kunzmatip

ԽԱՂԱԳԵՏ

Վայոց ձոր 2021

Սքանավորելով կոդը, կտեսնեք գրքի էլեկտրոնային տարբերակը:

Սույն ձեռնարկով ներկայացվում են Վայոց ձորի մարզի Զեդեա, Ազատեկ, Ռինդ և Արենի գյուղերի ամենատարեց մարդկանց շրջանում հարցումների արդյունքում գրառված խաղեր: Այդ խաղերը նշված գյուղերում շատ տարածված են եղել, և խաղացել են թե՛ սովորական օրերին, թե՛ տարբեր առիթների ժամանակ՝ ինչպես տղաները, այնպես էլ աղջիկները: Դրանք զարգացրել են ուշադրությունը, տարածական կողմնորոշումը, ճկունությունը, արագաշարժությունը, ֆիզիկական ուժը և այլ հատկանիշներ:

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Նախքան խաղերը սկսելը թիմերի բաժանվելիս ասել են...	6
Քարկտիկ կամ չարաքում	10
Վեք	16
Թիզի-թիզի կամ թզնոցի	20
Չլիկ-դաստա, ալուստակ կամ մանթագ	24
Տըզզ	30
Թագավոր-վեզիր	36
Յոթ քար	42
Ատե-մատե	48
Մոզլեփուկ կամ փուլլի	50
Կարմիր կոճակ	55
Թաշկինակ	61
Անթել հեռախոս	65
Այգեպան	69
Դրոշակ	73

Նախքան խաղերը սկսելը
թիմերի բաժանվելիս ասել են...

Ընտում-ընդում,
Քարե տնդում[1],
Վեր կամ ստեղ,
Գտնեմ ստեղ:

Անգա-բանկա,
Մեղրի բանկա,
Կուկուն նստի սանկա,
Գնա բազառ ման գա,
Տռճիկ տալով հետ գա:

1 Տեղի բարբառով նշանակում է դդում:

Ալա բալանիցա,
Դուրս կապանիցա,
Հեյ գիտի Վանչո,
Ռազ կապիտանչո,
Փալանչո:
Փալանչոն տանը չի,
Գնաց Մարոյին կանչի:
Մարոն գնաց թատրոն,
Ձեբը լիքը պատրոն,
Պատրոնն ընկավ տրաքեց,
Մարոյի սիրտը ճաքեց:

Բրինձ, բրինձ, հերթը հասավ ինձ:

Պուճուր պապան գնաց բանակ,
Հետը տարավ մի սուր դանակ,
Ում որ տանի հետը բանակ, թող դուրս գա:

Յուն, Յուն, սուն

Մեր հավերը կարգասուն,
Գրել-կարդալ իմանան,
Կուր ուրելը մոռանան:

Քարկտիկ
կամ չարաքում

Անհրաժեշտ պարագաներ
հինգ փոքր, կլոր քարեր՝ մոլլաքարեր

Մասնակիցներ
երկուսից հինգ հոգի

Խաղի կանոններ
Մասնակիցները որոշում են խաղալու հերթականությունը և սկսում խաղալ: Հերթական խաղացողը կատարում է քայլերը մինչև ձախողումը: Ձախողման դեպքում խաղում է հաջորդ մասնակիցը:

Խաղը զարգացնում է ճկունությունը, ուշադրությունը, արագաշարժությունը

Առաջին փուլ

1. Քարերը դնել գետնին՝ հնարավորինս հարթ մակերեսի վրա:
2. Քարերից մեկը վերցնել, նետել օդ, գետնից վերցնել մեկ այլ քար, ապա բռնել օդ նետված քարը:
3. Մի քարը պահել ձեռքում, մյուսը դնել մի կողմ:

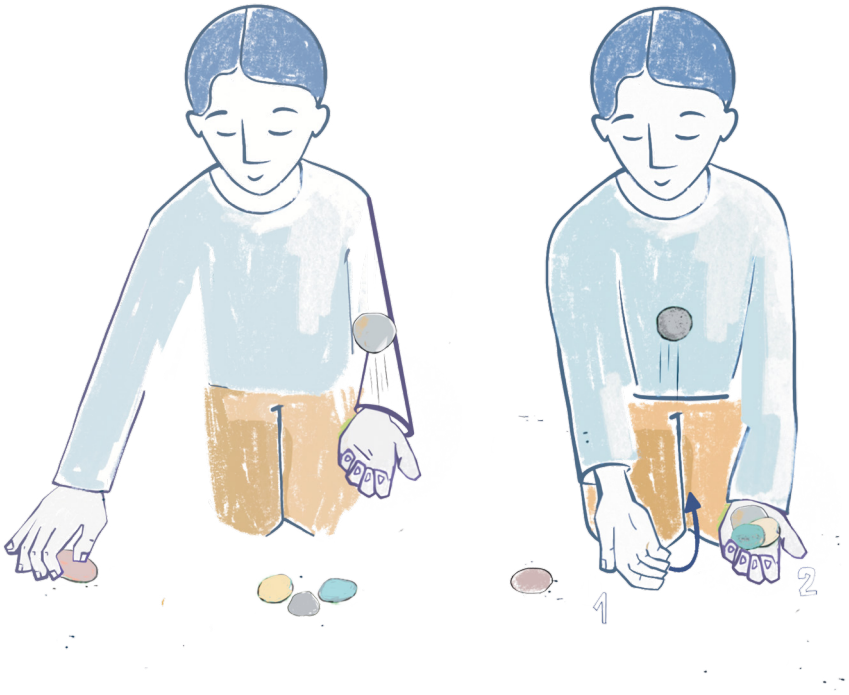
4. Օդ նետել ձեռքի քարը, վերցնել գետնին դրված հաջորդ քարը, հասցնել բռնել օդ նետված քարը: Ինչպես նախորդ դեպքում, քարերից մեկը դնել մի կողմ:
5. Նույն գործողությունը կատարել այնքան, մինչև բոլոր քարերը վերցվեն:

Երկրորդ փուլ

1. Քարերը դնել գետնին:
2. Քարերից մեկը վերցնել, նետել օդ, հասցնել գետնից վերցնել երկու քար, ապա բռնել օդ նետված քարը:
3. Ձեռքի երկու քարը դնել մի կողմ, մնացած մեկը օդ նետել, հասցնել գետնից վերցնել մնացած երկու քարը:

Երրորդ փուլ

1. Քարերը դնել գետնին:
2. Քարերից մեկը նետել օդ, գետնից վերցնել մեկ քար, բռնել օդ նետված քարը, ձեռքի մի քարը դնել մի կողմ:
3. Ձեռքի քարը նետել օդ, գետնից վերցնել մնացած երեք քարերը՝ բռնելով օդ նետված քարը:



Այս փուլերը հաջողությամբ ավարտելուց հետո սկսվում է խաղի ավելի բարդ հատվածը՝ «շուն»-ը:

«Շուն» փուլի քայլերը

1. Քարերը դնել գետնին:
2. Մի ձեռքի ցուցամատը դնել միջնամատի վրա և այդ միջնամատն ու բութը հենելով գետնին՝ կազմել կամուրջ:
3. Մյուս ձեռքով մի քարը նետել օդ, քարի՝ օդում գտնվելու ընթացքում գետնի քարերից մեկը մատի հպումով անցկացնել

կամրջի տակով, ապա բռնել օդ նետված քարը:

4. Կամրջի տակով անցկացված քարը հետ տանել նախնական դիրքին:
5. Նորից օդ նետել ձեռքի քարը և քարի՝ օդում գտնվելու ժամանակ մյուս քարերը զույգ-զույգ անցկացնել կամրջի տակով, բռնել օդ նետված քարը:
6. Օդ նետել ձեռքի քարը և քարի՝ օդում գտնվելու ժամանակ կամրջի տակով անցկացնել երեք քարերը, բռնել օդ նետված քարը:
7. Օդ նետել ձեռքի քարը և քարի՝ օդում գտնվելու ժամանակ կամրջի տակով անցկացնել մնացած չորս քարերը, բռնել օդ նետված քարը:

Հաղթում է նա, ով առաջինն է հաջողությամբ ավարտում բոլոր փուլերը:

