

Խ Ա Ղ Ե Ր

Կային ընդհանուր կանոններ, որոնք կիրառվում էին բոլոր խաղերի և խաղացողների նկատմամբ:

1. Խմբում (թիմերում) նշանակվում էր «պապ», որը լինում էր ուժեղ, ճարպիկ խաղացողներից մեկը:

2. Խաղացող երեխաները բաժանվում էին երկու թիմի:

Խմբերի բաժանումը եթե կամավոր չէր լուծվում, ապա երկու խմբերի պապերը կանգնում էին, իսկ մնացածները զույգ-զույգ գնում էին, «ազլարա-բազլարա», այսինքն՝ զույգերը պապերից մի փոքր հեռանալով, իրենց որե՛ն մականուն էին ընարում (օրինակ՝ Վաղինակը տանձն ա, իսկ Աուրիկը՝ խնձորը), տպա վերագառնում էին պապերի մոտ, ասելով՝ «ազլարա-բազլարա»: Պապերը պատասխանում էին՝ արամ լարեմ ծագլարա: Այն ժամանակ զույգերից մեկը հարցնում էր. տանձն ես ուզո՞ւմ, թե խնձոր: Պապերը տալիս էին մեկի անունը՝ ասնձ կամ խնձոր: Այս ձևով բոլոր խաղացողները բաժանվում էին երկու խմբի (թիմի):

3. Խմբերը բաժանվելուց հետո որոշում էին, թե որ թիմը պե՛տք է խաղը սկսի, որի համար երեք միջոց կար:

Առաջին. պապերը միմյանցից հեռանում էին 15—20 քայլ և հերթով մեկ ոտքը մյուս ոտքի առաջ գնելով շարժվում գնալի մյուս թիմի պապը, ասելով.

Ասարմ, բասարմ,
Կուլալա քի քյաստմ:

Առաջին պապը տմեն մի բառ ասելիս ոտքը դնում էր մյուս ոտքի առաջ. վերջացնելուց հետո

նույն բանը անում էր երկրորդ թիմի պապը: Այսպես, հերթականությամբ կրկնելով նույն բառերն ամեն անգամ, մոտենում էին միմյանց, և եթե վերջին ասողին տեղ չէր լինում բոլոր բառերն ասելու և ոտքը փոխելու համար, ապա այդ թիմը սկսում էր խաղը:

Երկրորդ. վերցնում էին մի կոկ քար կամ խեցու կտոր, թքելով նրա մեկ երեսի վրա, որոշում էին, թե ով թաց կողմն է ուզում, ով՝ չոր ու քարը նետում էին վերև: Մինչև քարի բարձրանալն ու զեպին ընկնելը՝ ովքեր թացն էին ուզել բարձր ձայնով կանչում էին. «ասու թացեղեն, ասու թացեղեն...», իսկ մյուս թիմի անդամներն էլ գոչում էին. «ասու չորեղեն, ասու չորեղեն...»: Խաղը սկսում էին նրանք, ում պապը ճիշտ էր գուշակում:

Երրորդ. պապերից մեկը փայտի մոտ տաքածությունից գցում էր մյուս պապին, որը բռնում էր փայտը պատահած տեղից: Այնուհետև փայտ նետող պապը մոտենում էր մյուսին, և նրա բռնած տեղից տնմիջապես վեր նույնպես բռնում էր փայտից: Մյուս պապը իր աղատ ձեռքով նորից էր բռնում փայտից՝ մյուսի ձեռքից բարձր, բայց նրան կպած... Եվ այսպես՝ մինչև փայտի ծայրը: Ով որ վերջինն էր բռնում փայտի ծայրը (երբ այլևս բռնելու անդ չէր լինում), նա էլ խաղը սկսում էր: Եթե մի փոքր տաքածություն էր մնում փայտի ծայրին, թեկուզ մեկ կամ երկու մատի լայնությամբ, նա բռնում էր և պարտավոր էր 30—40 անգամ այդ վիճակում փայտը ճռճել. եթե հաջողվում էր՝ խաղը սկսում էին նրանք, եթե փայտը այդ շարժման ժամանակ ընկնում էր, խաղն սկսում էին հակառակորդները:

ԽԱՂԵՐ ԳՆԻԱԿՈՎ

1. ՀԱՅԻ ՍԵԹԱԿ

Այս խաղը խաղում էին տղաները և երեքմե, երբ տղաների թիվը չէր բավարարում, մասնակ-

ցում էին աղջիկները: Խաղի համար հարկավոր էր մի թոփ (գնդակ) և մի տախտակի կտոր երեսունքառասուն սմ երկարությամբ, երկու-երեք սմ լայնությամբ:

խաղացողները թիվը կարող էր հասնել վեց
յուլիի, որոնք բաժանվում էին երկու խմբի:

Խաղում էին հիսուն-վաթսուն քայլ երկարու-
թյուն և բսան-երեսուն քայլ լայնություն ունեցող
ատրտծության վրա:

Խաղը սկսողները կանգնում էին խաղահրա-
պարակի մի ծայրում և սպասում հարվածելու
հերթին, իսկ մյուս խումբը դրավում էր հրապարակի
աարբեր մասերը: սրանցից մեկը մնում էր
խաղողների խմբում, որպեսզի «թոփ տա զանող-
ներին»:

«Թոփ դնողը» իրայտը մեկնած, պատրաստ
ուհանում էր իր առաջ, իսկ «թոփ տվողը» մոտեց-
նում էր ան փայտի ծայրին, կայցնում՝ «ոյալ տա-
լիս»:

Հարվածողը, որպես կանոն, առաջինը լինում
էր սրապը, նախքան թոփին խփելը, դիմելով հա-
կառակորդ թիմին, ասում էր:

— Հոփա, հոփա.

Մյուսները.— Զնգո դոփա.

Խփողը.— Կ'արա՞ թոփա.

Մյուսները.— Զան թո գա:

Այս հարց ու պատասխանից հետո, թոփ ավո-
ղը «ոյալ ապուց» հետո, թոփը նետում էր վեր,
իսկ հարվածողը պետք է ընտրեր հարմար ժամա-
նակ ու թոփն ընկնելիս փայտով խփեր, որքան
կարող էր ուժեղ, ղեպի հակառակորդի թիմը:

Հակառակորդ թիմի անգամները ձգտում էին
րոնել թուշող թոփը, եթե բռնեցին, իսկույն թիմե-
րի գերերը փոխվում էին, եթե ոչ՝ թոփ խփողը
իսկույն փայտը ձեռքից գցում էր գեանին ու վա-
ղում մյուս թիմի մոտ, նշանակված տեղը ու վաղ-
քով ետ գալիս:

Հակառակորդի խմբից որևէ մեկը թոփը գետ-
նից վերցնում էր ու հարվածում վազողին: Եթե
կաշում էր, թիմերի ղերերը նույնպես փոխվում
էին, իսկ եթե ոչ՝ խաղը շարունակվում էր և վա-
ղողը «հարում» էր, այսինքն՝ իրավունք էր սաա-
նում նոր հարված տալու:

Երբ «ոյալ» էին տալիս հարվածի համար և
հարվածողը վրիպում էր ու չէր կարողանում խփել
թոփին, «թոփ աալը» կրկնվում էր և րեք անգամ,
եթե երրորդ անգամն էլ չէր կարողանում խփել
թոփին, ապա խփողը «մեռնում էր», այսինքն՝
շարքից դուրս էր գալիս, մինչև մեկ ուրիշի խփե-
լով նա վաղեր և անվնաս վերադառնար իր թիմը:

Խաղը այսպես շարունակվում էր մինչև հա-
կառակորդ թիմից մեկը թոփի ժամանակ թոփը
որսում էր կամ էլ շուտ վերցնելով այն, ղեկնում
էր խփողներից որևէ մեկին, որը վաղել, եկել էր՝
ստանալու:

Ծանոթություն. Եթե որևէ մեկը թոփին խփելուց
վաղել էր հակառակորդի կողմը «սաղնալու» նպատակով և
անվնաս հասել էր նշանակված կետը, սակայն վախենալով,
որ վերադարձի հանապարհին իրեն կարող են խփել, թոփն
արդեն գետնից վերցված էր և պատրաստ հարվածի. մնում
էր անտեղ, մինչև իր թիմից որևէ մեկը նորից թոփը խփեր:
Միայն այդ դեպքում նա վազքով վերադառնում էր թիմը:

2. ՌԸՍԻ ՍԵՐԱԿ

Այս խաղը տղաների համար էր: Մասնակից-
ների թիվը չէր սահմանափակվում:

Ոչ ոք սեթակն ավելի պարզ ու գուրդին խաղ
էր, բայց պահանջվում էր ֆիզիկական առավել
կոփավածություն ու ճարպկություն:

Խաղի համար պահանջվում էին նույն պարա-
պաները, ինչ հայի սեթակի համար՝ թոփ, տախ-
տակի կտոր կամ ձող և համապատասխան հրա-
պարակ: Խաղը սկսելուց առաջ, թաց ու չոր գցե-
լու միջոցով, խաղացողները ղուլգ-ղուլգ՝ միմ-
յանց հետ, որոշում էին, թե ով է սկսելու խաղը:
Ով մնում էր վերջում, նա էլ խաղը սկսում էր.
պահանջվում էր հերթականությունը:

Խաղացողները բոլորը լինում էին դաշտի դա-
նապան կետերում, բացի խփողից ու «թոփ տվո-
ղից»:

Խփողը ասում էր. — Հոփա, հոփա,

— Զնգո դոփա,

— Կ'արա՞ թոփ ա,

— Զան թա գա:

Այս ասելով, թոփ խփողը, «պալ տվողի» թո-
փը, որը նետված էր վեր, ուժեղ հարվածով
խփում էր գեպի գաշտը:

Դաշտում կանգնած երեխաները ձգտում էին
րոնել թուշող թոփը: Եթե որևէ մեկին հաջողվում
էր, ապա նա էր գառնում թոփ խփողը, իսկ նախ-
կին խփողը գառնում էր «պալ տվող», նախկին
«պալ տվողն» էլ գնում էր մյուս խաղացողների
մոտ:

Եթե թոփ խփողը երեք անգամ խփելով թո-
փին, վրիպում էր, ապա գառնում էր «պալ տվող»,
իսկ հաջորդը գալիս էր որպես թոփ խփող: Հեր-
թականությունը որոշվել էր խաղի սկզբից և բո-
լորն էլ հիշում էին, թե ով ում է հաջորդում:

3. ՃԸՍՏԸՐ-ՎԸՍՏԸՐ

Այս խաղը նույնպես տղաների խաղ էր: Կա-
րող էին մասնակցել ութից տասներկու տղա, ո-
րոնք բաժանվում էին երկու խմբի: Խմբերի բա-
ժանվելիս, եթե պապերը չէին համաձայնվում,
մնացածները ղուլգ-ղուլգ գնում էին անգլաբա-
ժանվելու:

Խաղը սկսողները որոշվում էին աստղմ-բաս-
տմի, թաց ու չոր, փայտ գցելու միջոցով:

Խաղացողների մի խումբը շրջան էր կազմում տաս-տասնհինգ քայլ տրամագծով, մեկը մյուսից երեք-հինգ քայլ հեռավորությամբ: Խաղացողների մյուս խումբը՝ հաղթողները, բարձրանում էին իրենց դուլգեների շալակը, ում հեռանալով էին անգլարա-բազարա: Երբ բոլորն արդեն հեծած էին լինում, հեծյալների պապը՝ ում մոտ գտնվում էր թուփը, այն նետում էր իր աջ կողմում գտնվող ընկերոջը: Վերջինս ուսալով թուփը, նետում էր իրենից աջ կանգնած (հեծած) ընկերոջը, և այսպես մինչև բոլոր խաղընկերները որսում էին նետում էին թուփը մեկը մյուսին, մինչև թուփը նորից գալիս էր պապի ձեռքը:

Այսպես շարունակվում էր երեք, չորս անգամ, նայած պայմանավորվածությամբ: Երբ լրանում էր նշված քանակը, հեծյալները իրենց կանգնած շրջանում երեք անգամ ճրսալը-վըստը գոշելով պտույտ էին գործում, մինչև գալիս ու նորից կանգնում էին իրենց տեղերը:

Վերստահանալուց հետո խաղը վերսկսվում էր նույն կարգով:

Խաղում գերելը փոխվում էին միայն այն դեպքում, երբ հեծյալները թուփը մեկը մյուսին նետելիս՝ չէին կարողանում բռնել: Այդ գեպքում թուփը ընկնում էր գետնին:

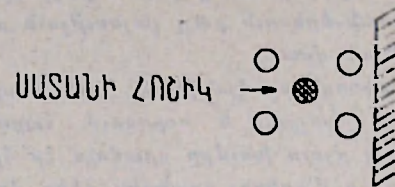
Բոլոր հեծյալները ձիաթափվում էին ու, որքան կարող էին արագ, հեռու էին փախչում այդ տեղից. իսկ հակառակսրդ թիմի անդամներից, ով որ մոտ էր թուփին, իսկալն վերցնում էր այն ու խփում փախչողներից մեկին ու մեկին: Եթե նետած թուփը կաշում էր, ապա ղերերը փոխվում էին. «հեծյալները» գտնում էին «ձիերը», իսկ «ձիերը» դառնում «հեծյալներ» ու խաղը վերսկսվում էր նորից: Իսկ եթե թուփով հաղվածելիս վրիպում էին, խաղը վերականգնվում էր նախկին կարգով, մինչև որ թուփը նորից ընկներ ու այսպես շարունակ:

2. ՈՍՏԱՆԻ ՀՈՇԻԿ

Բացառապես սղանների խաղ էր: Կարող էին մասնակցել տասներկուսից տասնհինգ տարեկան երկու և ավելի երեխաներ: Խաղի համար անհրաժեշտ էր թուփ:

Մի որևէ պատի տակ խաղացողներից յուրաքանչյուրը փորում էր մի հողիկ, որի արամագիծը լինում էր վեցից-ութ ամ: Փոսիկները գասալորվում էին խառը, ով որտեղ կամենար, մեկը մյուսից երեք-չորս ամ հեռավորության վրա: Այսպիսով, յուրաքանչյուր խաղացող ունենում էր իր հողիկը: Բացի այդ, մի այգալիսի հողիկ էլ փորվում էր սատանի համար, որի պատճառով էլ այս խաղը կաշվում էր «Սատանի հողիկ»:

Սատանի հողիկը պետք է լիներ մյուս հողիկների կենտրոնում (տե՛ս գծ. 1):



Գծ. 1.

Խաղը սկսվում էր, երբ որոշվում էր ով ում պետք է հեծնի: Առաջին հեծնողը նա էր, ով ասուլմ-րաստըմի կամ թաց ու չորի միջոցով առաջինն էր գուրս եկել, իսկ հեծնում են վերջում՝ մնացածին:

Եվ այսպես խաղը սկսվում էր. ասենք Գեորգը հեծել էր Լեոնին: Լեոնը ութից-տաս քայլ հողիկներից հեռու թուփը գլորում էր գեպի հողիկները ու աշխատում էր թուփը գցել իր կամ ծայրահեղ դեպքում սատանի հողիկը:

Եթե նրան հաջողվում էր թուփը գլորել իր հողիկը, ապա ղերերը փոխվում էին: Այս անգամ Լեոնը հեծնում էր Գեորգին ու Գեորգը շարունակում էր նույն գործողությունը, այսինքն՝ թուփը նորից ուղղում էր գցել իր հողիկը:

Եթե Լեոնի գլորած թուփը ընկնում էր սատանի հողիկը, այս գեպքում բոլորը իսկույն փախչում էին, ով ուր կարող էր և որքան կարելի էր կանգնած տեղից հեռու Լեոնը իսկույն Գեորգին մեջքից ղեն էր նետում ու վրա հասնում թուփին, վերցնում ու խփում մոտ գտնվող խաղընկերներին: Եթե թուփը կաշում էր, ապա նրան, ում կպիկ էր թուփը, ղիցուկ Լեոնը, պետք է հեծներ և խաղը վերսկսվեր նորից: Իսկ եթե Լեոնի թուփը վրիպել էր, խաղը նորից վերսկսվում էր և Գեորգը հեծնում էր Լեոնին (մեծ օրինակով): Եթե Լեոնի ղերած թուփը ընգհանրապես ոչ մի հողիկ չէր ընկնում, թուփը վերադարձնում էին Լեոնին և նա նորից էր գլորում այն: Իսկ եթե թուփը գլորվելով ընկնում էր, ասենք, Սուրիկի հողիկը, այդ դեպքում Գեորգը Լեոնի մեջքից իջնում էր, Սուրիկն էլ հեծնում և խաղը շարունակվում էր, մինչև թուփը կընկներ Լեոնի կամ սատանի հողիկը:

5. ՀԵՐԴԵՆ ԷՇ

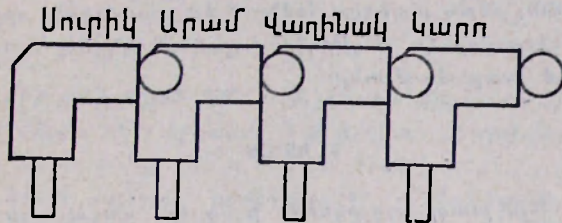
Այս խաղը սատանի հողիկ խաղի տարբերակն է: Սատանի հողիկ յուրաքանչյուրը խաղում էր ինքնուրույն, առանց ընկերոջ. հերգեն էլ խաղում էին երկու խմբով (թիմով), յուրաքանչյուր թիմում երեք-չորս սղա երեխա, որոնցից մեկը, ֆիզիկապես ուժեղը, լինում էր պապ:

Այս խաղի համար նույնպես հարկավոր էր մի

թոփի և ամեն մեկի համար հոշիկ, սեկ հոշիկ էլ սատանի համար:

Հերդեն էլ խաղալիս մի թիսի լուր անդամները հեծնում էին մյուս թիմի լուր անդամներին, երբ պարզվում էր, թե ով թիմը պիտի առաջինը հեծնի (որոշվում էր դարձյալ աստրոմ-րասարմի կամ մյուս միջոցներով):

Հոշիկներից աստ-ասանհինգ քայլ հեռու կոանում էր պապը, նրանից հեռու կոանում էին մնացած խաղացողները. մեկը մյուսի ետեից բռնելով միմյանցից: Ստացվում էր երեք-չորս մարդու (երեխայի) մարմնից կաղմված մի ընդհանուր մարմին: Տե՛ս դժ. N 1ա:



Գժ. 1ա.

Հեծնողների պապը հեռանում էր այս շարքից տաս-ասանհինգ քայլ, ապա ուժեղ վազքով դալիս ու թռչում էր կոացածների վրայով՝ հասնելով մինչև պապի մեջքը, այնուհետև մեկը մյուսի ետեից վազում ու թռչում էին մնացածները ու նոսում (հեծնում) հակառակորդ թիմի տղաների մեջքին:

Երբ բոլորը թռչում ու նստում էին, կոացածների պապը թոփը նետում էր (ղլորում էր) դեպի հոշիկները, ինչպես որ նկարագրեցինք սատանի հոշիկ խաղի մեջ:

Երկու խաղի պայմաններն էլ հիմնականում նույնն էին, միայն այս խաղում կար մի պայման ես. հեծնողների թիմից ոչ ոք իրավունք չունեի ոտքը կպցնելու կամ գետնին ղնելու, մինչև թոփը չընկնի սատանի հոշիկը կամ կոացած թիմի պապի հոշիկը:

Երբ թոփը ընկնում էր սատանի հոշիկը, հեծնողներն անմիջապես ցած էին թռչում ու փախչում զանազան ուղղություներով և որքան կարելի է հեռու: Հակառակորդի պապը թոփը վերցնում և հարվածում էր փախչողներից որե՛ն մեկին. եթե թոփը կպչում էր, ապա բոլորը հավաքվում էին հոշիկների մոտ և գերերը փոխելով, խաղը վերսկսում էին. հակառակ դեպքում, նույնպես հավաքվում էին ու խաղը վերսկսում, բայց յուրաքանչյուր թիմը իր նախկին դերում:

Երբ թոփը ընկնում էր կոացած թիմի անդամներից որե՛ն մեկի հոշիկը կամ հեծնողներից մեկն ու մեկի ոտքը կպչում էր գետնին, այս դեպքում

նույնպես հեծնողներն իսկույն թռչնում ու փախչում էին, իսկ մյուսների պապը պետք է նորից շապ կերպով վերցնեի թոփը և հարվածեր փախչողներին. թոփի դիպչելուց և չդիպչելուց որոշվում էր, որ թիմը պետք է հեծնեի որին:

Եթե թոփը գեպի հոշիկները նետելիս գլորվում էր պապի հոշիկը, այս դեպքում «հեծնողներ» չէին փախչում և նրանց էլ թոփով չէին խփում, այլ անմիջապես դերերը փոխվում էին, խաղը շարունակվում էր:

6. ՊԱՏԻ ԽԱՂԱԼԸ

Այս խաղին հիմնականում մասնակցում էին տղաները, կարող էին խաղալ նաև այն աղջիկները, որոնք լավ վազում էին և չէին վախենում թոփի հարվածից: Խաղում էին տասներկուսից տասներկու տարեկան անսահմանափակ թվով երեխաներ, երբեմն նաև ավելի մեծահասակներ:

Պատի խաղի էությունը հետևյալն էր:

Մի բարձր պատից տասնհինգ-քսան քայլ հեռու հավաքվում էին բոլոր խաղացող երեխաները և որոշում, թե ով պիտի «թոփը գնան» պատին: Հաճախ այդ դերը կամավոր իր վրա էր վերցնում խաղացողներից մի ճարպիկ, արագավազ ու լավ նշանադրող տղա, իսկ մյուսները ցրվելով՝ կանգնում էին տարբեր տեղերում: Թոփով խաղացողը մոտենում էր պատին, հինգից ութ քայլ հեռավորությունից թոփը ուժեղ խփում էր պատին: Թոփը, կպչելով պատին, ետ էր թռչում դեպի հեծնվում կանգնած խաղացողները, որոնցից յուրաքանչյուրը ձգտում էր որսալ այն և ով բռնում էր, նա անմիջապես թոփով խփում էր պատի մոտ կանգնածին, այսինքն՝ նրան, ով թոփը խփել էր պատին: Եթե թոփը կպչում էր, խաղը նույն ձևով շարունակվում էր, իսկ եթե վրիպում էր, պատին խփողը անմիջապես վերցնում էր զնդակը ու հարվածում խաղացողներին, որոնք ձգտում էին թոփը որսալ: Իսկ այն դեպքում, երբ նկատում էին, որ թոփը չկապվեց պատին խփողին, բոլորը փախչում էին տարբեր ուղղությամբ և որքան կարող էին հեռու: Եթե թոփը, որով խփում էր պատի տակ կանգնածը, կպչում էր փախչողներից մեկին, ապա խաղը վերսկսվում էր և ում որ թոփը կպել էր, նա էր կանգնում պատի առաջ ու թոփը խփում պատին, ինչպես այդ տեսանք վերը:

Եթե նետած թոփը չէր կպչում ոչ ոքի, այդ դեպքում խաղը շարունակվում էր առաջվա պես: Խաղի էությունը ավելի պարզելու համար բերում ենք մի քանի դեպքեր:

1. Թոփը պատից ետ թռչելիս, եթե ոչ ոք չկարողացավ որսալ, թոփը վերցնում են դետնից ու հանձնում պատին խփողին, որ նորից խփի:

2. Թոփը ընդունում է խաղացողներից մեկը, անմիջապես խփում է պատի մոտ կանգնածին, եթե կպավ, ապա խաղը շարունակվում է նույնությամբ, իսկ եթե չկպավ, պատի մոտի խաղացողը իսկույն թոփը գետնից վերցնում ու նետում է գեպի փախչողները: Եթե վրիպեց, խաղը շարունակվում է նույն ձևով, իսկ եթե նետած թոփը կպչում է փախչողներից որևէ մեկին, ապա նա է կանգնում պատի մոտ և խփում պատին:

7. ՏԱՓՏԱՓԱ ԽԱՂԸ

Տափտափան աղջիկների խաղ է, կրկմն աղաներն էլ էին մասնակցում այս խաղին, հաակապես ձմռանը, երբ հնարավոր չէր ղուրս գալ փողոց: Խաղում էին մեղմ ընավորություն ունեցող տղաները:

Խաղում էին ինչպես երկուսով, երեքով՝ յուրաքանչյուրը իր համար, այնպես էլ երկու խմբով: Սենյակում խաղում էին նսած, իսկ փողոցում՝ կանգնած:

Որոշվում էր խմբերի կազմը՝ կրեք-հինգ խաղացող ամեն մի խմբում, նաև, թե որ խումբը, կամ ով պիտի սկսի: Խաղի սկսելու իրավունքը որոշվում էր նախորդ խաղերում ցույց տրված եղանակներով:

Թոփը վերցնում էր խաղը սկսողը, նսած կամ կանգնած, նայած որտեղ են խաղում և թոփը խփում գետնին (հաակակին): Թոփը կպչելով գետնին, ես էր թողում որոշ ընթացքով վրա, խաղացողը նորից էր հարվածում թոփին: Եվ այսպես, քանի գետ թոփը վայր չէր ընկել, խաղացողը հարվածում էր ու հաշվում: Երբ թոփը ընկնում էր, այսինքն՝ խաղացողը չէր կարողանում այլևս խփել թոփին, խաղը անցնում էր մյուս խաղացողին, իսկ եթե ընկելով էին խաղում, ապա ընկերող հաշիվը շարունակվում էր նախորդ խաղացողի հաշվի հետ: Երբ ավյալ խմբի բոլոր անգամները խաղում, վերջացնում էին, թոփն անցնում էր մյուս խմբին և նույն ընթացքում նրանք էին անում:

Խաղում հաղթող էր նա, ով առաջինն էր հասնում նախօրոք, խաղի սկզբից նշանակված թվին, որը տատանվում էր հինգհարյուրից մինչև տասը հազար հարվածի մեջ:

Թիմերի միջև կտրող էր լինել պայմանավորվածություն, որ թիմի անդամներից մեկին (ուժեղ խաղացողին) թույլատրվի իր թիմի թույլ խաղացողին օգնել: Օրինակ. թույլ խաղացող (նախօրոք պայմանավորվում են, թե ում պիտի օգնել թոփի հարվածից), թոփը կպավ գետնին և շեղակիորեն ընթացավ վերև, խաղացողը (հարվածողը) չէր

կարող հասնել և հերթական հարվածը տալ թոփին, հետևարար թոփը կընկներ: Այս դեպքում, նույն թիմից, նախօրոք նշանակված խաղացողը վրա էր հասնում ու հարվածելով թոփին՝ ուղղում էր, մինչև հիմնական խաղացողը մոտենա և շարունակի հարվածները:

Օգնողի հարվածները հաշվի մեջ չէին մտնում:

Այս խաղը ապփաստա էր կոչվում նրա համար, որ անընդհատ խփում էին թոփին: Խաղում էին որևէ ընթացք, ասենք՝ ընկույղով, վեգով, խաղալիքով, ուտելիքով, որը տալիս էր տարվող երեխան կամ թիմը: Խաղում էին նաև հեծնելով (տղաները). նախօրոք որոշում էին մի տարածություն, հետո տանողը հեծնում էր աստիճանին, որը պարավոր էր հաղթողին շալակած անցնել նըշված աստիճանով:

8. ԿԱԼԱՄ

Այս խաղը աղջիկների խաղ էր, սակայն լինում էին գեպեր, կրի տղաներն էլ էին մասնակցում:

Խաղը թոփով էր և խաղում էին գրում՝ հարթ տաքածություն վրա:

Կարող էին մասնակցել երկու և ավելի երեխա, կամ յուրաքանչյուրը իր համար՝ ինքնուրույն, կամ էլ ըստանվում էին երկու խմբի:

Խաղում էին հետևյալ ձևով. թոփը խփում էին գետնին, մինչև վեր թռչելը խփողը պեղք է մեկ լրիվ պտույտ գործել իր առանցքի շուրջը և նորից խփելով թոփին, կապարեղ նոր պտույտ, հաշվելով իր պտույտները: Այսպես շարունակվում էր այնքան ժամանակ, մինչև թոփը ընկներ, այսինքն՝ խաղացողը չհասցնեի պտույտ կատարել և կրկին հարվածել թոփին:

Ընկելով խաղալու ժամանակ հաշիվը աստիճան էր ընդհանուր կարգով: Թիմերը նախօրոք կարող էին պայմանավորվել իրենց թիմի թույլ խաղացողին օգնելու, այսինքն՝ երբ թույլ խաղացողը հարվածում էր թոփին և չէր կարողանում պտույտ գործել ու հասցնել նորից հարվածել թոփին, այս գեպում խաղացողի ընկերներից ուժեղը, լավ խաղացողը, սովորաբար գա լինում էր թիմի պապը, մի քանի հարված էր աստիճան թոփին, մինչև հիմնական խաղացողը կողմնորոշվում և պտույտ էր գործում (պտույտի ժամանակ խաղացողը հաճախ կորցնում էր իր կողմնորոշումը) ու գանելով թոփը, նորից էր հարվածում:

Խաղում հաշվում էին պտույտները, մյուս հարվածները հաշվի չէին առնվում և հաղթող էր նա, ով շուտ էր հավաքում պայմանավորված քանակի կալամը:

Այս խաղը կալամ խաղի ավելի բարդ տարբերակն է:

Խաղի էությունը այն է, որ խաղացողը, երբ թոփը խփում էր դեմին, պետք է անմիջապես պառլար կաարերը և պտտվելուց հետո, անմիջապես, քանի դեռ թոփը դեմին չէր ընկել, պիտի աներ հերթական հարվածը ու նորից պտտվեր: Այստեղ չէր թույլատրվում դնգակը «սաղծնել»:

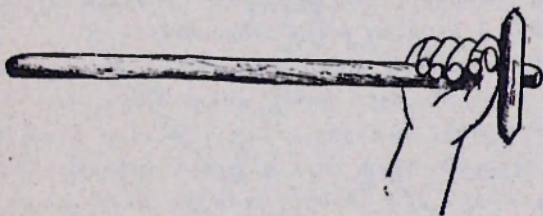
ԽԱՂԵՐ ՓԱՅՏԵՐՈՎ

1. ՀԻՆՈՐ

Հիլուր խաղում էին միայն տղաները: Կարող էին մասնակցել երկուսից ութ երեխա, բաժանվելով երկու խմբի (Տե՛ս ծնթղ. 175ա):

Խաղի համար հարկավոր էր ութանասուն քառասուն քայլ հրապարակ: Խաղահրապարակի մի կողմի կենտրոնում փորվում էր մի հոշիկ՝ շորս-վեց սմ խորությամբ ու արամազծով: Խաղի համար հարկավոր էին նաև երկու փայտիկներ: մեկի երկարությունը հիսուն-յոթանասուն սմ, մյուսինը՝ հիլուրինը տասնհինգ-քսանհինգ սմ, որի ծայրերը, որտեղ կանոն, սրած էին լինում: Բացի այդ, խաղացողների ձեռքին կարող էին լինել ուրիշ փայտեր ես:

Թիմերը պայմանավորվում էին խաղալ հեծնելեն կամ «կալ» ղենելեն, որը ոչինչ չէր տալիս խաղացողներին, միայն հաղթող թիմը պարծենում էր, թե այսքան «կալ» դրինք ձեռք վրա: Հեծնելեն խաղալը հաղթող թիմին հնարավորություն էր տալիս հեծնելու պարտություններին:



Պժ. 2. Հիլուր

Խաղը սկսողների պատվը վերցնում էր երկար փայտ, կանգնում հոշիկի մոտ ու հիլուրը (կարճ փայտիկը) խաշած ղենելով երկար փայտի վերջավորության մոտ, որտեղից բռնել է, ասում՝ հիլուր: Հակառակորդ թիմը, որը ցրված էր լինում դաշտում, կանչում էր՝ կայդա ղիլուր: Այս լսելուց հետո հիլուր նետողը թեթե նետում էր վեր և ապա ձողի երկար՝ ներքե մասով ուժեղ խփում

այսինքն՝ առանց պտույտ դործելու խփել ղնգակին, մինչև հարմար առիթ լիներ խփելու ու պտույտ դործելու, ինչպես այդ արվում էր կալամ խաղի ժամանակ: Խաղացողներին օգնելն արգելվում էր:

Կրիճան, որպես կանոն, առանձին չեն խաղում: Երբ կողմերը որոշում էին Կալամ խաղալ, միևնույն ժամանակ որոշում էին, թե վերջում քանի կրիճա խփեն մի անգամից (5-ից մինչև 20-ը):

օղում թռչող հիլուրին, որը թռչում էր դեպի մյուս թիմը և որի անգամներն աշխատում էին բռնել այն օղում թռչելիս: Եթե հաջողվում էր, ապա թիմերի դերերը փոխում էին: Երբեմն հիլուրը ոչ թե բռնում էին, այլ որե՛է մեկն իր ձեռքի փայտով, կամ ուղղակի ձեռքով, խփում էր: Այդ դեպքում հիլուր խփողը մեռնում էր, այսինքն ժամանակավորապես խաղից դուրս էր դալիս, իսկ եթե տեղի չէր ունենում ոչ մեկը և ոչ էլ մյուսը, և հիլուրը ընկնում էր դեմին, ապա խփողը իր ձեռքի փայտը դնում էր հոշիկի վրա (պառկած), իսկ հակառակորդ թիմի անգամներից մեկը, որպես կանոն (պապր), հիլուրի ընկած անդից այն նետում էր դեպի հոշիկը այնպես, որ կալի հոշիկի վրայի փայտին: Եթե հաջողվում էր, ապա հիլուր խփողը մեռնում էր: Իսկ եթե հիլուրով ձողին խփողը վրիպում էր, ապա հիլուր խփողը վերցնում էր այն, և փայտը իր ուսերի բարձրության պահելով, հիլուրի հետ, վերջինիս ձեռքից բաց էր թողնում հոշիկի վրա: Երբ հիլուրն ընկնում էր, տվյալ խաղացողը ձեռքի փայտով խփում էր հիլուրի մի ծայրին՝ նայած հարմարությանը: Այդ հարվածից հիլուրը վերե էր թռչում ու հետանում հոշիկից: Հիլուրը օղում եղած ժամանակ խաղացողը կարող էր իր ձեռքի փայտով հարվածել հիլուրին, որպեսդի ավելի հեռու թռչի հոշիկից: Այդպես նա հարվածում էր հիլուրին երեք անգամ և որքան կարող էր հետացնում հոշիկից:

Երեք հարված տալուց հետո, եթե հակառակորդ թիմից դառնում էր մեկը, որ կարող է թրոշել հոշիկից մինչև հիլուրի ընկած վերջին կետը, ապա թույլ էին տալիս թռչելու Դիցուք՝ հիլուրն ընկել էր հոշիկից մեկից հինգ մ հեռավորության վրա: Եթե հաջողվում էր թռչել, ապա հիլուր խփողը մեռնում էր, փայտն ու հիլուրը հանձնում իր թիմից որե՛է մեկին, իսկ եթե չէր կարողանում թռչել կամ այնքան հեռու էր ընկնում, որ թրոշելու մասին խոսք լինել չէր կարող (հինգ և ա-

վելի մ), ապա գրանցվում էր որպես հաղթանակ՝ «ցորեն» անվամբ:

Այսպես խաղը շարունակվում էր: Այնուհետեւ, երբ նորից հիւրերը այնքան հեռու էր ընկնում, որ չէին կարող թռչել, ապա նոր հաղթանակի անունը գնում էին «գարի», երրորդը՝ «պոչուկ», չորրորդը՝ արդեն հեծնելու համար էր և հիւրերը հռչակելուց հետո խփում էին որքան կարելի է հռչակից հեռու, քանի որ ուր ընկնէր հիւրերը, մինչև այն-անդ հաղթողները հեծնում էին պարավողներին. ով ում հեռ գնացել էր անդա՛ռ-րանդա՛ռ:

Մինչև հեծնելը, եթե թիմում «մեռած» կար, ապա մի բան («գարի») էին աալիս նրան՝ «սաղ-ծրնում էին», որպեսզի հեծնելու ժամանակ թիմի բոլոր անդամները ողջ լինեն:

Հեծնելուց հետո խաղը շարունակվում էր նույն կարգով, միտյն այն ասարեքությամբ, որ այլևս «ցորեն», «գարի» և «պոչուկ» չէին աալիս, նոր հեծնում: Զորորող հաղթանակից հետո, միայն մի բան էին աալիս, ասենք՝ դարի ու մյուսներին նո-րից հեծնում:

ՄԱՆՈՒԹՅՈՒՆ.—Հիւր խփողը, եթե երեք անգամ վրիպում էր, և հիւրերը ընկնում էր նրա ոտների առաջ՝ «մեռ-նում էր», մինչև թիմի անդամներից մեկը մը բան էր տալիս նրան՝ «ուղծնում» էր:

Երբ հռչակելու ժամանակ հիւրերին խփում էին, որ հռչ-կից հետո թռչի, այդ պահին հակառակորդ թիմի խաղացող-ները շրջապատում էին հռչկը, որպեսզի խաղացողը հիւր-երին խփելիս որսան: Եթե այդ հաջողվում էր, ապա թիմերի գերերը փոխվում էին:

2. ԳՅԱԼԱՆ ԱՋ

«Գյալան աջը» խաղում էին երկու կամ երեք երեխաներով: Երբ խաղացողների թիվը շատ էր լինում՝ բաժանվում էին երկու խմբի: Թիմերի մեջ ուժերը հավասար բաժանելու համար գնում էին անդա՛ռ-րանդա՛ռ:

Խաղի համար հարկավոր էր երկար ասարածու-թյուն՝ հարյուր և ավելի մեար՝ ըստ խաղացող-ների քանակի, հիւրը և հիւրերի փայա:

Խաղը սկսում էր նա կամ այն թիմը, որը աս-ալում-րասարմի, թաց ու շոր կամ փայտի դցելու միջոցով սաացել էր առաջնության իրավունքը:

«Գյալան աջը» սկսվում է պայի հարվածով. նա իր ձախ ձեռքում բռնում էր հիւրերը, «պալ տալիս» հիւրերը և կսցնում էր ձեռքի փայաին ու որքան ուժը ներում էր, խփում էր հիւրերին, որը թռչում էր դպի հակառակորդի թիմը. վերջինիս անդամները կանգնած էին լինում երեսուն-վաթ-սուն քայլի վրա, աալրեր կետերում, ցրված, պատրաստ հիւրերը որսալու:

Այսպես, «գյալան աջ» խփողը խփում էր հի-ւրերին երեք անգամ, ամեն անգամ ինքը տեղա-փոխվելով հիւրերի ընկած տեղը: Այնուհետեւ, նույնպիսի հարվածներ տալիս էր ձախ ձեռքով ու նորից անդառնալով հիւրերի ընկած տեղը:

Երբ պապը վերջացնում էր իր հարվածները, նույն բանը կրկնում էին թիմի մյուս անդամները՝ երեք անգամ խփելով աջ, ապա ձախ ձեռքով ու շարժվելով առաջ՝ դպի հիւրերի ընկած տեղը: Խփելու ժամանակ, երբ հիւրերը թռչում էր դպի հակառակորդը և վերջինիս հաջողվում էր որսալ հիւրերը, թիմերի դերերը փոխվում էին: Իսկ եթե մեկն ու մեկին հաջողվում էր ձեռքով կամ փայ-աով խփել հիւրերին, որը թույլատրվում էր ձեռ-քում ունենալ, այդ դպքում «մեռնում էր» միայն «գյալան աջ» խփողը:

Երբ առաջին թիմը խփում, վերջացնում էր, հերթը դալիս էր մյուս թիմին: Հակառակորդ թի-մի վերջին անդամի վերջին հարվածից հետո, որ-անդ որ ընկնում էր հիւրերը, այնանդից սկսում էին եա խփել նույն կարգով՝ սկզբից պապը, աջ ու ձախ ձեռքերով, հետո թիմի անդամները: Այս դպքում էլ առաջին թիմի անդամներն էին աշ-խատում որսալ հիւրերը և եթե այդ նրանց հա-ջողվում էր, ապա այն կետում, ուր որսում էին հիւրերը, նորից դերերը փոխվում էին և այն մնացած ասարածությունը, որը դեռ դաղված չէր երկրորդ խմբի կողմից, առաջին խումբը անցնում էր երկրորդ խմբի անդամներին հեծնելով. ապա խաղը վերականգնվում էր ընդհանուր հիմունք-ներով:

Եթե երկրորդ թիմին հաջողվում էր բոլոր ան-դամներով խփել «գյալան աջը», բայց չգրադեց-նել առաջին խմբի կողմից խփած ու տնցած տու-րածությունը, ապա նորից առաջին խմբի անդամ-ները անցնում էին մնացած տարածությունը՝ հեծնելով երկրորդ խմբի անդամներին:

Եթե երկրորդ խմբի անդամները կարողանում էին «գյալան աջը» խփել ավելի հեռու, այն ել-ման կետից, որտեղից առաջին խումբը սկսել էր իր «գյալան աջը», այս դպքում երկրորդ թիմի անդամներն էին հեծնում առաջին թիմի անգամ-ներին և տնցնում այն ավելորդ ասարածությունը, որ իրենք խփել էին: Իսկ եթե երկրորդ խմբի խա-ղացողները դաղեցնում էին այն ասարածությու-նը, որ խփել էին առաջին խմբի խաղացողները, ապա խաղը ավարտվում էր ոչ ոքի և փերսկալում էր նորից:

Որպես կանոն, այս խաղը խաղում էին, երբ հեռու ճանապարհ էին գնում (նախորի ստաջը, կովերին բերելու, կալը, արաը և նման անդեր):

3. ՁԱՆՆԵԼ ԴԱՐՅՆԵԼ

Այս խաղը «դյուլան աջ» խաղի պարզեցրած տարրերակն է։ Այն «դյուլան աջ» խաղում թիմի անդամներից յուրաքանչյուրը հիշուրին խփում էր և՛ աջ, և՛ ձախ ձևերով՝ երեք անգամ, ապա այս խաղում ամեն մեկը խփում էր մեկ անգամ և հակառակորդների խփածի մեջ եղած տարածության ստորերևոյթունը մեկ թիմը կարում անցնում էր մյուս թիմին շալակած։

«Ձաննել դարցնելը» նույնպես անց էին կացնում ընդարձակ տարածությունների վրա (կալ, արա, սար)։ Խաղի ժամանակ յուրաքանչյուր խաղացող կամ թիմ ունենում էր իր փայար, որպեսզի խաղացողները ժամանակ չկորցնեին ամեն անգամ փայար տալու մյուսին, իրենց հարվածը տալուց հետո։

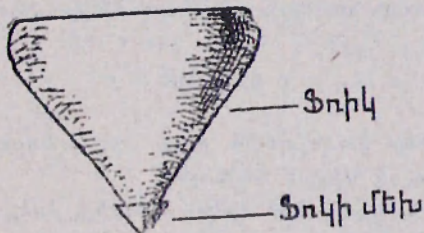
4. ՇԱԿԻ ԽԱՂԱԿԸ

Նոր Բայադետում այս խաղը նույնպես առարժեք էր։ Ներկայումս էլ խաղում են աղաները, Լերևան նաև աղջիկները։

Ֆոփկը պտուղապատում էր փայտից, մի կողմով լայն էլ ու տափակ, տասնհինգսուր կոնուստն նեղանում էր, և այդ վերջավորության վրա, շեղակի դիտարկով ամրացվում էր երկաթյա մեկ, որը կոչվում էր «ֆոփկի մըխ», իսկ ինքը՝ ֆոփկը, կոչվում էր շարխաբաշ (դժ. 3)՝

Նոր Բայադետում ֆոփկով խաղի երեք ձև կար։

Ֆոփկի համար անհրաժեշտ էր ունենալ նաև ութսուն-իննսուն սմ երկարությամբ հաստ «կայթան» (թել)։ Անցյալում, այդ նյութակի համար, խառնութենում հատուկ թել էին վաճառում։ Կայթանը փաթաթում էին ֆոփկի վրա և նետում դե-



Գծ. 3. Ֆոփկ

աին։ Թեքը ֆոփկի վրայից քանդվում էր ու ֆոփկը իններցիայով սկսում էր պտտվել իր առանցքի շուրջը՝ մեխի վրա։

Երբ մի քանի երեխաներ ցանկանում էին ֆոփկներով շակ խաղալ, հավաքում էին ֆոփկները և Լերեսուն-քսոսսուն սմ բարձրությունից դրցում ցած։ Բոլոր խաղացողների ֆոփկները աստիճանաբար, մի քանի անգամ դցելով, կանգնելով

իրենց հիսքի վրա, դուրս էին դալիս և վերջում սնում էր մեկ ֆոփկ։ Հիմքի վրա կանգնելը կոչվում էր շակ, որի համար էլ խաղը կոչվում էր շակ։

Վերջում մնացած ֆոփկը սնում է դեանին, մնացած խաղացողներն իրենց ֆոփկներով սկսում էին խփել նրան։ Եթե մեկի ֆոփկը չէր կաշում դեանին ընկած ֆոփկին, ապա նա իր ֆոփկը քանի դեռ պապում էր, վերցնում էր ձեռքով ու տանում, խփում ընկած ֆոփկին։ Եթե այդ դրժողության ժամանակ, մինչև բերելը և ընկած ֆոփկին խփելը, խփողի ֆոփկը դադարի պատվելուց, այն ժամանակ նրա ֆոփկն էր դրվում դեանին և մյուսներն էին սկսում հարվածել իրենց ֆոփկներով։

Նաղը այսպես շարունակվում էր, մինչև երևիաներ հոդնում կամ ձանձրանում էին։

Մանրություն.— 1. Եթե հարվածելիս խփողի ֆոփկը իր մեխով ուժեղ կպչում էր ընկած ֆոփկին, ձեռքում էր այն, կամ ընկածի մեխը դուրս էր դալիս, ապա խաղից առաջ՝ պայմանավորվածության համաձայն, «մըխը» քաշողին առաջարկվում էր լինում էին հարվածելու։

2. Եթե խաղին մասնակցում էին մոտ ընկերներ կամ եղբայրներ, արանցից մեկի հարվածի ժամանակ մյուսները իրենց ֆոփկի «կայթանի» թելը փաթաթում էին մեխի վրա, թելի ծայրը բարակացնում, վեր էին բարձրացնում ու ասում՝ ևո մոմ եմ բռնում, դու դան։ Իրեք թե այս դրժողությամբ լուսավորում էին ընկերը հարվածը, որպեսզի այն անվերապ լինի։

3. Եթե հարվածողներից որեէ մեկի ֆոփկը չէր կաշում ընկած ֆոփկին, և ձեռքով էլ չէր կարողանում վերցնել, ապա, խփել ընկած ֆոփկին, մյուս խաղացողներն այն առաջին ֆոփկին չէին խփում, այլ հարվածում էին նոր ընկած ֆոփկին։

5. ԹԱԶ ԴԻՐ

Երկու կամ մի քանի խաղացողներ պայմանավորվում էին մեկական հարված առաջ։ Այսպես, մեկը նետում էր իր ֆոփկը, պտտվելու ժամանակ մյուսները հերթով, կամ մի քանիսը միևնույն ժամանակ, հարվածում էին դեանին ընկած ֆոփկին։ Այն ֆոփկը, որը չէր կաշում առաջին հարվածից, դառնում էր հարվածների առարկան։ Եվ այսպես, մեկական հարված տալով դեանին պատվող ֆոփկին, աշխատում էին անպատճառ այն հասցնել նպատակին։

Այս խաղի ժամանակ նույնպես պայմանավորվում էին, որ «մըխը քաշողին առաջ»։

6. ՎԻՐ ՖՈՒԿԸ ՇԱԿ ԿՅՈՒՄ

Հավաքվում էին մի խումբ երեխաներ և մըրցում, թե ում ֆոփկը երկար ժամանակ կֆոսա։

Ընտրելով մի հարթ տեղ (լավագույնը՝ սառույցի վրա էր), բոլորը մեկի հրահանգով նետում էին իրենց ֆոփկները. ապա մտնեցին էին ու ցուցամատի ու մեծ մատի արանքով ֆոփկը վերցնում տփի մեջ և այգակես սլահում՝ մինչև ֆոփկը սլատը տրավելով ընկնում էր: Հաղթող էր նա, ում ֆոփկը ամենից ուշ էր ընկնում:

Կտյին ճարպիկ ֆոփկ նետողներ, որոնք մըրցում էին երկար պտտվելու համար՝ ռուժ մատի ծայրին կամ ճակատին, ուր ֆոփկը պտտվելիս պիտի բարձրացնեին ու այգակես պահեին մինչև ընկնելը:

7. ՓԵՏԻԿ-ՓԵՏԻԿ, ՏՈՒՆԻԿ-ՏՈՒՆԻԿ

Այս խաղը տղիկների խաղ էր:

Փետիկ-փետիկ խաղալու համար հարկավոր էր, որ լուրաքաղցուր խաղացող ունենար քսան-երեսուն սմ երկարության ձողի կտոր՝ փետիկ, Այնուհետև որոշվում էր ամեն խաղացողի փետիկ-փետիկի տեղը (հերթականություն խաղացողների մեջ): Այդ որոշվում էր աստիճան-աստիճանի միջոցով, վերջում մնացողն իր փետիկը դնում էր ամենավերջում և դա էլ լինում էր նրա տունիկը:

Տունիկ-տունիկների միջև տարածությունը (փայտիկից փայտիկ) լինում էր քսանհինգ-երեսուն սմ:

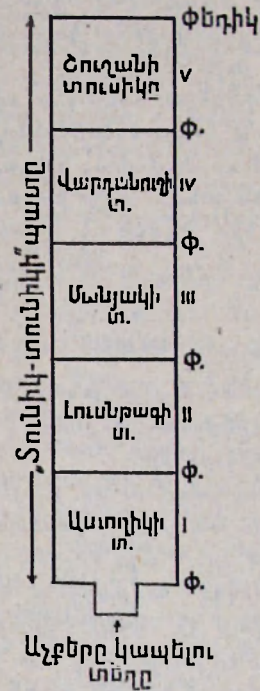
Խաղի էությունը հետեյալն էր: Խաղացողի աչքերը թաշկինակով կապում էին ու կանգնեցնում տունիկ-տունիկի տողին: Նա պիտի տունիկ-տունիկ ասելով մի քանի քայլ տներ և մտներ տունիկը, այնուհետև երկրորդ քայլը անելով, ասեր՝ փետիկ-փետիկ և քայլեր առաջ: Այս շարժումները տրվում էին մեկ ոտքի վրա ուստոստալով և չլսես: Ե տրորվեին ինչպես փետիկ-փետիկները, այնպես էլ տունիկների կողքերի պատերը, մինչև խաղացողը հասներ իր տունիկ-տունիկը: Այս շարժումը հաջող եստարելուց հետո, որը միանգամից հաղվողեպ էր հաջողվում, խաղացողը վերադառնում էր ելման կետը ոչ թե ուստոստալով, այլ սովորական քայլերով, առանց աչքերը բացելու և տրորելու փետիկ-փետիկը կամ տունիկ-տունիկների պատերը:

Եթե խաղացողին տյգ հաջողվում էր, ապա նա դուրս էր գալիս խաղից որպես հաղթող և երբ բոլոր խաղացողները վերջացնում էին, խաղը վերսկսվում էր, հաղթողն իր փետիկ-փետիկը դնում էր առաջինը և նրա տունիկն էլ լինում էր առաջինը:

Եթե խաղի ընթացքում խաղացողը տրորում էր փետիկը կամ պատիկը, ապա մյուս խաղացողները, որոնք աչքերը չոած հետեում էին նրան,

միարեբան կանչում էին՝ վառվար-վառվար, աչքերը բացում էին ու նա խաղից ժամանակավորապես դուրս էր գալիս. մինչև նորից խաղի հերթը կհասներ իրեն: Խաղը սկսում էր հաջորդը:

Այն «վառվածները», որոնց խաղի հերթը նորից էր դալիս, իրենց խաղը շարունակում էին այն կետից, որտեղ «վառվել էին»: Եթե խաղա-



98. 4. Փետիկ-փետիկ

ցողը, աչքերը կապած ժամանակ, քայլելիս, տունիկ-տունիկ ասելու փոխարեն սխալվել, չէ՞ որ աչքերը կապած էին, և ասեր փետիկ-փետիկ, կամ հակառակը, նույնպես համարվում էր վառված:

8. ԷՄ-ԷՄ

Էժ-Էժը կոմիկական խաղ էր, փաղում էին տղաները և միայն հեծնելով:

Մասնակցում էին երկու և ավելի երեխա: Եթե երեխաների թիվը երկուսից անցնում էր, բաժանվում էին երկու խմբի: Թիմերի տնդամների ընտրությունը կաարվում էր անգլան-անգլանով, խաղը սկսելու իրավունքը որոշվում էր կա՞մ թաց ու շոր գցելով, կա՞մ «փեղը բռնելով», կա՞մ էլ աստիճան-աստիճան դնելով:

Օրինակ. խաղում են Վաղինակն ու Սուրիկը, երկուսն էլ ունեն ձող-փայտ հիսուն-վաթսուն սմ երկարությամբ: Ասարմ-րասարմով որոշվեց, որ խաղը պիտի սկսի Վաղինակը:

Վաղինակը փայտի մի ծուլը դնում էր աջ (և՛ թև ձախի կ'ը կասող էր դեմ ձախ) ուսի ռուժ և մեծ մտաի (կամ թալի) վրա, մյուս ծուլին դնում էր իր համադասարան (ձախ կամ աջ) ձևերի ցուցամատր, ուսը մի քանի անգամ և ու ասող տանել-բերելով թափ էր ալիս ու փայտը նևաում որքան կարող էր հեռու:

Սուրիկը կանգնած կետից (որակողից Վաղինակը փայտը նևաում), բարձր ձայնով է՛ծ-է՛ծ-է՛ծ... կանչելով, մի շնչով վագում էր պակի Վաղինակի նևաած փայտը, վերցնում ու նորից վագ-րով վերադառնում էր ման կեսու Որակողի Սուրիկը ճանաչողարհին շունչ չարչի, Վաղինակն էլ հետար վազում էր, բայց նա կարող էր աղաւ շնչել ու Լ՛ծ-Լ՛ծ էլ չկանչել: Եթե Վաղինակը Սուրիկին վատահում էր, որ նա չի խախտի խաղի կանոնները, կարող էր չվագել, ինչպես նաև այն ժառանգ, երբ նևաած փայտն ունքան մոտ էր ընկել, որ Սուրիկն առանց մեծ դժվարություն կարող էր վաղիկ և փայտը ետ բերել:

Եթե Սուրիկին հաջողվում էր մի շնչով, Լ՛ծ-Լ՛ծ կանչելով դնալ ու փայտը բերել, այն ժամանակ Սուրիկն էր պցում իր ձողը, Վաղինակն է՛ծ-է՛ծ կանչելով պիտի դնար և Սուրիկի փայտը բերել:

Ասենք թե Սուրիկի փայտը բերելու ժամանակ Վաղինակը շունչ քաշեց և մեկ շնչով չկարողացավ Սուրիկի փայտը ետ բերել ու տեղ հասցնել: Այս դեպքում Սուրիկը նստում էր Վաղինակի մեջքին (հեծնում էր), ու նա պիտի աաներ մինչև Սուրիկի փայտի լնկած անդը, վերցնել ալն ու վերադառնար էր ման կեալ:

Վերադառնալուց հետո խաղը վերսկսում էր Սուրիկը և ալողես մենչև Վաղինակին կհաջողվեր փայտը մեկ շնչով բերել ու նորից նևաել, իսկ Սուրիկը է՛ծ-է՛ծ կանչելով դնար և փայտը ետ բերել...

Ընկերով (թիմով) խաղում են հետեյալ ձևով: Դնողները, որ Եփրեմի թիմը խաղը պիտի սկսի: Այն ժամանակ, Եփրեմը և իր երեք ընկերները շարքով կանգնում էին նախօրոք դժված դժի վրա, մեկը մյուսից երեք-չորս քայլ հեռու և յուրաքանչյուրը նևաում էր իր փայտը, որքան կարող էր հեռու: Սահիանի թիմի անդամները մի շնչով, մեկնույն ժամանակ է՛ծ-է՛ծ-է՛ծ... կանչելով նևա-վում ևն առաջ և յուրաքանչյուրը պիտի վերցնի իր աղարա-բաղարայի ընկերոջ փայտը, պապն էլ մյուս պապի փայտը և ետ վաղեն մինչև եման կեալ: Ով կարողանում է, մի շնչով, է՛ծ-է՛ծ կանչելով իր փայտը բերել ու հանձնել փայտա-սիրողը, նա և իր համադասարանն ընկերը (ան-լարա-բաղարայից) շարքից ժամանակավորապես դուրս են դալիս, իսկ ովքեր չեն կարողանում այդ պայմանը կաաարել, նրանց հեծնում են և դնում փայտը բերելու, ինչպես այդ անսանք Սուրիկի և Վաղինակի օրինակում:

Խաղը վերսկսվում էր բոլորի համար: Փայտե-րը նորից նևաում էին Եփրեմի թիմի անդամները և այսպես շարունակվում էր մինչև հակառակորդի՝ Սահիանի, թիմի անդամները կկարողանան բոլոր փայտերը բերել:

Սակայն երկրորդ թիմի պապը (ովյալ դեպ-քում Սահիանի), երբ աեսնում էր, որ ոչ բոլորն են կարողանում մեկ շնչով բերել իրենց փայտը, իրավունք ունեւ կա՛մ ինքը անձամբ, կա՛մ էլ իր թիմից մեկ ուժեղի հանձնարարել դնալ բերել ոչ միայն իր փայտը, այլև հալտքել այն փայտերը, որ չէին կարողացել բերել թիմի թույլ անդամները:

Եթե հաջողվում էր, ուրեմն խաղում դերերը փոխվում էին, իսկ եթե ոչ, ապա խաղը շարու-նակվում էր, նորից Եփրեմի թիմն էր նևաում փայ-տերը, մինչև Սահիանի թիմը կկարողանար կա-աարել խաղի պահանջը ու այնուհետև նրա թիմը կսկսեր խաղը...

ԽԱՂԵՐ ՔԱՐՈՎ ԿԱՄ ԶՈՂՈՎ

1. ԼԵՓՈՒՆ

Այս խաղին մասնակցում էին հիմնականում աղաները, Եթե աղջիկներն էլ էին խաղում, ապա միայն առանձին, քանի որ աղաները լեփուկը խաղում են հեծնելով:

Խաղին կարող էին մասնակցել երկուսից մինչև հինգ-վեց երեխա: յուրաքանչյուրը խաղում էր իր

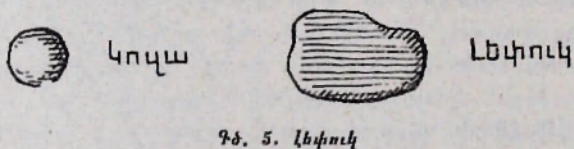
համար ինքնուրույն կամ բաժանվում էին երկու թիմի: Թիմերը բաժանվում էին կամավոր, ով ում հետ ցանկանում էր ընկեր լինել, իսկ եթե խաղա-ցողները համաձայնություն չէին դալիս, ինչպես նախօրոք խաղելում, այնպես էլ այս դեպքում, եր-կուսը կանգնում էին պապ, իսկ մյուսները դույզ-դույզ գնում էին աղարա-բաղարա:

Ցուրաքանչյուր խաղացող պեսք է ունենար

լեփուկ՝ կոկ երեսներով, ութ-տաս սմ² մակերեսով քար և բոլորի համար մի կողմ՝ կլոր ընկույղի մեծության քար:

Խաղը սկսվում էր հետևյալ կերպ: Մի պատի մոտ, որի առաջ կար ընդարձակ, բաց տառածություն, խաղացողները շարվում էին կողայի մոտ, որը դրված էր պատից առաջ-տասնհինգ քայլ հեռու և նետում էին իրենց լեփուկները դեպի պատը: Ում լեփուկը ավելի հեռու էր ընկնում, նա էլ առաջինն էր լեփուկի ընկած անդից խփում կողային: Եթե կաշում էր կողային, այն անդից դուրսվում էր, ապա նա սկսում էր հաշվել կողայի նտիկին տեղից, մեկ ոտքը մյուսի առաջ դնելով, մինչև կողայի ընկած նոր կեսը: Այնուհետև իր լեփուկով ընկած անդից (իր լեփուկի վերջին կեսից, խփելուց հետո), խփում էր բոլոր խաղացողներին լեփուկներին առանձին-առանձին և յուրաքանչյուրի համար դումարում մեկ միավոր, իսկ եթե նա վրիպում էր, ապա ժամանակավորապես խաղից դուրս էր գալիս, մինչև բոլորի խաղալուց հետո նորից իր հերթը դարձնել: Եթե չէր վրիպում, նորից խփում էր կողային և կաշնու դեպքում նորից ոտքով չափում էր, թե որքան հեռու էր դուրսվել կողան և նորից խփում էր մյուսներին լեփուկներին...

Խաղը այդպիսի հերթականությամբ (նայած ում լեփուկը որանդ էր դանվում, կողայի կանդնած նախնական կեսի նկատմամբ) շարունակվում էր, մինչև թիմերից մեկը (կամ խաղացողներից մեկն ու մեկը, եթե միայն երկուսով են խաղում) հասնում էր պայմանավորված ուսուցչափի քանակությանը, ասենք հաղար ուսուցչափի: Այնուհետև բոլորը հավաքվում էին կողայի դրված տեղը (որանդից խաղը սկսվել էր), հաղթող թիմի պապը կողան դնում էր իր աջ կամ ձախ ոտքի թաթի վրա և որքան ուժ ունեն, նետում էր առաջ: Այնուհետև հաղթողները հեծնում էին պարտված



թիմի անդամներին ու այդպես շարժվում մինչև նետված կողայի ընկած տեղը և այնտեղից էլ վերադառնում ելման կետը:

Խաղը վերսկսվում էր, երբ կատարվում էր այս վերջին գործողությունը:

2. ՔԱՐԿՏԻԿ ԽԵՆԳԸ ՔԱՐՈՎ

Այս խաղը աղջիկների խաղ էր, սակայն երբեմն խաղում էին աղաների աղջիկների հետ խա-

ղը կամ էլ առանձին: Խաղում էին երկու կամ ավելի երեխաներ՝ յուրաքանչյուրը իր համար կամ էլ ընկերովի:

Խաղի համար հարկավոր են հինգ, շատ թե քիչ կլոր քարեր:

Առաջին խաղացողը, որը կարողացել էր առաջնությունը որոշելու համար շոտիել երկու քար, որոնք մեկը մյուսից մի քանի տասնյակ սմ հեռու էին դրվում, վերև գցելով իր ձեռքի երրորդ քարը, պետք է գետնին դրած երկու քարը վերցնեն ու բռնեն ցած ընկնող քարը: Եթե այդ անում էին բոլոր խաղացողները, ապա գետնի վրա եզած երկու քարերը ավելի էին հեռացնում միմյանցից, մինչև վերջապես մեկը կկարողանար շոտիել, մյուսներն էլ նրա ետևից և այսպիսով հերթակետություն էր սահմանվում՝ թե ով ումից հետո պիտի խաղա:

Առաջին խաղացողը հինգ քար նետում էր ցած՝ կանաչի, դորդի կամ ուղղակի գեանի վրա: Այնուհետև դրանցից մեկը վերցնելով (որն իրեն հարմար էր), նետում էր վերև ու վերցնում դետնին եղած մեկ քարը, մինչև վերև նետած քարը իջնում էր և նա այն օդում բռնում էր: Այսպես վարվում էր մնացած մյուս երեք քարերի հետ: Առաջին խաղաձևն էր և կոչվում էր «մեկ-նուկ»:

Այնուհետև առաջին խաղացողը նորից հավաքում էր հինգ քարերը ու նորից նետում դետնին, նորից վերցնում նրանցից մեկը և նետելով վերև, գետնից վերցնում էր երկու քար ու բռնում ցած ընկնող քարը, ապա մյուս երկու քարերն էր վերցնում նույն ձևով. այս խաղաձևը կոչվում էր «էրկ-կրսնուկ»:

Խաղացողը հավաքելով բոլոր քարերը նորից նետում էր ցած և վերցնում իրեն հարմար քարը: Իր ձեռքի քարը նետելով վերև, վերցնում էր գետնից մի քար, ապա բռնում վերև նետած քարը, այնուհետև նորից էր նետում այդ քարը վերև և հավաքում գետնի վրա եղած երեք քարերը միասին, ապա բռնում ցած ընկնող քարը: Այս խաղաձևն էլ կոչվում էր «իրեքնուկ»:

«Չորսնուկը» խաղալու համար խաղացողը բոլոր քարերը հավաքում էր ձեռքը, որոնցից մեկը նետում էր վերև: Այդ ժամանակ նա իր ձեռքի չորս քարը պետք է դներ գետնին և որսար ցած ընկնող քարը, որից հետո նույն քարը նորից նետել վերև և այս անգամ վերցնել բոլոր չորս քարերը միասին:

Այնուհետև խաղում էին «խինգնուկը»: Այդ խաղի համար խաղացողը վերցնում էր բոլոր հինգ քարերը աջ ձեռքի փի մեջ և միասին նետում առաջ-առանձինդ սմ վերև, ապա այն ձեռքով, որով

նետել էր, շուտ էր տալիս ու վերև նետած քարերը
րնկնում էին ձևերի երեսին: Որքան քար րնկնե-
րն էին՝ խաղացողն այդքան սխալվում էր հավա-
րում: Նախօրոք պայմանավորվում էին, թե քանի
միավոր էր պետք հաղթելու համար:

Խաղը հանձնվում էր մյուս խաղացողին, երբ
ստաջին խաղացողը «հաղթում էր»։ Այսինքն՝ վե-
րը նկարագրված որևէ պայման չէր կատարում:
Առաջին խաղացողը վերսկսում էր խաղը, երբ
հերթը նորից իրեն էր հասնում, և նա շարունա-
կում էր խաղը մինչև խաղաձեռնից, որից «հաղթում էր»:

Մանրամասնություն.— 1. Խաղացողները պայմանավորվում էին,
որ խաղալիս (բարձր վերցնելիս), մյուս բարձր շախմատ է
շարժվեն. և թե շարժվեն, խաղը արվում էր մյուսին:

2. Քարը վեր նետելիս և իսկելիս, երբ ղեկնից վերցված
է մեկ, երկու կամ երեք քար համադասախախտվում, այստեղ
է յսկան, այսինքն՝ բարձրը միմյանց շախմատ է կաշն ու
ձայն հանեն ձևերի մեջ:

3. Մի քար ղեկնից վերցնելու համար չի թույլատրվում,
երկու անգամ ձևերի բարձր վեր նետել և առանց ղեկնից
բարձր վերցնելու նորից բռնել վայր ընկնող քարը՝ «հաղթում է»:

4. Երբ խաղի ժամանակ ընկերը սպասում է ողնել, չի ըն-
դունում՝ «հաղթում է»:

3. ՔԱՐԻՏԻՆԻ ԵՐԵՔ ՔԱՐՈՎ

Երեք քարով քարկախիկը աղջիկներին խաղ է
խաղում էին երկու կամ ավելի աղջիկներ, յուրա-
քանչյուրն իր համար՝ առանց ընկերոջ, ինչպես
հինգ քարով խաղալու ժամանակ:

Առաջին խաղացողը երեք քար վերցնում էր
ձևերից, մեկը նետում վերև, մյուս երկուսը զոռում
ցած և ապա որսում ընկնող քարը, երկրորդ ան-
գամ նույն քարը նետում էր վեր ու ստում՝ քար-
կախիկ էնա մեկ ու հավաքում՝ շոտիում, այն եր-
կու քարը, բռնում ընկնող քարկախիկը: Նույն րա-
նը կրկնում էր, ստելով՝ քարկախիկ էն էրկու:

Մի անգամ էլ էր նետում մի քարը վեր՝ եր-
կուսը ցած, ապա նորից մի քարը նետելով վեր,
ասում էր՝ քարկախիկ էն իրեք և նորից հավաքում
այն երկու քարը մինչև վերևից ընկնող քարի որ-
սալը:

Այնուհետև խաղացողը շարունակում էր նույն
ձևով՝ քարը վերև նետելով, գետնի քարերը հա-
վաքելով ու ստում՝ կոտարը էնա մեկ: Այս ասե-
լով ու քարը վեր նետելով՝ նա պետք է ձևերը (որով
քարը նետել էր վերև) բռնում արած սեղմեր հա-
կառակորդի (որը իրենից հեռու է խաղալու) ձեռ-
քին և իսկույն վերցնելով՝ շոտիում, գետնին եղած
քարերը: Այսպես կրկնում էր երեք անգամ, ասե-
լով՝ կոտարը էն էրկու, կոտարը էն իրեք:

Վերը նշված մասերը հաջող ավարտվելու
դեպքում խաղը շարունակվում էր նույն ձևով:

Այս գործողությունը նույնպես կրկնվում էր

երեք անգամ. մախառն էն էնա մեկ, մախառն էն
էրկու, մախառն էն իրեք և անցնում էր հաջորդ
գործողությանը: Երբ շոտիում անգամ քարկախիկը
նետում էր վեր, մինչև որսալը ասում էր՝ ձանգը-
թոն էնա մեկ, որից հեռու պիտի հավաքեր գետնին
եղած քարերը և կրկնեք նորից երկու անգամ: Այս
ասելով, մինչև քարերի շոտիում, պետք է ձան-
գըթոն հակառակորդի ձեռքը: Նույն րանը կրկը-
նում էր նորից երկու անգամ:

Այս խաղն էլ բարձրագույն ավարտելուց հեռու,
խաղացողը անցնում էր մյուս՝ հինգերորդ խաղա-
ձևին. երկրորդ անգամ քարկախիկը վեր նետելիս,
մինչև քարերի շոտիում, պետք է ասել՝ ձանգը
էնա մեկ: Այս ասելով նա պետք է ձեռքը գցեր
հակառակորդի երեսը. այս րանը նույնպես
կրկնում էր երեք անգամ, ասելով. ձանգը էն էր-
կու, ձանգը էն իրեք:

Վեցերորդ խաղաձևի ժամանակ բոլոր գործո-
ղությունները կատարվում էին այնպես, ինչպես
մինչև այժմ ցույց տվեցինք, միայն երբ երկրորդ
անգամ խաղացողը քարկախիկը նետում էր վեր,
պետք է ասել.

Քնթոն էնա մեկ,

Քնթոն էն էրկու,

Քնթոն էն իրեք:

Այս ասելիս մինչև քարկախիկները գետնից շոտ-
իում և վերևի քարկախիկը որսալը պետք է բռնեք
խաղընկերոջ՝ հակառակորդի, քթից, ձգել և ան-
միջապես րաց թողնեք, որ հասցնեք գետնի քա-
րերը հավաքել ու ընկնող քարը որսալ:

Յոթերորդ խաղաձևին ամեն ինչ նորից կրկը-
նվում էր, միայն երբ երկրորդ անգամ քարը նե-
տում էին վեր, մինչև ընկնելը պետք է ասվեր.

Գոմիոն էնա մեկ,

Գոմիոն էն էրկու,

Գոմիոն էն իրեք:

Այս ասելով երեք անգամ բոլորը քարով խաղում
էին խաղընկերոջ ձեռքին, ապա նոր հավաքում
շոտիում գետնի քարերը ու բռնում վայր ընկնող
քարը:

Ութերորդ խաղաձևին բոլոր գործողություննե-
րը նույնությամբ կրկնվում էին, միայն այս գետ-
քում խաղացողը ասում էր.

Կոմթոն էնա մեկ,

Կոմթոն էն էրկու,

Կոմթոն էն իրեք:

Այս ասելով նորից մինչև քարկախիկների շոտ-
իում ու վեր նետած քարի որսալը, «կոմթում ա»
խաղընկերոջ ձեռքը:

Իննեորդ խաղաձևին նույնը կրկնվում էր, միայն այս անգամ խաղացողն ասում էր.

Մաժոն էնա մեկ,
Մաժոն էն էրկու,
Մաժոն էն իրեք:

Այս ասելով, ամեն լսողամ «մաժոն ա» խաղը-
րնկերոջ ձեռքը, մինչև դեռ նի քարերը շոտիկը և
վերևից եկող քարկտիկի որսալը:

Տասնեորդ խաղաձևը վերջինն էր և կրկնում
էր առաջինը.

Քարկտիկ էնա մեկ,
Քարկտիկ էն էրկու,
Քարկտիկ էն իրեք:

Խաղացողներից ով շուտ էր վերջացնում սրսը
խաղաձևերը, նա էլ հաղթողն էր:

Մանրություն.—1. Եթե մեկը խաղի ժամանակ վեր
նետված քարկտիկը չէր կարողանում որսալ կամ գետնի վրա
էղած քարերը չէր կարողանում շոտիկել (վերցնել), ապա
խաղը անմիջապես անցնում էր հաջորդին:

2. Եթե խաղացողը ասում էր մի բան, բայց անում էր
մի ուրիշ բան. օրինակ, պետք է խաղար ճանդոթոն և ասում
էր ճանգոթոն էնա մեկ, սակայն փոխանակ ճանդոթիլու մա-
ժում էր և այլն, խաղն անցնում էր հաջորդին:

3. Եթե խաղի ժամանակ խաղացողը իր պարականու-
թյունը չէր կատարում, որի պատճառով հիմնական խաղա-
ցողը «ընկնում էր», խաղը վերսկսվում էր նորից: Օրինակ.
խաղացողը պիտի խաղար մախտոն, հակառակորդի ձեռքը
պիտի պատրաստ լիներ նրա ծնկան վրա, որ քար վեր նե-
անլիս և «մախտոն էնա մեկ» ասելիս կարողանար անմի-
ջապես մախտել:

Քարկտիկ էնա մեկ,	Քնթոն էնա մեկ,
Քարկտիկ էն էրկու,	Քնթոն էն էրկու,
Քարկտիկ էն իրեք:	Քնթոն էն իրեք:
Կոսաւըր էնա մեկ,	Գոմփոն էնա մեկ,
Կոսաւըր էն էրկու,	Գոմփոն էն էրկու,
Կոսաւըր էն իրեք:	Գոմփոն էն իրեք:
Մախտոն էնա մեկ,	Կժմթոն էնա մեկ,
Մախտոն էն էրկու,	Կժմթոն էն էրկու,
Մախտոն էն իրեք:	Կժմթոն էն իրեք:
Ճանգոթոն էնա մեկ,	Մաժոն էնա մեկ,
Ճանգոթոն էն էրկու,	Մաժոն էն էրկու,
Ճանգոթոն էն իրեք:	Մաժոն էն իրեք:
Չանջոն էնա մեկ,	Քարկտիկ էնա մեկ,
Չանջոն էն էրկու,	Քարկտիկ էն էրկու,
Չանջոն էն իրեք:	Քարկտիկ էն իրեք:

4. ՔԱՐԿՏԻԿ ԱՏԱՄ-ԱՏԱՄ

Այս խաղը խաղում էին հիմնականում փոք-
րահասակ, տաս-տասնամեկ տարեկան տղայիկները,
երբեմն նաև տղաները:

Խաղի համար անհրաժեշտ էին մինչև երեսուն
մետր քարեր (մարդու ատամների քանակու-
թյամբ): Խաղին կարող էին մասնակցել մի քանի
երեխա: Խաղում էին յուրաքանչյուրն իր համար
կամ ընկերովի:

Առաջին խաղացողը հավաքում էր ըուրոր քա-
րերը մի ձեռքի ափում (եթե չէր անդամորվում՝
երկու ձեռքի) և նետում տաս-տասնհինգ ամ վեր,
այսու ձեռքերից մեկը (եթե երկու ձեռքով է նե-
տել) շուտ էր ստիկս երեսով վերև ու ասում. ա-
տամ-աամ, ո՞ր առամը: Վեր նետած քարկտիկ-
ները թափվում էին ցած, միայն նրանցից մի
քանիսն էին մնում ձեռքի վրա: Քարեր նետողն
առաջարկում էր խաղընկերոջը ընտրել իր առա-
մը՝ ձեռքի վրա եղած քարերից ուրեք մեկը: Խաղ-
ընկերը (հակառակորդը) ձեռքի վրա կանդնած
քարերից ընտրում էր այն քարը, որը լավ չէր սե-
ղանդում և մատով ցույց էր տալիս: Խաղացո-
ղը ձեռքը ղգուշորեն շարժելով, ցույց էր դրում ա-
վելորդ քարերը և պահում միայն նշանակվածը:
Եթե նրան այսպիսով հաջողվում էր աղատվել
ձեռքի վրայի տվելորդ քարերից և պահել միայն
նշանակված քարը՝ առամը, հետո նա այդ քար-
կտիկը՝ առամը, նույն վիճակից նետում էր վեր
և ընտրում նետող ձեռքի ափով: Այդ առամը ա-
ռանձնացվում էր ու խաղը շարունակվում էր մին-
չև տյն խաղացողը «ընկնի», այսինքն՝ վերը նկա-
րադրված պայմաններից ուրեք մեկը չկարողանա
կատարել և խաղը անցնում էր հակառակորդին
կամ հերթական խաղացողին, եթե ընկերովի էին
խաղում:

Ամեն մի առամ համարվում էր մեկ միավոր,
ուստի նախօրոք պայմանավորվում էին, թե խա-
ղը «քանիսից է լինելու», մինչև հարյուր-երկու
հարյուր առամ: Հաղթող էր նա կամ այն թիմը,
ով շուտ էր հավաքում նշանակված միավորների
քանակը և այսպիսով «կալ դնում» մյուսների
վրա:

5. ՀԱՅԻ ԿԼԱՍ

Նոր Բայաղեսում, անցյալում խաղում էին ե-
րեք ձևի կլաս. հայի կլաս, ուսի կլաս և թուրքի
կլաս:

Խաղում հերթականությամբ որոշվում էր թաց
ու չոր դցելով, որի համար օգտագործում էին
կլասի քարը: Այն լինում էր խեցու կտոր, կամ
հախճապակյա ամանի բեկոր:

Խաղացողը վերցնում էր կլասի քարը, կանգ-
նում դռան մեջ ու նետում առաջին կլասը (այս-
տեղ և հետագայում նախը դժգոհին): Երբ քարն
ընկնում էր առաջին կլասի տարածություն մեջ,

խաղացողը մեկ ոտքի վրա պիտի ցատկեր առաչին կլտսր ե առանց երկրորդ ոտքը զետնին դնելու, ցատկող ոտքով կլտսի քարը դուրս հաներ դժից, հետո ինքը նորից ցատկելով դուրս դարայնտեղից:

Երբ խաղացողը առաջին կլտսից հաջորդությամբ քարը դուրս էր հանում, կրկին վերցնում էր քարը և նետում երկրորդ կլտսը ու նույն ձևով, մեկ ոտքով ցատկելով, մանում էր երկրորդ կլտսը, ոտքով խփելով քարին, այնտեղից քարը դուրս էր հանում, ապա ինքն էր դուրս դալիս, ցատկելով մեկ ոտքի վրա:

Այդպես շարունակվում էր երրորդ, չորրորդ, հինգերորդ և վեցերորդ կլտսերի անցումը:

Երբ խաղը հասնում էր յոթերորդ կլտսին կամ ինչպես կոչում էին, վաքիլին, ապա ընդհատուր պայմանավորվածության համաձայն, խաղացողը մեկ ոտքի վրա ցատկելով հասնում էր վաքիլին, տյնտեղ. «խանք առնում» և մի քանի վայրկյան խանք դնելուց հետո նոր վերսկսում խաղը, այսինքն՝ ցատկելով մեկ ոտքի վրա, քարը ոտքով հրելով հանում էր վեցերորդ կլտսը և ապա այնտեղից էլ դուրս էր մղում ու հետո ինքը «լրնդլրնդալին» դուրս դալիս դնից:

Յոթերորդ՝ վաքիլի, խաղից հետո խաղացողը քարը նետում էր ութերորդ կլտսը կամ նաղիրը: Երբ քարը ընկնում էր նշանակված կլտսի մեջ, նորից մեկ ոտքի վրա ցատկելով, նա անցնում էր բոլոր կլտսները և յոթերորդ կլտսից կրակի վրայով ցատկում ութերորդ կլտսը, ապա «խանք» առնում:

«խտնք» դնելուց հետո սկսում էր քարը մեկ ոտքով աանել սկզբից յոթերորդ կլտսը, այնտեղից՝ վեցերորդ և ապա դուրս մղում մնացած կլտսներից, ինչպես առաջ:

Նաղիրից՝ ութերորդ կլտսից, խաղը բարդանում էր, ինչպես ցույց է տրված գծագրի վրա (տե՛ս դժագիրը) կլտսների խաշաձև դժերի հատման վրա գծված է մի քառանկյունի, որը կրակ է կոչվում:

Նաղիրի կլտսից քարը պետք է ղդուշությամբ անցկացնել կրակի վրայով դեպի վաքիլը՝ յոթերորդ կլտսը, նոր սպա, ինչպես ասվեց, քարը դուրս բերել մնացած կլտսներից:

Խաղի հետագա բարդությունը և դժվարությունն այն էր, որ նաղիրի մոտից քարին այնպես պիտի հարվածել, որ այն սնուպատճառ սնցների կրակի վրայով և չմնա տյնանեղ. եթե կանգնեց, խաղացողը «վառվում ա»՝ խաղից ժամանակավոր դուրս էր դալիս, մինչև նորից խաղի հերթը գար իրեն: Երբ հերթը գալիս էր իրեն, խաղը սկսում էր առաջին կլտսից:

Եթե խաղացողը կլտսի քարն անսիրտանք աեղ էր հասցնում, խաղը շարունակվում էր. քարը նետում էր հաջորդ՝ իններորդ կլտսը կամ վնղիրը: Նորից մի ոտքի վրա ցատկելով նա անցնում էր բոլոր կլտսներն ու հասնելով վնղիրին, «խանք» դնում, նոր սկսում էր քարը հարվածելով վնղիրից հասցնել նաղիրին, նաղիրից կրակի վրայով հասցնել վաքիլին, ապա կլտսներով և դուրս էր մղում, ինքն էլ ցատկոտելով դուրս էր դալիս ղրոնից:

Այս ձևից հետո դալիս էր ամենադժվար ու պատասխանատու խաղը՝ թաքավորը կամ տասներորդ կլտսը: Դոտան մոտից քարը նետվում էր նշված կլտսը: Եթե քարն ընկնում էր աստներորդ կլտսի սահմաններում, ապա խաղացողը նորից մեկ ոտքի վրա ցատկելով անցնում էր բոլոր կլտսները, հասնում թաքավորին: Հասնելով այնտեղ «խանք դնում» ավելի երկտր ժամանակով, որից հետո սկսում էր նորից մեկ ոտքի վրա ցատկելով, քարին հրելով, դուրս բերել թաքավորի կլտսից: Այստեղից դուրս բերելու ճանապարհին (աե՛ս գծագ.) կա գետ, հետևաբար, խաղացողը քարին այնպես պետք է ղդուշորեն հարվածեր, որ մի անգամից թռչեր իններորդ՝ վաղիրի, կլտսը և կանգներ: Հարվածը ուժեղ լինելու դեպքում քարը կարող էր դնալ, ընկնել կրակը, վառվել. թույլ լինելու դեպքում կարող էր ջուրը շանցնել և ընկնելով այնտեղ խեղդվել, այդ պայմաններում խաղը պետք է սկսվեր նորից, երբ խաղացողի հերթը նորից դար:

Եթե թաքավորի մոտից քարը հաջորդությամբ հասցվում էր վնղիրի մոտ, խաղն ընթանում էր նախկին կարգով:

Մանրություն.—1. