛Ք

Խաղին նպատակը.- Դաստիարակել փոխօգնութեան զգացում, զարգացնել արագաշարժութիւնը, ուշադրութիւնը:

Խաղին ընթացքը.- Խաղավար կ'ընտրուի:

Հրահանգ.- Մինչեւ բարձրաձայն տասը հաշուելէ ետք խաղավարը կը փորձէ բռնել փախչող խաղացողներուն: Երբ ձեզմէ ոեւէ մէկը զգայ, որ վտանգը կը մօտենայ, կրնայ կանչել՝ օգնեցէ՛ք:

Եթէ խաղացողներէն մէկուն յաջողի օգնութեան հասնիլ եւ բռնել օգնութեան կանչողին ձեռքը, խաղավարը անոնց չի կրնար դպչիլ: Խաղավարին հեռանալէն ետք զոյգը կրնայ բաժնուիլ եւ շարունակել խաղը:

Եթէ խաղավարը յաջողի մինչեւ զոյգ կազմելը դպչիլ ոեւէ մէկուն, վերջինս կը դառնայ խաղավար:

ԱՂՈՒԷՄԻ՛Վ - ԱՂՈՒԷՄԻ՛Վ Ո՞ՒՐ ԵՍ

Խաղին նպատակը.- Զարգացնել ուշադրութիւնը, զգաստութիւնը (ուշիմութիւնը), արագ արձագանգելու կարողութիւնը:

Խաղին ընթացքը.- Մեծահասակներէն մէկը խաղավար կ'ընտրուի:

Հրահանգ.- Կեցե՛ք շրջանով՝ մեջքով դեպի կեդրոնը կեցած խաղավարը եւ գոցեցե՛ք ձեր աչքերը:

Խաղավարը կամաց եւ աննշմար կը քալէ շրջանով, որ ոչ ոք չտեսնէ, կը դպչի ձեզմէ ոեւէ մէկուն՝ այդպիսով ընտրելով «աղուէսին», միւսները «նապաստակներ» կ'ըլլան:

Երբ բոլորդ դառնաք, խաղավարը կը կանչէ «Աղուէսիկ – աղուէսիկ, ո՞ւր ես»: Բայց «աղուէսը» առաջին անգամ պէտք է լուռ մնայ եւ ո՛չ մէկ բանով չմատնէ իրեն: Խաղավարը կրկին կը կանչէ «Աղուէսիկ – աղուէսիկ, ո՞ւր ես»: Այս անգամ ալ «աղուէսը» պէտք է չպատասխանէ իրեն: Երբ խաղավարը երրորդ անգամ ձայն տայ «աղուէսին», վերջինս պէտք է դուրս թռչի շրջանէն, բարձր կանչէ՝ «Ես այստե՛ղ եմ, ես այստե՛ղ եմ», եւ կը փորձէ բռնել փախչող նապաստակներուն, մինչեւ որ խաղավարը հաշուէ մէկէն քսան: «Նապաստակները» կրնան պահուրտիլ եւ դառնալ անշօշափելի: «Բռնուած նապաստակները» դուրս կու գան խաղէն:

ԵՐԿՈՒ ԱՐՁ

Խաղին նպատակը.- Չարգացնել ճկունութիւնը, արագաշարժութիւնը եւ երեւակայութիւնը:

Խաղին պատրաստութիւնը.- Կաւիճով գետիներ որջին տեղը նշել:

Խաղին ընթացքը.- Երկու «արջ» կ'ընտրուին:

Հրահանգ.- Երկու «արջերը» դուրս կու գան «որսի»: Անոնք, ձեռք-ձեռքի բռնած, կը փորձեն ձեռքերով շրջափակել իրենց «որսին» եւ տեղափոխեն անոր իրենց «որջը»: Դուք պետք է փախչիք՝ խուսափելով «արջերու ծուղակէն»:

ՊԱՀԷ՛ ՊԱՐԱՆԸ

Խաղին նպատակը.- Զարգացնել արագ արձագանգելու կարողութիւնը, արագաշարժութիւնը, ձեռքերու ճկունութիւնը:

Խաղին պատրաստութիւնը.- Մեծահասակներէն մէկը խաղավար կ'ընտրուի:

Հրահանգ.- Շրջանով կեցէ՛ք: Մէկ ձեռքը պահեցէ՛ք մէջքին ետեւը, իսկ միւսով բռնեցէ՛ք շրջանակի տեսք ունեցող պարանէն: Խաղավարը կը քալէ շրջանին մէջ՝ մէկ ձեռքը մէջքին ետեւը պահած, իսկ միւսով կը փորձէ զարնել (դպչիլ) ձեզմէ՛ ուրիշ մէկուն ձեռքին: Դուք կրնաք ձգել պարանը՝ ձեռքը պահելով մէջքին ետեւը, բայց նոյն պահուն պետք է հասնիք կրկին բռնելու զայն, քանի որ այդ ժամանակ խաղավարը կրնայ հարուածել ձեր միւս ձեռքին: Երկու ձեռքերը միաժամանակ իջեցնելը արտօնուած չէ: Եթէ ուրիշ մէկը միաժամանակ իջեցնէ երկու ձեռքերը, կամ խաղավարը հասնի հարուածել իրեն ձեռքին, ան խաղէն դուրս կ'ելլէ:

ԿԱԽԱՐԴՆԵՐԸ

Խաղին նպատակը.- Չարգացնել ուշադրությունը, արագ կողմնորոշուելու կարողությունը, արագավազությունը, փոխօգնությունը:

Խաղին ընթացքը.- Խաղավար կ'ընտրուի «կախարդը»:

Հրահանգ.- Չար «կախարդը» կ'ուզե կախարդել, քարացնել ձեզի: Եթե ան յաջողի դպչիլ ձեզմե ունեմեկուն, վերջինս պետք է ձեռքերը կողմ տարածե ե կախարդուած անշարժանայ:

Միւս խաղացողները եթե կարողանան, կրնան ազատել իրենց ընկերոջը՝ չնայած որ «կախարդը» ուշի ուշով կը հսկե իր «գոհին»: Ան իրաւունք ունի «կախարդուածին» տեղափոխել այնտեղ, ուր ինք յարմար կը նկատե: «Կախարդուածը» չի կրնար շարժիլ իր տեղէն:

ԳԱՅԼԵՐՈՒՆ ԾՈՒՂԱԿԸ

Խաղին նպատակը.- Չարգացնել ուշադրությունը, արագ կողմնորոշուելու կարողությունը, արագաշարժությունը, կամքի ուժը, լիցքաթափել (ձերբազատուիլ) մտաւոր լարուածութենէն, ստեղծել աշխոյժ մթնոնորս:

Խաղին պատրաստութիւնը.- Շիտակ տափակ տարածութեան վրայ կաւիճով «հոր» (փոս) գծել՝ երկու հասարակաց գիծ, պարտադիր չէ զուգահեռ, բայց այնպէս, որ խաղացողները կարողանան ցատկել մէկ կողմէն միւսը:

Խաղին ընթացքը.- Խաղի մասնակցողները կ'ընտրեն «գայլերուն» (կամ գայլին): Վերջիններս կը մտնեն «հորը» (փոսը), այսինքն՝ կը կենան երկու գիծերուն մէջտեղը: Միւսները «նապաստակներ» են:

Հրահանգ.- «հորի» (փոսի) տարբեր կողմերուն կեցած «նապաստակները» պէտք է փորձեն անցնիլ միւս կողմը, բայց «գայլերը» ամէն կերպով կ'աշխատին բռնել զանոնք: Այն «նապաստակները», որոնք կ'իյնան «գայլին ծուղակը», դուրս կ'ելլեն խաղէն:

ԱՂՈՒԷՍԸ ԵՒ ՆԱՊԱՍՏԱԿԸ

Խաղին նպատակը.- Չարգացնել արագ կողմնորոշուելու կարողութիւնը, ճշգրտութիւնը, ճարպիկութիւնը:

Խաղին պատրաստութիւնը .- «Աղուէսներու» ու «նապաստակներու» համար թուագրուած տարբերանշաններ պատրաստել, օրինակ՝ ծաղիկներ «աղուէսներու» եւ տերեւներ՝ «նապաստակներու» համար, եւ տեղաւորել զամբիւղի մը մէջ:

Խաղին ընթացքը.- Մեծահասակներեն մեկը խաղավար կ'ընտրուի:

Հրահանգ .- Ջամբիւղէն վերցուցէ՛ք թուագրուած մէկ տարբերանշան եւ շրջանին մէջ կեցէ՛ք:

Խաղավարը յանկարծակի կ'արտասանէ մէկական ծաղիկի եւ տերեւի թիւ, օրինակ՝ «ծաղիկ չորս եւ տերեւ եօթ վազեցէ՛ք»: Այդ ժամանակ չորս թիւը կրող «աղուէւր» պէտք է ճիշդ յետագիծով հետապնդէ եօթ թիւը ունեցող «նապաստակին» ձգտելով բռնել իրեն:

Եթէ «աղուէւր» շեղի «նապաստակի» անցած ճանապարհէն, երեք վայրկեան պէտք է տեղը կենայ, ապա նոր միայն շարունակէ հետապնդումը: Փախչող «նապաստակը» պէտք է անվնաս վերադառնայ շրջան, հակառակ պարագային խաղէն դուրս կ'ելլէ: Եթէ «աղուէւր» չյաջողի բռնել «նապաստակին» ան կը ձգէ շրջանը: Յաղթող կը հանդիսանան անոնք, որոնք մինչեւ խաղին վերջաւորութեան կը մնան շրջանին մէջ:

ԲՈՒՆ

Խաղին նպատակը.- Ջարգացնել ճկունութիւնը, ուշադրութիւնը, արագ կողմնորոշուելու կարողութիւնը:

Խաղին պատրաստութիւնը.-Պատրաստել աթոռ կամ կոճղ, բուի դիմակ, կաւիճով գծել փոքրիկ շրջան՝ «փչակը»:

Խաղին ընթացքը.-Խաղավարը եւ «բուն» կ'ընտրուին: Վերջինս դիմակը կը դնէ, աթոռին կը նստի եւ «քունի կը մտնէ» կը քնանայ:

Հրահանգ .- Երբ խաղավարը յայտարարէ՝ «ցերեկ», բոլորդ կրնաք խաղալ, թոչկոտիլ եւ գուարճանալ: Երբ խաղավարը յայտարարէ՝ «ուշադրութիւն, գիշեր է», բոլորդ պէտք է քարանաք, քանի որ «բուն» իր «բոյնէն» դուրս թռած է «որսի»: Ան թելերը թափահարելով, կը թոչի այս ու այն կողմ՝ փորձելով ճանկել շարժող «որսին» եւ տանիլ իր «փչակը»: Երբ խաղավարը արտասանէ՝ «ցերեկ», բոլոր փրկուածները կրնան շարունակել գուարճանալ, իսկ «բուն» կրկին քունի կը մտնէ (կը քնանայ):

ԽԽՈՒՆՁԸ

Խաղին նպատակը.- Ջարգացնել ինքնակառավարումը, սեփական (անձնական) վարքին հետեւելու կարողութիւնը:

Խաղին պատրաստութիւնը : Գետինը՝ իրարու բաւական մօտ (օրինակ՝ երեք մէթր հեռաւորութեամբ) կաւիճով գծել մեկնարկային գիծը եւ վերջնագիծը:

Խաղին ընթացքը.- Խաղավար կ'ընտրուի:

Հրահանգ .- Մեկնարկային գիծին մօտ կեցէ՛ք, եւ պատկերացուցէ՛ք, որ դուք «խխունջներ» էք: Խաղավարի հրահանգով (ծափ, սուլիչ, զանգ) բոլորդ պէտք է

սողաք առաջ՝ դեպի վերջնագիծը: Կենսալ կամ դեպի ետև սողալ արսօնուած չէ:

Յաղթող կը հանդիսանայ այն «խխունջը», որ վերջինը կը հասնի վերջնագիծին:

ԱՐԳԻԼՈՒԱԾ ՇԱՐԺՈՒՄ

Խաղին նպատակը.- Ձարգացնել ուշադրութիւնը, արագ կողմնորոշուելու կարողութիւնը, առաջացնել դրական յոյզեր, թուլացնել լարուածութիւնը:

Խաղին ընթացքը.- Կ'ընտրուի խաղավար մը եւ արգիլուած շարժում մը:

Հրահանգ.- Շրջանակ կազմելով դեմքերը դեպի խաղավար կեցեք: Դուք պէտք է խաղավարի հետ կատարէք բոլոր շարժումները՝ բացի արգիլուած շարժումէն: Անոնք, որոնք սխալմամբ կը կրկնեն արգիլուած շարժումը՝ կը պարտուին:

Ուշադրութիւն .- Կարելի է խաղը երաժշտութեամբ կազմակերպել:



ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹԻՒՆ

Յ Ա Ռ Ա Ջ Ա Բ Ա Ն	5
Ն Ա Խ Ա Բ Ա Ն	7
Խ Ա Ղ Ե Ր ՈՒ Ը Ն Տ Ր ՈՒ Թ Ի Ի Ն, ՈՒ Ս ՈՒ Յ ՈՒ Մ	16
ԵՒ Կ Ա Ջ Մ Ա Կ Ե Ր Պ Մ Ա Ն Ա Շ Խ Ա Տ Ա Ն Ք Ն Ե Ր	16
Խ Ա Ղ Ե Ր ՈՒ Ը Ն Տ Ր ՈՒ Թ Ե Ա Ն ԵՒ ՈՒ Ս ՈՒ Յ Մ Ա Ն Ե Ղ Ա Ն Ա Կ Ը	19
Խ Ա Ղ Ի Յ Ա Ղ Թ Ա Ն Ա Կ Ը	23
Ի Ն Չ Պ Ի Ս Ի՝ Մ Է Կ Ը Պ Է Տ Ք Է Ը Լ Լ Ա Յ Խ Ա Ղ Ա Վ Ա Ր Ը	24
Թ Ե Ր Թ Ե Ր ՈՒ Խ Ա Ղ	26
Գ Ի Մ Ի Խ Ա Ղ՝ Ջ Գ Ա Լ Ո Վ	26
Ե Ր Բ Ե Ս Բ Ա Ն Ա Կ ՈՒ Մ Ի Կ՛Ե Ր Թ Ա Յ Ի	26
Ք Ա Ր Տ Է Ս	27
Բ Ա Ռ Ա Գ Ի Տ ՈՒ Թ Ի Ի Ն	27
Վ Ր Ա Ն Ծ Ա Լ Լ Ե Լ	28
Վ Ր Ա Ն Լ Ա Ր Ե Լ	28
Դ Է Մ Ք Ե Ր ՈՒ Ծ Ա Ն Օ Թ Ա Յ ՈՒ Մ	28
Ձ Ե Ռ Ա Յ Ի Ն Ա Շ Խ Ա Տ Ա Ն Ք	29
Փ Ա Ջ Ը Լ	29
Կ Ա Ր Թ Ի Խ Ա Ղ	29
Գ Ի Մ Ի Խ Ա Ղ	30
Ո՞Վ ԵՄ ԵՄ	30
Ի՞ՆՉ Կ Ե Ր Ա Յ	30
Հ Ա Գ ՈՒ Ս Տ Շ Ի Ն Ե Լ	31
Տ Ա Ր Ա Ջ Հ Ա Գ Ն Ի Լ	31

ԱՅԼԱՆԴԱԿՆԵՐ	31
ԿԵՆԴԱՆԻԻ ԱՆՈՒՆ	32
ՀԱՃԵԼԻ ԽԱՂԵՐ	33
ԱՇԽԱՐՀԻՆ ՇՈՒՐՁԸ	35
ՓԻՂ ՈՐՍԱԼ	35
ՍՈՒՋԱՆԱԻԻ ՍՈՒՋՈՒՄ	36
ՊՈՉԻ ԽԱՂ	36
ԿՈՂՈՎԸ ԼԵՅՆԵԼ	37
ՈՒՌԿԱՆ	38
ԳՆԴԱԿԻ ՓՈԽԱՆՑՈՒՄ	38
ԱՔՐԷՄՊԸԸ	39
ՊԱՇՏՊԱՆԵԼ ՇՐՋԱՆԱԿԸ	39
ԵՌԱՆԿԻԻՆ ՊԱՀԱԿԸ	40
ԲԱԽՈՒՄ	41
ՊԱԼՈՆԸ ԻՆԿԱԻ	41
ՆՍՏԵԼՈՒ ՍՐՑՈՒՄ	42
ՏԱՊԱԿԻ ԽԱՂ	42
ՀԱՆԴԱՐՏ ԽԱՂԵՐ	43
ԵՐԵՔ ՔԱՅԼ	44
ՄԵՆՔ ՉԵՆՔ ՍԻՐԵՐ ԹԷՅ	44
ՁՈՒԿԸ ՏԱՊԱԿԻՆ ՄԷՋ	45
ՇԱՐԱԴՐՈՒԹԻԻՆ	45
ՖՈՒԹՊՈԼ ՇՐՋԱՆԱԿԻ ՄԷՋ	46
Ո՞ՒՐ Է	47
ԳՈՐԳ ՇԻՆԵԼ	47
ԴԱՐՁՈՂ ԳՆԴԱԿԸ	48
ՈՒՇԱԴՐՈՒԹԻԻՆ	48
ԵՐԵՔ ԲԱՌԵՐ	49

ԳՈՐՏԸ.....	50
ԳՆԴԱԿԸ ԹԻԻԵՐՈՎ.....	50
ՈՍՏԻԿԱՆ.....	51
ՀՈՏԱՌՈՒԹԵԱՆ ԶԳԱՅԱՐԱՆՔ.....	52
ՇԻՇԵՐԸ ԶՈՒՐ ԼԵՑՆԵԼ.....	52
ԴԵՐԱՍԱՆՈՒԹԻՒՆ.....	53
ԳԻՐՔԵՐՈՒ ՄՐՑՈՒՄ.....	53
ԱԶՔԱԿԱՊՈՒԿ.....	54
ՓՈԽԵԼ ՏԵՂԵՐԸ.....	55
ՍՊԻՏԱԿ ԱՐՁ.....	56
ԹՈՒՆԵԼ.....	56
ԿԱՐԳԱԽՕՍԵՐ.....	58
ՍԱՅԼԱՐՇԱԻ.....	59
ԱՐԱԳԱՇԱՐԺ ԿՈՅՐԵՐ.....	60
ՀԱԻԿԻԹՈՎ ՄՐՑՈՒՄ.....	62
ԵՐԵՔ ՈՏՔՈՎ ՄՐՑՈՒՄ.....	64
ՀԵՏԱԽՈՒԶԱԿԱՆ ՄՐՑՈՒՄ.....	65
ԹՈՒՆԱԻՈՐՈՒԱԾ ՎԱՅՐ.....	67
ՊԱՇՏՊԱՆԻՐ ԱՇՏԱՐԱԿԸ.....	68
ՊՆԱԿՆԵՐՈՎ ՎԱԶՔ.....	69
ԴՐՕՇԱԿ ՓԱԽՅՆՈՂՆԵՐ.....	70
ՕՂԱԿՆԵՐՈՎ ՄՐՑՈՒՄ.....	72
ՇՐՁԱՆԱԿԱԶԵԻ ՄՐՑՈՒՄ.....	73
ԲԵՐԴԻ ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹԻՒՆ.....	75
ՇԱՔԱՐԱՐՇԱԻ.....	76
ԲԱԶԷՆԵՐՆ ՈՒ ԲԱԴԵՐԸ.....	77
ԱՆԴԱՍԱՀԱՏՈՒԱԾ ԿԱՂԱՆԴ ՊԱՊԱՆ.....	78
ԴՐՕՇԱԿԻ ԽԱՂ.....	79

ԹԱՇԿԻՆԱԿԻ ԽԱՂ.....	80
ԲԵՐԴԻ ԽԱՂ.....	81
ԳՈՐՇ ԳԱՅԼԸ.....	83
ՁԿՆՈՐՍՈՒԹԻՒՆԸ.....	84
ՀՍԿԷ՛՝ՍԱՐԱԾՔԸ.....	85
ԲՈՆԷ՛՝ԳՆԴԱԿԸ.....	86
ԱՔԱՂԱՂԸ , ՀԱԻՆ ՈՒ ՃԻՏԵՐԸ.....	87
ԱՌԱ՛Ջ ԱՆՑԻՐ.....	88
ԱՆՑԻ՛Ր ԳԻԾԸ.....	89
ՇՂԹԱՅ.....	89
ԱՔԱՂԱՂԸ ԹԱՌԻՆ ՎՐԱՅ.....	90
ՀՐԷՇԻ ՏՈՒՆԸ.....	91
ՕԳՆԵՑԷ՛Ք.....	92
ԱՂՈՒԷՍԻ՛Կ - ԱՂՈՒԷՍԻ՛Կ Ո՞ՒՐ ԵՍ.....	92
ԵՐԿՈՒ ԱՐՋ.....	93
ՊԱՀԷ՛՝ՊԱՐԱՆԸ.....	94
ԿԱԽԱՐԴՆԵՐԸ.....	95
ԳԱՅԼԵՐՈՒՆ ԾՈՒՂԱԿԸ.....	95
ԱՂՈՒԷՍԸ ԵՒ ՆԱՊԱՍՏԱԿԸ.....	96
ԲՈՒՆ.....	97
ԽԽՈՒՆՋԸ.....	98
ԱՐԳԻԼՈՒԱԾ ՇԱՐԺՈՒՄ.....	99

ՍԿԱՈՒՏԱԿԱՆ ԽԱՂԵՐՈՒ ԳԻՐՔ

Աշխատասիրություն՝ Եղբ. Մանուկ Բեօշկերեան

Կողքի Ձեատրում՝ Եղբ. Յովիկ Փամիպալեան

Տողաշարություն՝ Բոյր Սեան Պաղպոյեան

Էջադրում՝ Բոյր Մարինա Չիլ Աբոշեան-Պօղիկեան