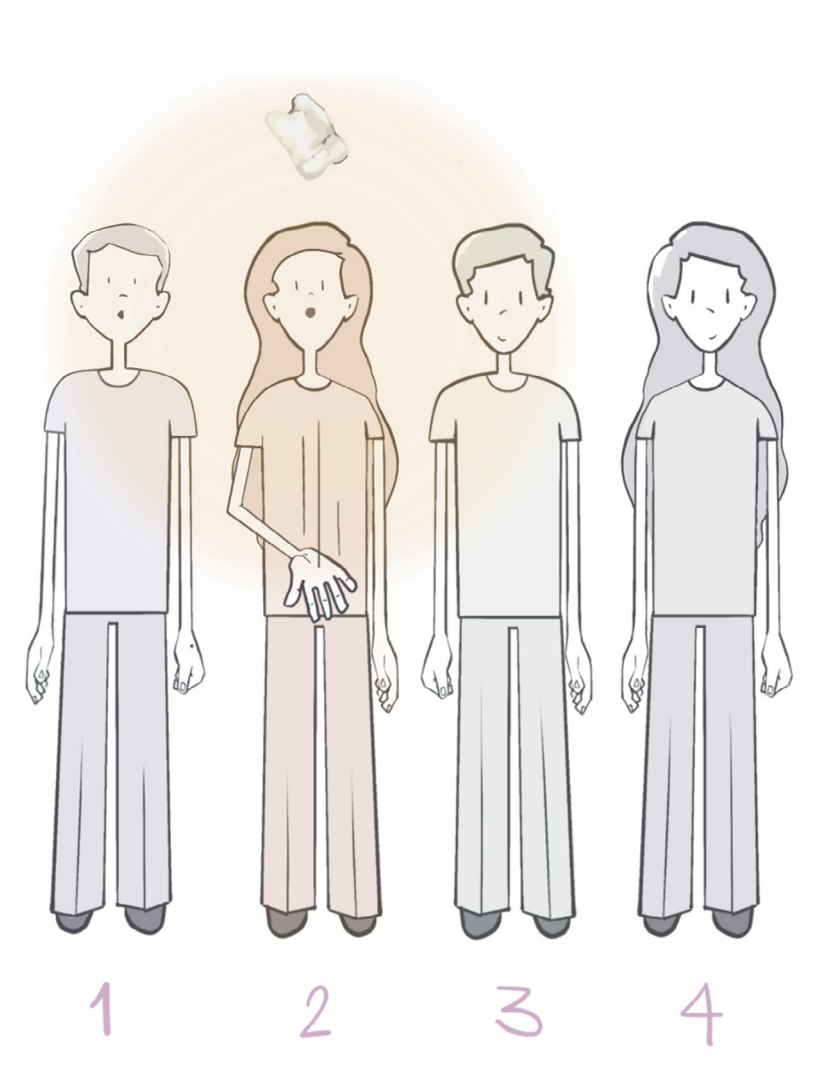
Վեք

Անհրաժեշտ պարագաներ
խոշոր անասունի՝ ազդրից զինգի հատվածում գտնվող ոսկորի ուղղանկյունաձև կտորը կամ ոչխարի հետին ծնկահոդի ոսկորը՝ ճանը: Ճանի փոխարեն կարող է օգտագործվել լուցկու տուփ

Մասնակիցներ
երկու և ավելի խաղացող

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը և ճկունությունը

Վեքը օդ նետելով և հետևելով ընկած դիրքին՝ փորձել են գուշակել նաև՝ կիրականանա՞ իրենց մտքում պահածը, թե՞ ոչ:



Խաղի կանոններ

1. Խաղացողները շարվում են ուղիղ գծով:
2. Վեքը նետում են օդ՝ ըստ նախապես որոշված հաջորդականության:

3. Եթե վեքն ընկնում է լայն կողմի վրա, ապա խաղացողը պարտվել է և խաղալու հերթը փոխանցում է հաջորդ մասնակցին:

Հաղթում է այն մասնակիցը, որի նետած վեքն ուղղաձիգ դիրքով է ընկնում: Այս դիրքը կոչվում է ալչի, որ այս դեպքում նշանակում է հաջողել:

Թիվի-թիվի կամ թվնոցի

Անհրաժեշտ պարագաներ չկան

Մասնակիցներ
չորս և ավելի մարդ

Խաղը զարգացնում է շարժունությունը, ճարպկությունը

Խաղի կանոններ

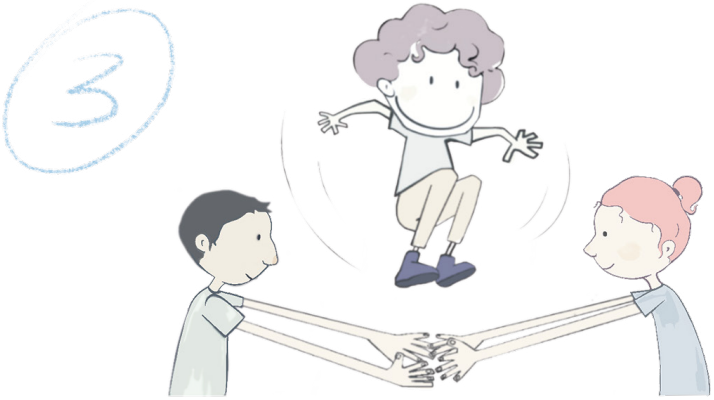
Առաջին փուլ

1. Խաղի մասնակիցներից երկուսը նստում են գետնին և միմյանց ոտնաթաթերը ներբաններով կպցնում իրար:
2. Մյուս մասնակիցները ցատկում են նստած խաղացողների ոտքերի արգելքի վրայով այնպես, որ չդիպչեն դրանց:

3. Նստած խաղացողներից մեկը մի ոտնաթաթը կրունկով հենում է իր դիմաց նստած խաղացողի ոտնաթաթին՝ ցատկող խաղացողի համար մեծացնելով արգելքի բարձրությունը:
4. Նստած խաղացողները միմյանց ոտնաթաթերի վրա հենում են նաև մյուս ոտնաթաթը՝ ավելի բարձրացնելով արգելքը:

Երկրորդ փուլ

1. Նստած խաղացողները կիսաձալված ու միմյանց վրա հենած ոտնաթաթերի վրա պահում են նախ՝ մի ձեռքը, ապա՝ նաև մյուս ձեռքը, որպեսզի արգելքն ավելի բարձր լինի:
2. Մյուս խաղացողները ցատկում են նստած խաղացողների ոտքերի և ձեռքերի արգելքի վրայով՝ չդիպչելով դրանց:
3. Խաղը շարունակում են այն մասնակիցները, ովքեր հաղթահարել են նախորդ փուլը:



Հաղթում է նա, ով ցատկում է առանց ոտքերի և ձեռքերի արգելքին դիպչելու:

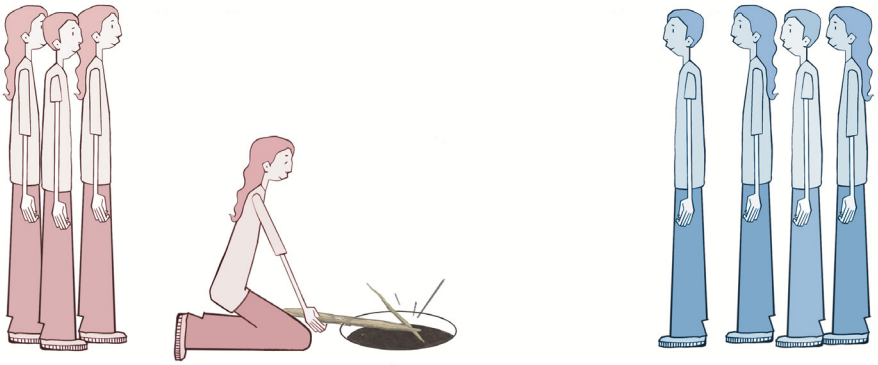
Չլիկ-դաստա, ալուստակ կամ մանթագ

Անհրաժեշտ պարագաներ
երկու կողմը սրած, մոտավորապես 15 սմ երկարությամբ փայտ՝ չլիկ, մոտավորապես 50 սմ երկարությամբ՝ նախորդից մի քիչ հաստ փայտ՝ դաստա

Մասնակիցներ
երկու և ավելի մարդ

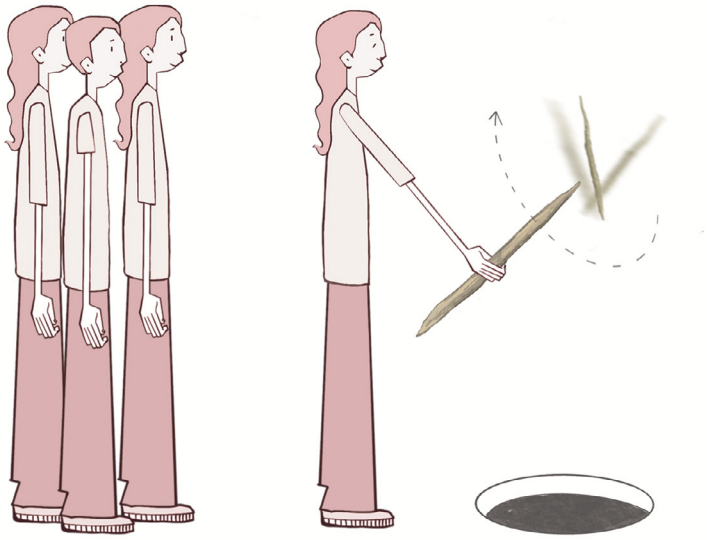
Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, տարածական կողմնորոշումը, արագաշարժությունը և ճկունությունը

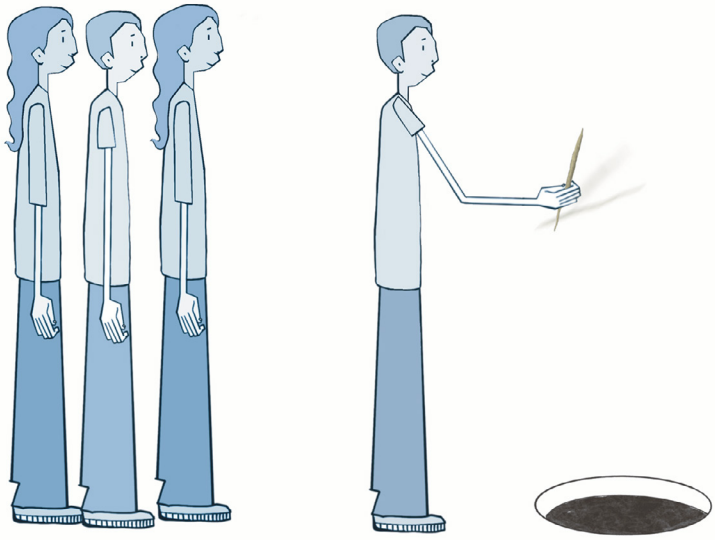
Չլիկ-դաստա խաղալիս ասել են. «Մանթագ, իշուն թագ, մտնեմ մարագ, ուտեմ կարագ»:

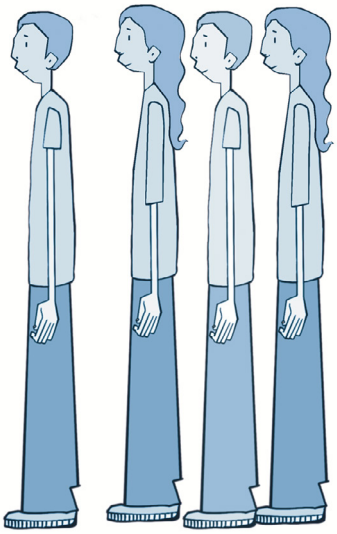


Խաղի կանոններ

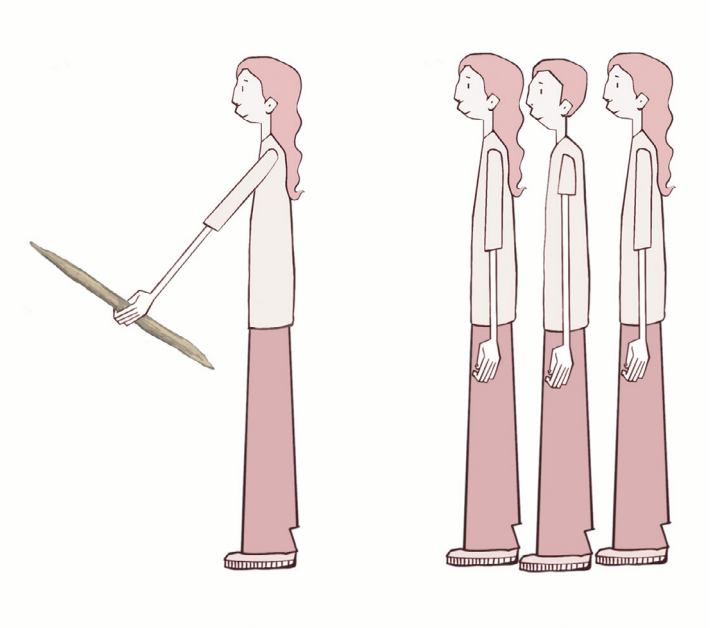
1. Բաժանվել երկու խմբի, փոքր՝ մինչև մեկ մետր տրամագծով փոս փորել կամ կավիճով շրջան գծել:
2. Մի խումբը կանգնում է փոսի (շրջանի) մոտ՝ վերևում (այս խումբը կոչվում է վերևիններ), մյուս խումբը կանգնում է մի քիչ ներքևում (այս խումբը կոչվում է ներքևիններ):
3. Փոսի մոտի՝ վերևի խմբից մեկը դաստայով հարվածում է չլիկի սուր ծայրերից մեկին այնպես, որ այն օդ բարձրանա, և օդում դաստայով հարվածում է չլիկին, որպեսզի այն հնարավորինս հեռու ընկնի:





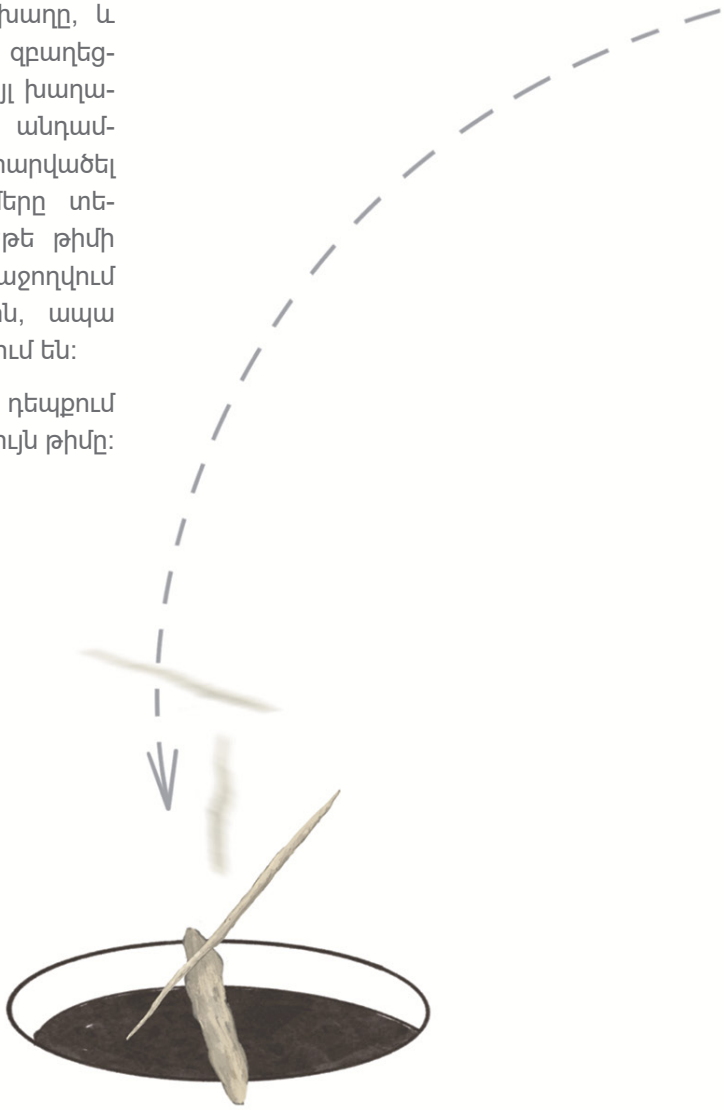


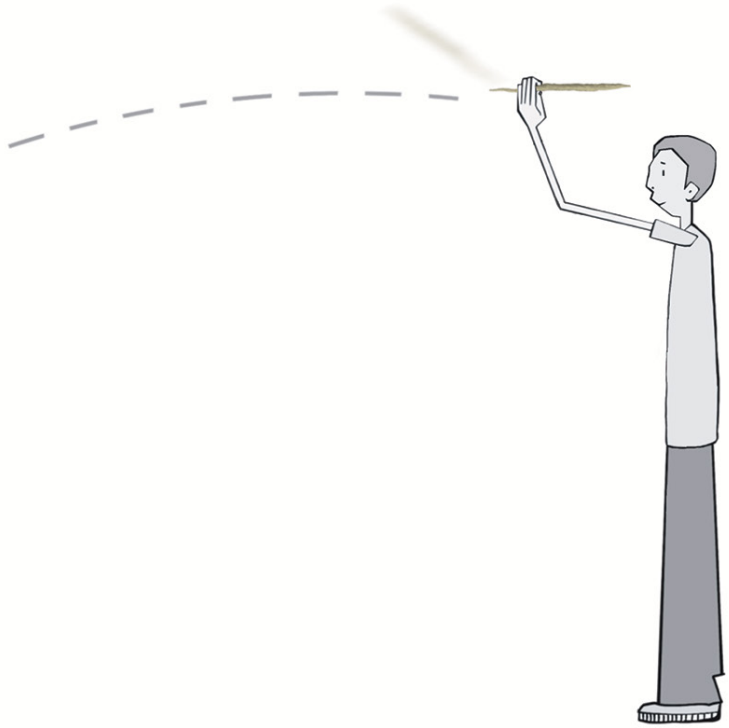
4. Եթե մյուս խմբից որևէ մեկը չլիկը բռնում է օդում, ապա թիմերը փոխվում են տեղերով:



5. Եթե չլիկը բռնել չի հաջողվում, ապա շրջանում հորիզոնական դիրքով դնում են դաստան: Ոչ ավել, քան 10 մետր հեռավորություն-ից կամ չլիկի ընկած տեղից փորձում են նետել չլիկն այնպես, որ դիպչի դաստային: Եթե հա-ջողվում է դիպչել, ապա փոխան-ցող վերևինը լքում է խաղը, և նրա տեղը փոսի մոտ զբաղեց-նում է այդ թիմի մեկ այլ խաղա-ցող: Եթե թիմի բոլոր անդամ-ներին հաջողվում է հարվածել դաստային, ապա թիմերը տե-ղերով փոխվում են: Եթե թիմի բոլոր անդամներին հաջողվում է հարվածել դաստային, ապա թիմերը տեղերով փոխվում են:

6. Դաստային չդիպչելու դեպքում խաղը շարունակում է նույն թիմը:





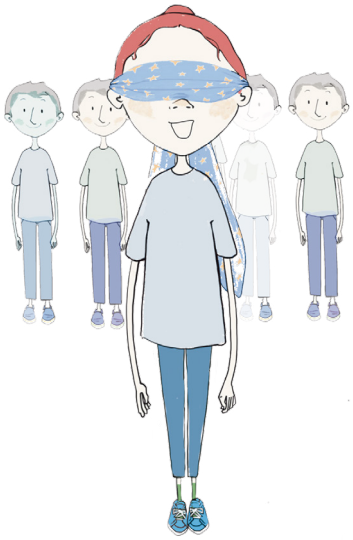
Հաղթում է ավելի արագ կողմնորոշվող թիմը, որն ավելի շատ է կարողացել չլիկը բռնել օդում կամ կարողացել է չլիկը նետելով դիպչել դաստային:

Տրվկ

Անհրաժեշտ պարագաներ չկան

Մասնակիցներ
երեք և ավելի մարդ

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը և լսողությունը



Խաղի կանոններ

1. Փակել խաղացողներից մեկի աչքերը:
2. Շարքով կանգնել փակ աչքերով խաղացողի հետևում:

Syyyyyyyyyyy

3. Հերթով մոտենալ, դիպչել մեջքին, ասել «տըզզ» և անցնել:
4. Փակ աչքերով խաղացողը պետք է գուշակի, թե ով է «տըզզ» ասողը:

Հաղթում է նա, ով ճիշտ է գուշակում բոլորի անունները:

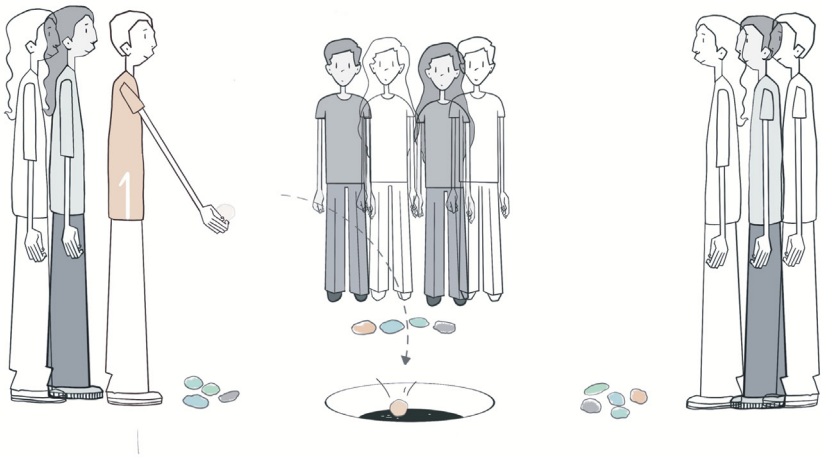
Թագավոր-վեպիր

Անհրաժեշտ պարագաներ
հինգ քար

Մասնակիցներ
ութ մարդ

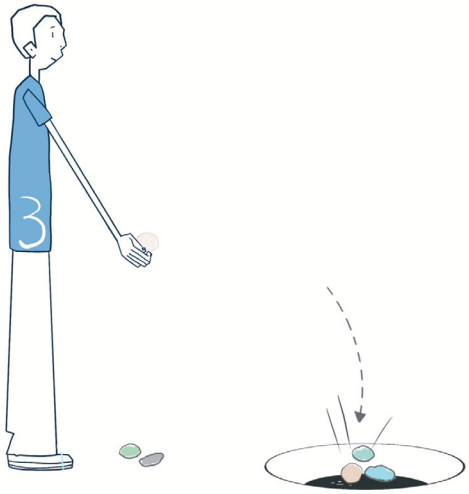
Խաղը զարգացնում է ֆիզիկական ուժը: Այն խաղացել են մարտի գնալուց առաջ

Հաղթում է այն թիմը, որը կարողանում է հակառակորդի թագավորին գցել գետնին:

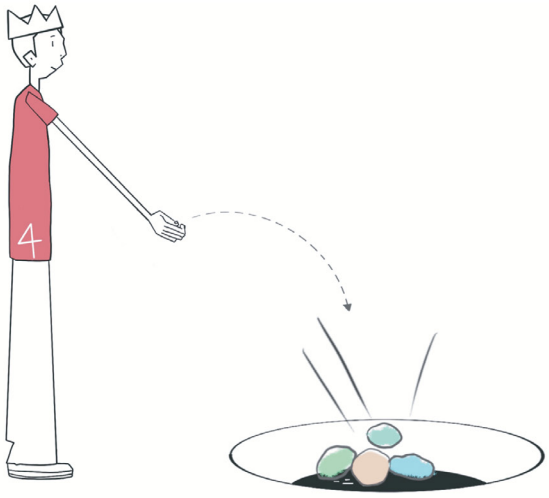


Խաղի կանոններ

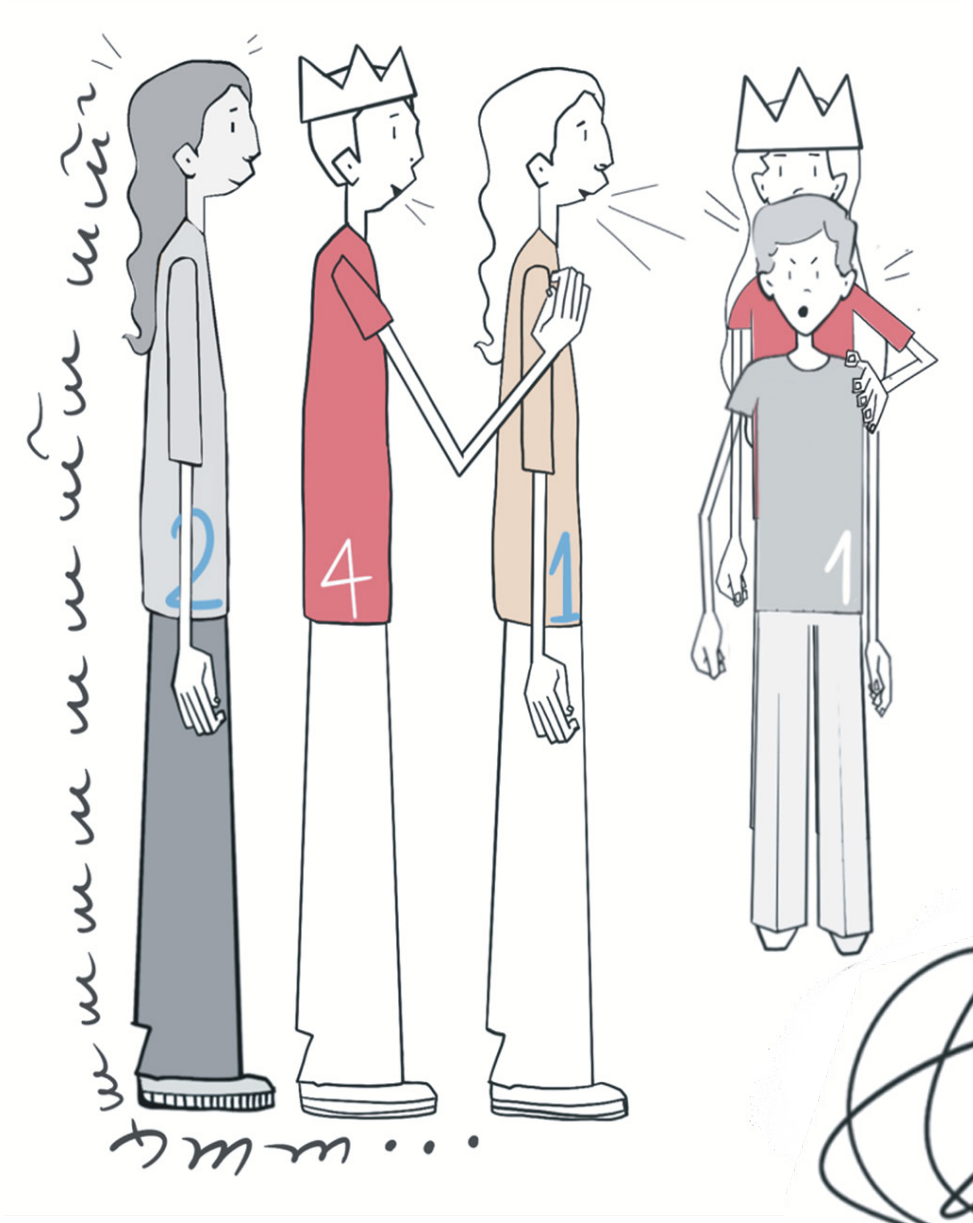
1. Փորել մոտավորապես 50 սմ տրամագծով, 7-10 սմ խորությամբ փոս:
2. Բաժանվել երկու թիմի:
3. Բոլոր խաղացողները հերթով քարերը նետում են փոսի մեջ:
4. Եթե քարերից մեկն է ընկնում փոսի մեջ, ապա խաղացողը դառնում է կարգ առաջին՝ առաջին կարգի էշ:



5. Եթե քարերից երկուսն են ընկնում փոսի մեջ, խաղացողը դառնում է կարգ երկրորդ՝ երկրորդ կարգի էշ:
6. Եթե քարերից երեքն են ընկնում փոսի մեջ, խաղացողը դառնում է վեզիր:
7. Եթե քարերից չորսն են ընկնում փոսի մեջ, խաղացողը դառնում է թագավոր, և սկսվում է պատերազմ:



8. Եթե խաղացողները կարողանում են բոլոր քարերը նետել փոսի մեջ, նետումները շարունակում են այնքան, մինչև որ երկու թիմից էլ լինեն թագավոր, վեզիր և առաջին և երկրորդ կարգի էշ:
9. Վեզիրներն ու թագավորները հեծնում են առաջին և երկրորդ կարգի էշերին և մասնակցում պատերազմին. իրար հրելով՝ փորձում են գետնին գցել միմյանց:


2
4
1
1

1
3
2
3
2

Յոթ քար

Անհրաժեշտ պարագաներ
գնդակ, տարբեր չափերի յոթ տափակ քարեր, կավիճ

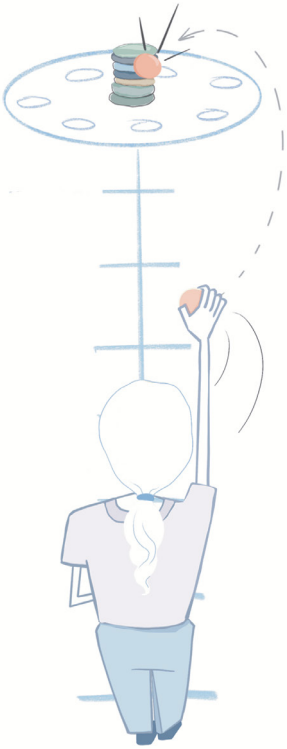
Մասնակիցներ
չորս և ավելի մարդ

Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը, արագ կողմնորոշվելու ունակությունը, նպատակասլացությունը

Խաղի կանոններ

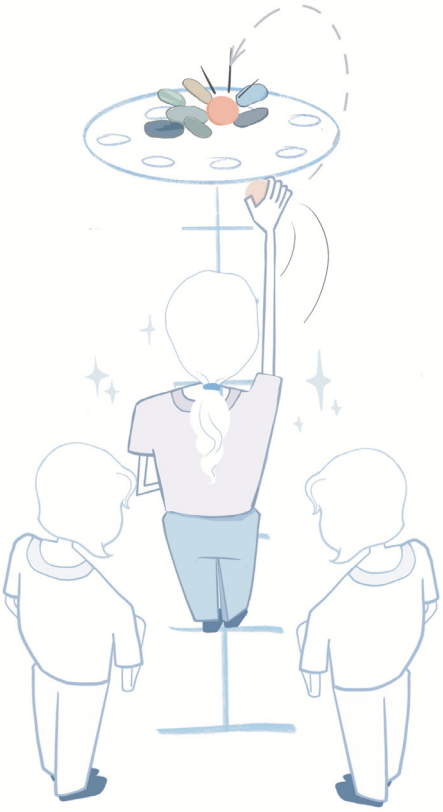
1. Խաղացողները բաժանվում են երկու թիմի:
2. Գծում են 1-1,5 մ տրամագծով շրջան և կենտրոնում իրար վրա դնում յոթ քար: Շրջանի մեջ նկարում են յոթ փոքր շրջաններ: Մեծ շրջանի որևէ կողմից գծում են մոտ 7 մետր երկարությամբ գիծ՝ նշագծելով ամեն մի մետրը: Քարերը շարում են իրար վրա և դնում շրջանի կենտրոնում:
3. Առաջին թիմը կանգնում է գծված գծի ծայրին, գլորելով գնդակը կամ հարվածելով՝ փորձում է քանդել քարերի շարվածքը:
4. Եթե գնդակը չի դիպչում քարերին, ապա հարվածելու հերթը մյուս թիմինն է:

5. Եթե գնդակը դիպչում է, բայց քարերի շարվածքը չի քանդվում, ապա հարվածողը առաջ է գալիս նշագծված չափով և կրկնում է հարվածը:
6. Շարված քարերը քանդելուն պես թիմը դառնում է առաջին փուլի հաղթող:



7. Պարտված թիմի խաղացողները պետք է փորձեն փլված քարերը կա՛մ կրկին շարել իրար վրա՝ բերելով նախնական դիրքին՝ մեծ շրջանի կենտրոնում, կա՛մ մեկական քար դնել փոքր շրջաններից յուրաքանչյուրում:

8. Այդ ընթացքում առաջին փուլի հաղթող թիմը, որի մոտ է գնդակը, պետք է գնդակով հարվածի հակառակորդին՝ խանգարելով նրան շարել քարերը:
9. Եթե գնդակը դիպչում է հակառակորդ թիմի որևէ խաղացողի, վերջինս դուրս է գալիս խաղից, իսկ եթե կարողանում է



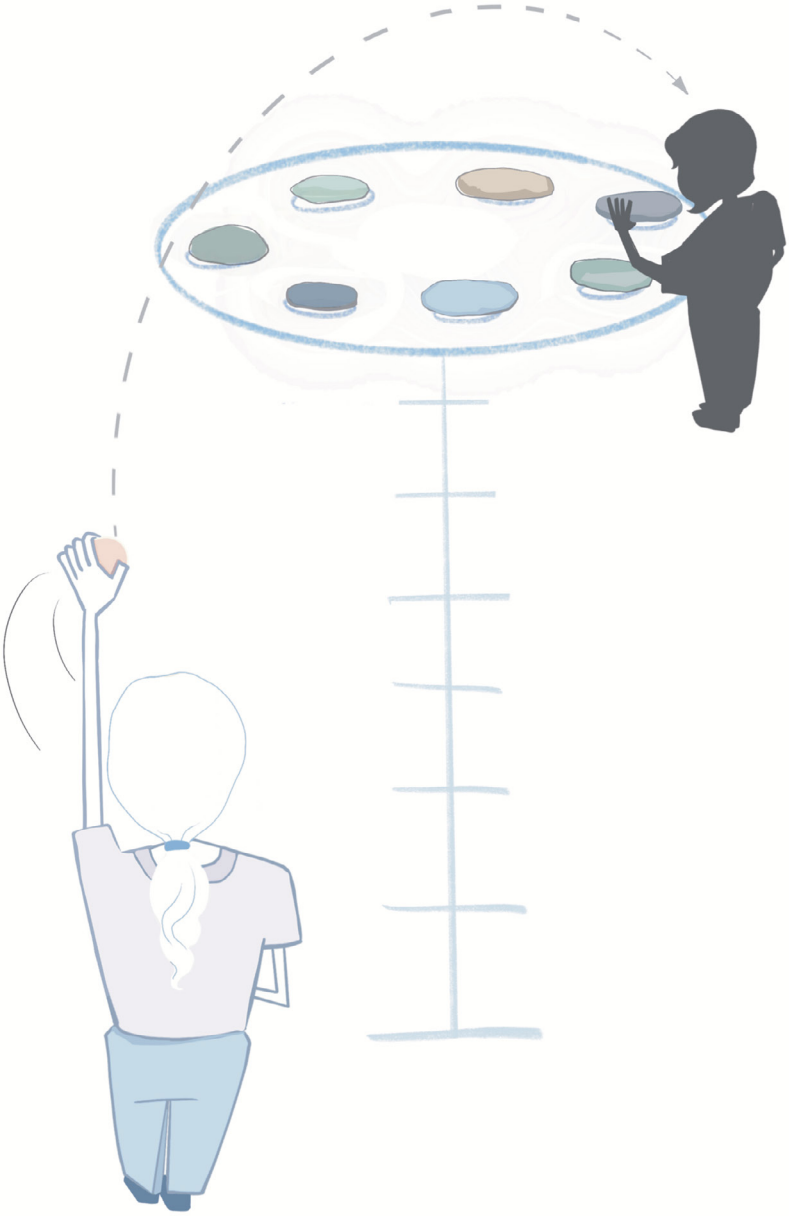
հարվածի ընթացքում գնդակը բռնել օդում և նետել հեռու, ապա շարունակում է խաղը:

10. Առաջատար թիմը մրցակից թիմի անդամներին գնդակով հարվածելուց հետո պետք է խաղաքարերը սկզբնական ձևով

դասավորի շրջանի կենտրոնում: Դասավորելուց հետո թիմի անդամներից մեկը ձեռքը դնում է քարի վրա և հաշվում մինչև 40-ը, իսկ հակառակորդ թիմը գնդակով փորձում է հարվածել հաշվողին՝ հանելով նրան խաղից:

11. Եթե հակառակորդ թիմը գնդակով հարվածելով հանում է հաշվողին, ապա հաշվելը շարունակում է թիմակիցը:

12. Եթե հաշվող թիմին հաջողվում է հաշվել մինչև 40-ը, ապա հաղթում է այդ թիմը, իսկ եթե առաջին փուլում պարտված թիմը հեռացնում է մրցակցի բոլոր խաղացողներին, ապա խաղի վերջնարդյունքում հաղթում է այս թիմը:



Ատե-մատե

Անհրաժեշտ պարագաներ չկան

Մասնակիցներ
երկու և ավելի մարդ

Խաղը ժամանցային է, զարգացնում է զգայունությունը

Խաղի կանոններ

1. Փակում են խաղացողներից մեկի աչքերը:
2. Կանգնում են շարքով՝ փակ աչքերով խաղացողի հետևում:
3. Հերթով մոտենում են, փակ աչքերով խաղացողի մեջքին հպում մատները և ասում. «Ատե-մատե, քանի՞ մատ է»:
4. Փակ աչքերով խաղացողը պետք է գուշակի, թե քանի մատ է հպվել մեջքին: Եթե չի գուշակում, նրա փոխարեն պետք է գուշակի մյուս մասնակիցը:

Կրկնա-Տարկնա, քանի՞ տարի 5
2

Մոզլեփուկ կամ փուլլի

Անհրաժեշտ պարագաներ
յոթ տափակ և մի քանի կլոր քարեր
(կոչվում են լեփուկ և մոզ քարեր)

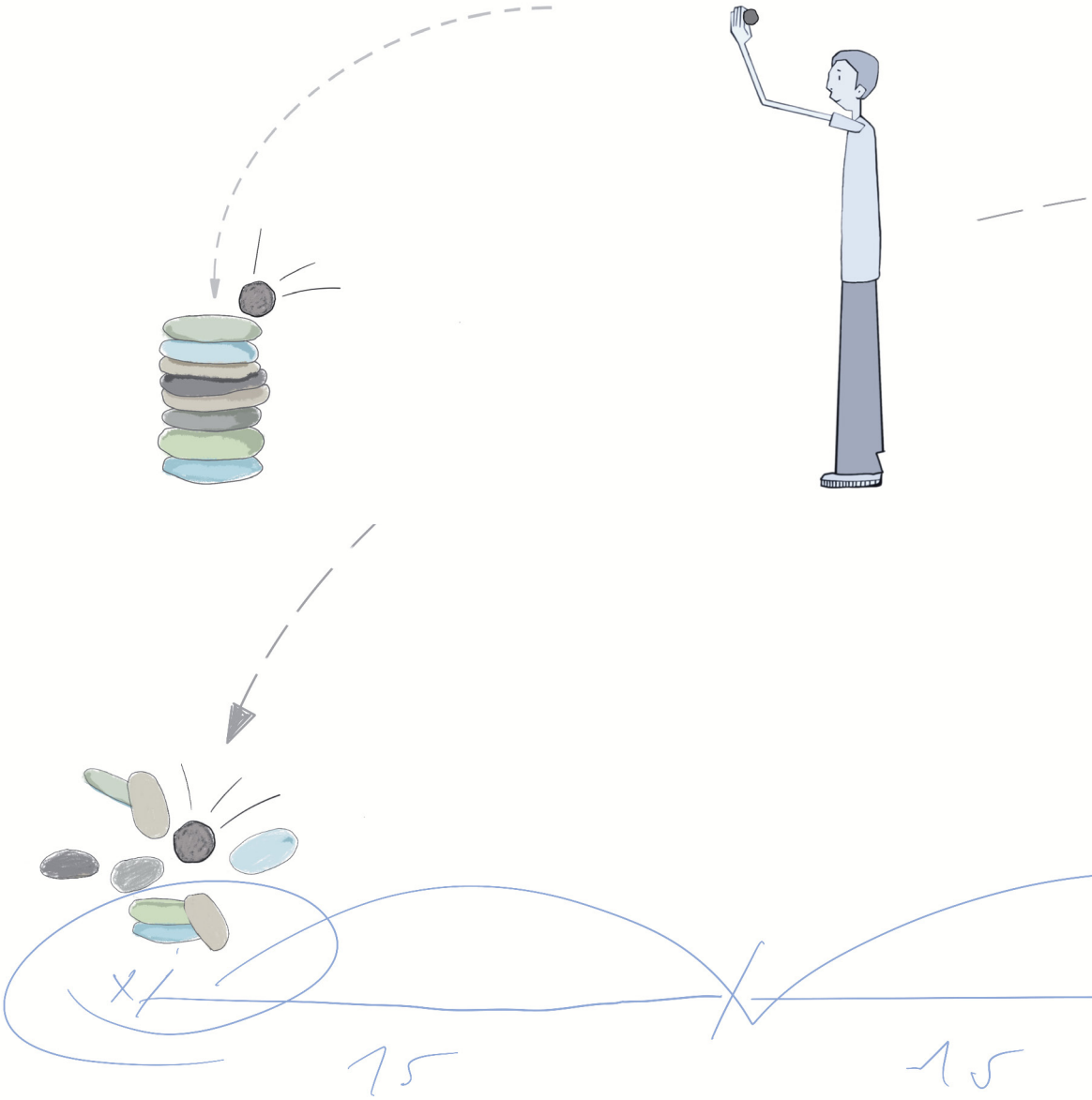
Մասնակիցներ
երկու և ավելի մարդ

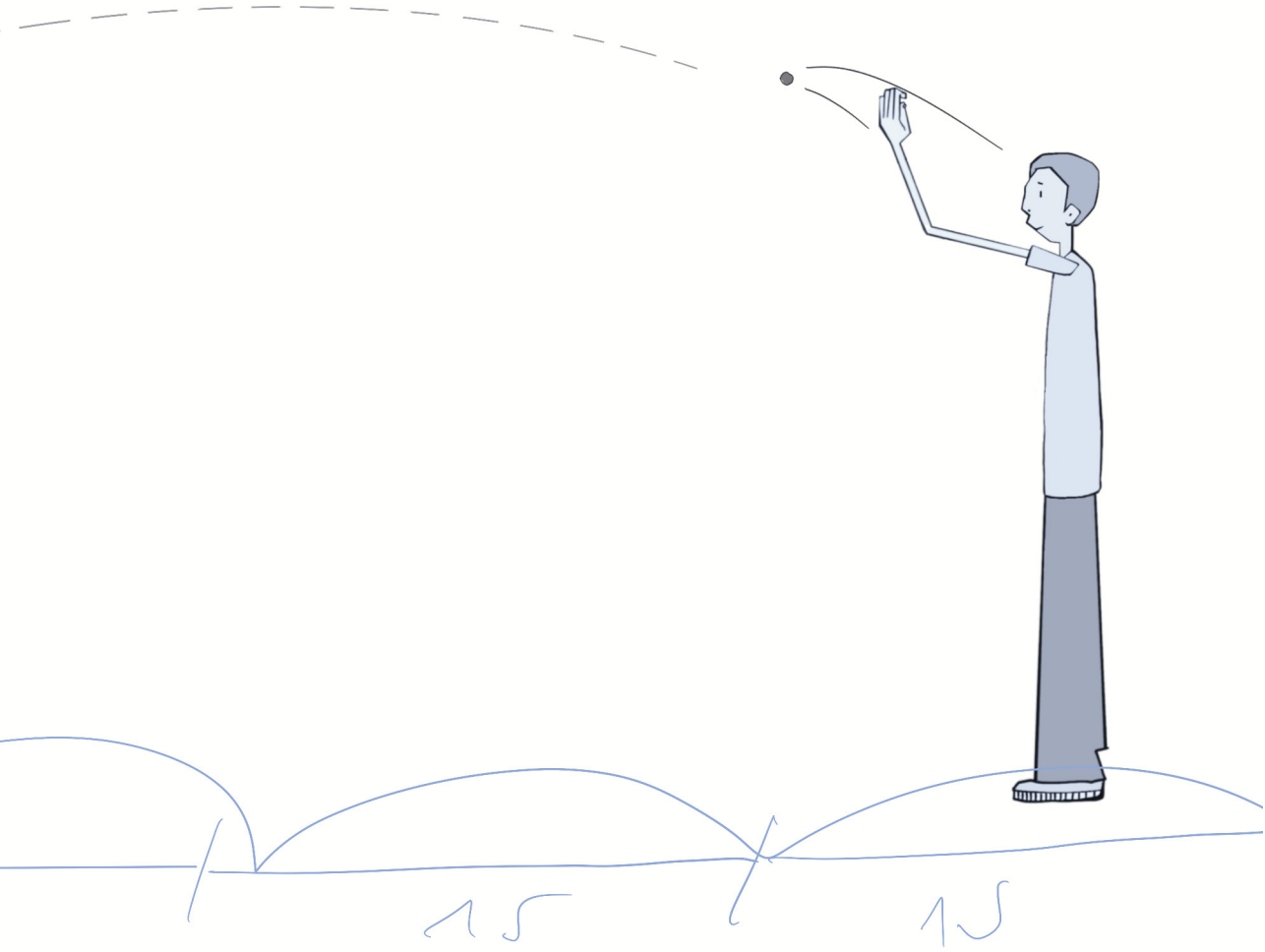
Խաղը զարգացնում է ուշադրությունը

Հաղթում է նա, ով 2 մետր հեռավորությունից հարվածում է այնպես, որ բոլոր լեփուկները թափվեն:

Խաղի կանոններ

1. Տափակ քարերը՝ լեփուկները, շարել իրար վրա:
2. Կլոր քարերով՝ մոզերով, 1 մետր հեռավորությունից հարվածել լեփուկների շարվածքին:
3. Հերթով հարվածում են բոլոր մասնակիցները:
4. Շարված քարերի ընկնելու դեպքում հարվածել ավելի հեռվից՝ 1,5 մետրից:
5. Եթե հաջողվում է հարվածելով քանդել լեփուկների շարվածքը, մեծացնել հեռավորությունը և հարվածել 2 մետրից:


15
15


1 s
1 s

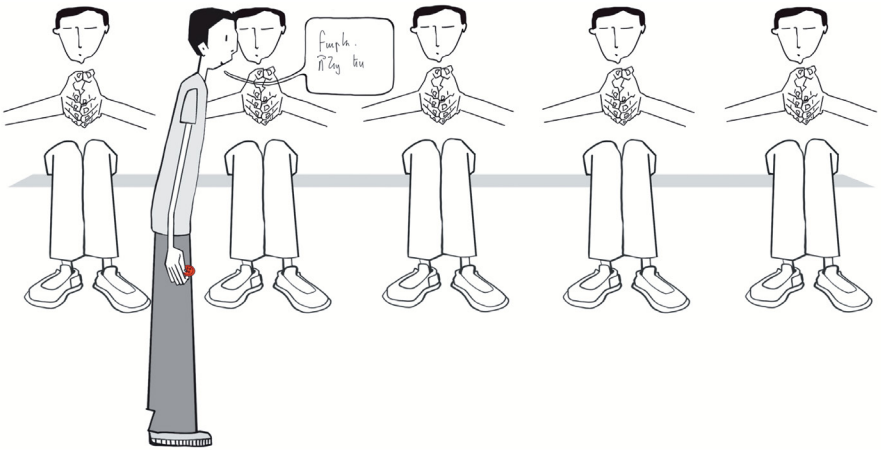
Բակային խաղեր, որոնք հիմա էլ խաղում են մանուկները

Կարմիր կոճակ

Անհրաժեշտ պարագաներ
կոճակ կամ փոքրիկ քար

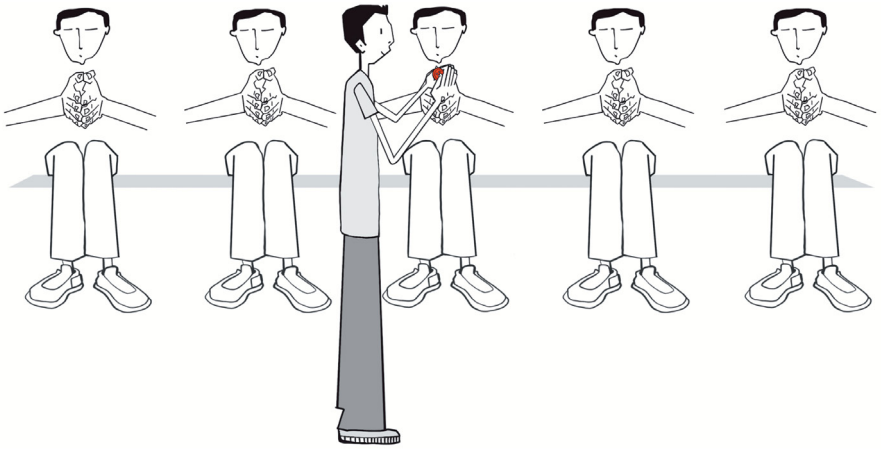
Մասնակիցներ
չորս և ավելի մարդ

Խաղը չունի հաղթող, ժամանցային է

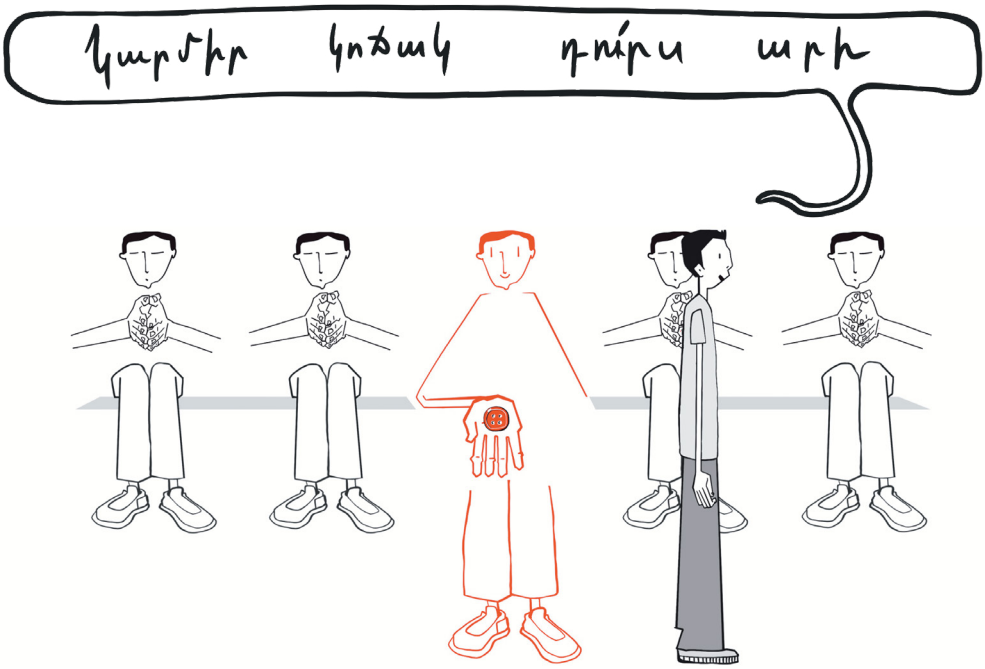


Խաղի կանոններ

1. Որոշել՝ ով է խաղավարը:
2. Շարքով նստել ձեռքերի ափերը իրար հպած:
3. Խաղավարը հերթով անցնում է բոլորի մոտով, խոսում յուրաքանչյուրի հետ, որպեսզի ուշադրությունը շեղի, և այդ ընթացքում կոճակը (քարը) թաքուն գցում է որևէ մեկի ափերի մեջ:

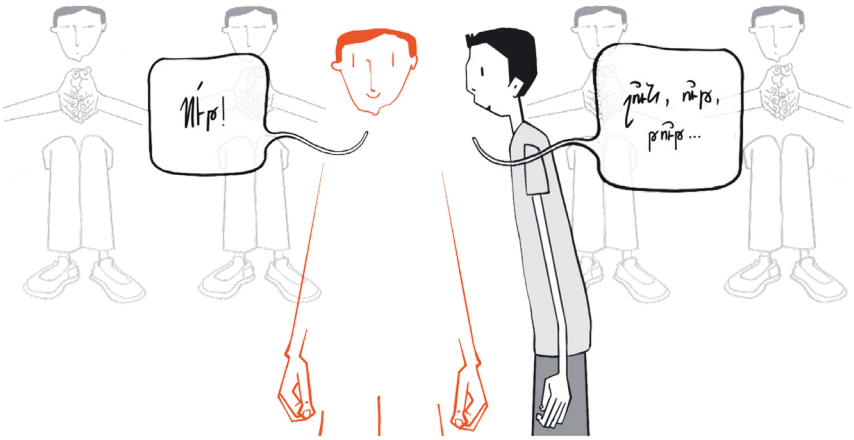


4. Խաղավարը շարունակում է քայլել, որպեսզի մյուս խաղացողները գլխի չընկնեն՝ ում ափերի մեջ է կոճակը, և ընթացքում ասում է. «Կարմիր կոճակ, դուրս արի»:



5. Կոճակով խաղացողը դուրս է գալիս, և խաղավարի հետ մյուս մասնակիցներից մի փոքր հեռանում են որևէ բառ որոշելու, օրինակ՝ թիվ կամ կենդանու, բույսի անուն, այնպես, որ նստած մասնակիցները չլսեն:

6. Վերադառնալուն պես խաղավարը մասնակիցներին ասում է՝ թի՞վ են մտապահել, կենդանու՞, թե՞ բույսի անվանում, և մասնակիցները փորձում են տարբեր հարցերի միջոցով գուշակել մտապահված բառը: Եթե խաղավարը մտապահել է, օրինակ, 1-100 միջակայքում 47 թիվը, և նստած մասնակիցը հարցնում է՝ քառասու՞ն, խաղավարը պետք է ասի՝ ոչ, բարձր է: Եթե հաջորդ մասնակիցը հարցնում է՝ հիսու՞ն, խաղավարն ասում է՝ ոչ, ցածր: Այսպես շարունակվում է այնքան, մինչև թիվը գուշակեն:



7. Ճիշտ գուշակողը հաջորդ փուլում դառնում է խաղավար:

Թաշկինակ

Անհրաժեշտ պարագաներ
կտոր կամ թաշկինակ

Մասնակիցներ
վեց և ավելի մարդ

Զարգացնում է ուշադրությունը և ֆիզիկական ակտիվությունը

Խաղի կանոններ

1. Ընտրել մեկին, որի ձեռքում պետք է լինի թաշկինակը:
2. Նստել շրջանաձև, դեմքով դեպի իրար:
3. Թաշկինակով խաղացողը «Թաշկինակը մոտս չի, չեմ ասի՝ ուր է» երգելով պտտվում է շրջանի շուրջը և թաշկինակը դնում մեկի հետևում ու շարունակում երգելով պտտվել:
4. Նստած խաղացողները ժամանակ առ ժամանակ ստուգում են՝ իրենց հետևում չէ՞ թաշկինակը: Նա, ում հետևում է թաշկինակը, նկատելով՝ վերցնում է այն և փորձում բռնել թաշկինակը դրած մասնակցին:
5. Թաշկինակը դրած մասնակիցը վազելով փախչում է և փորձում զբաղեցնել բռնողի ազատված տեղը:

6. Եթե թաշկինակը դրած խաղացողին հաջողվում է զբաղեցնել ազատ տեղը, դուրս եկած մասնակիցն է նույն սկզբունքով թաշկինակը գաղտնի դնում խաղացողներից որևէ մեկի հետևը:
7. Եթե նստած խաղացողը բռնում է թաշկինակը գցողին, ապա վերջինս կրկին ինքն է թաշկինակը գցում խաղընկերներից մեկի հետևը, և խաղն այդպես է շարունակվում:

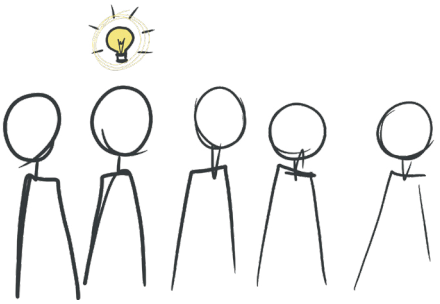
Խաղը չունի հաղթող, ժամանցային է:

Անթել հեռախոս

Անհրաժեշտ պարագաներ չկան

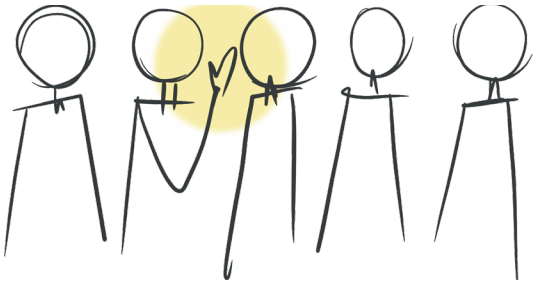
Մասնակիցներ
հինգ և ավելի մարդ

Զարգացնում է ուշադրությունը, լսողությունը



Խաղի կանոններ

1. Մասնակիցները շարք են կազմում:
2. Շարքի սկզբում գտնվող մասնակիցը կողքինի ականջին շշուկով բառ, բառակապակցություն կամ համառոտ լուր է ասում, որը հերթով փոխանցվում է մասնակիցներից մեկից մյուսին՝ մինչև շարքի վերջը:



3. Շարքի վերջին խաղացողը պետք է բարձրաձայն ասի լսածը: Մինչև ասվածը շարքի վերջին է հասնում, հիմնականում աղավաղվում է՝ սկզբից ասված բառից կամ բառակապակցությունից բավականին տարբերվելով:

Խաղը չունի հաղթող, ժամանցային է:

Այգեպան

Անհրաժեշտ պարագաներ չկան

Մասնակիցներ

հինգ և ավելի մարդ

Զարգացնում է ուշադրությունը

Խաղի կանոններ

1. Խաղը վարողը, որին Այգեպան են կոչում, մրգերի անուններով է կոչում մասնակիցներին:
2. Այգեպանը խաղը սկսում է հետևյալ խոսքերով. «Այգեպանը հավաքեց բոլոր մրգերին, բացի…», ու տալիս է մասնակից-մրգերից մեկի անունը:
3. Դրան հետևում է հետևյալ երկխոսությունը.

Միրգ. «Օյ»:

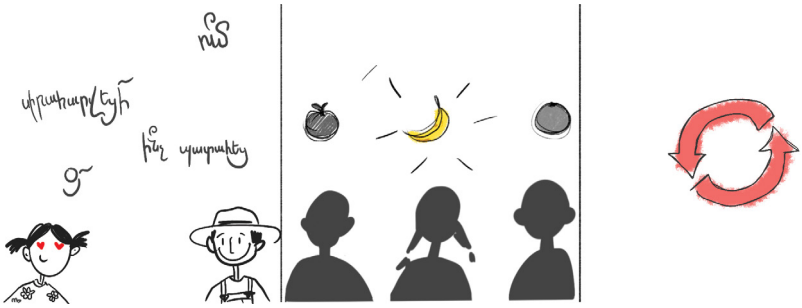
Այգեպան. «Ի՞նչ պատահեց»:

Միրգ. «Սիրահարվեցի»:

Այգեպան. «Ու՞մ վրա»:

4. Ի պատասխան՝ Միրգը պետք է տա մեկ այլ մասնակից-մրգի անուն, որը պետք է նույն կերպ արձագանքի: Տարբերակներից մեկով Միրգը կարող է տալ նաև Այգեպանի անունը, և այդ դեպքում արդեն Միրգն է Այգեպանին ուղղում նույն հարցերը:

5. Եթե մասնակից-մրգերից որևէ մեկը սխալ է արձագանքում (խառնում է իր էությունը մեկ այլ մրգի հետ), ապա լքում է խաղը:



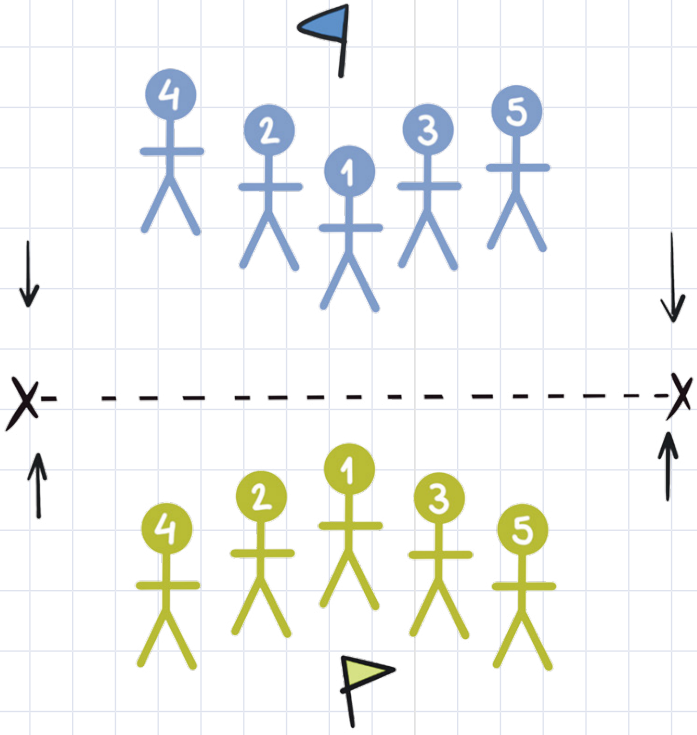
Խաղը չունի հաղթող, ժամանցային է:

Դրոշակ

Անհրաժեշտ պարագաներ
դրոշակներ, կտոր կամ փայտ

Մասնակիցներ
չորս և ավելի մարդ

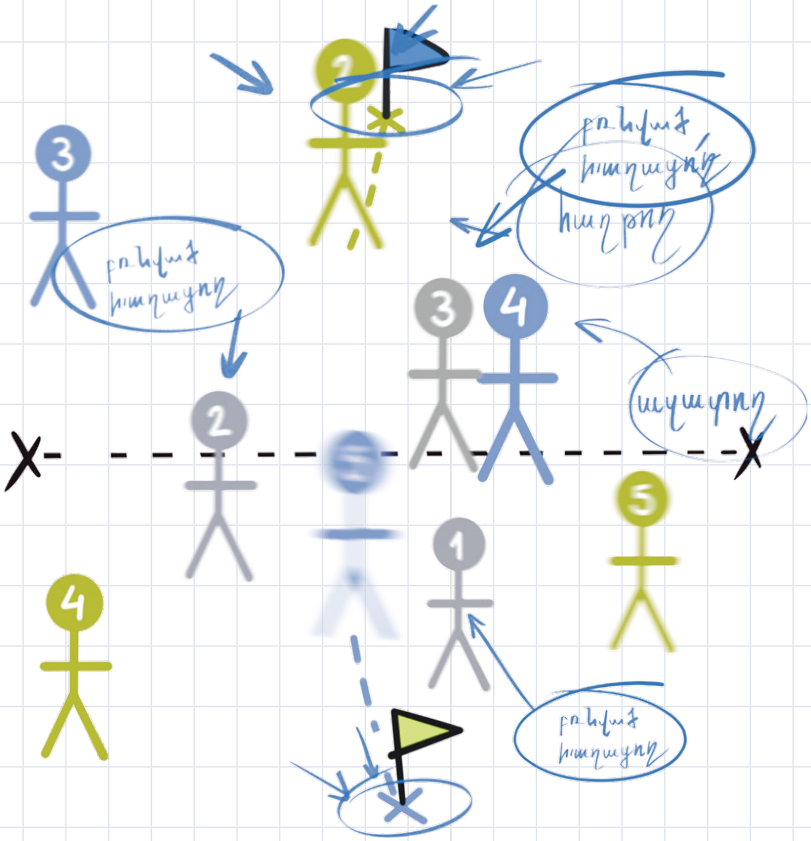
Խաղը զարգացնում է ճկունությունը, արագ վազելու կարողությունը, թիմային ոգին



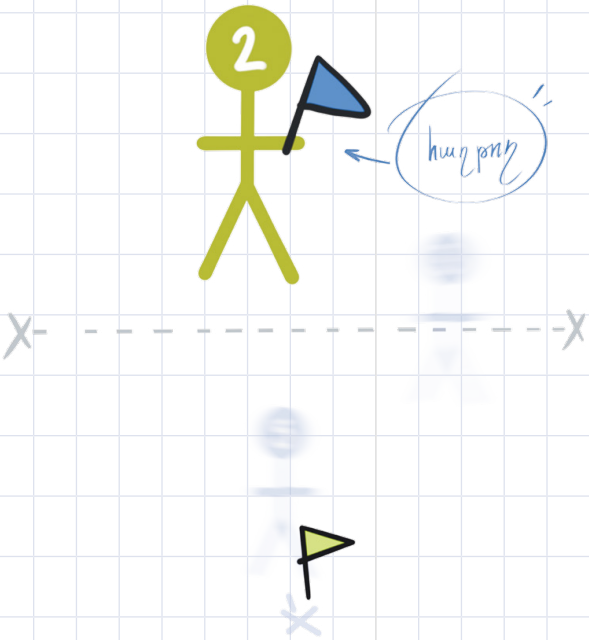
Խաղի կանոններ

1. Խաղացողները բաժանվում են երկու թիմի:
2. Հարթ մակերեսի վրա գծում են սահմանագիծ, և ամեն թիմ տեղադրում է իր դրոշակը:

3. Արագ վազորդները պետք է փորձեն մյուս թիմի դրոշակը բերել իրենց տարածք:



4. Երբ անցնում են սահմանը և այնտեղ բռնվում, անհրաժեշտ է անշարժ կանգնել, մինչև թիմակիցներից մեկը գա և դիպչելով ազատի:



Հաղթում է այն թիմը, որին առաջինն է հաջողվում իր տարածք բերել դրոշակը:

Այս նյութը ստեղծվել է Ամերիկայի ժողովրդի աջակցությամբ՝ ԱՄՆ Միջազգային զարգացման գործակալության միջոցով իրականացվող «Հանրային մասնակցություն տեղական ինքնակառավարմանը» ծրագրի շրջանակներում: Այստեղ արտահայտված տեսակետները (կամ նյութի բովանդակությունը) միմիայն հեղինակներինն են և պարտադիր չէ, որ արտահայտեն ԱՄՆ ՄԶԳ կամ ԱՄՆ կառավարության տեսակետները:

Հանրային մասնակցություն տեղական ինքնակառավարմանը (ՀաՄաՏեղ) ծրագիրն իրականացվում է Համայնքների ֆինանսիստների միավորման (ՀՖՄ) կողմից՝ Տեղեկատվական համակարգերի զարգացման և վերապատրաստման կենտրոնի (ՏՀԶՎԿ) և Եվրասիա համագործակցություն հիմնադրամի (ԵՀՀ) հետ համատեղ:

Գրքույկը կազմել են ՀԱՄԱՏԵՂ ծրագրի շրջանակներում անցկացված Մարդամեջ 2021 սոցիալական-նորարարության հավաքի հաղթող թիմերից «Խաղեցի» նախաձեռնության անդամները՝

Անի Մարտիրոսյան
Սիրանուշ Մեսրոպյան
Ոսկեհատ Բայաթյան
Քրիստինե Սարգսյան
Նարեկ Բաբայան
Լիլիթ Հովհաննիսյան
Լաուրա Գաբրիելյան

Եվրասիա համագործակցություն հիմնադրամի աջակցությամբ՝
Տաթևիկ Փափազյան
Նանե Պասկևիչյան

Խմբագիր՝
Անժելա Ավագյան

նկարիչներ՝
Սիրան Եղիկյան
Շուշան Կոմուրյան

Էջադրումը՝
Սիրան Եղիկյանի
Լուսինե Դավթյանի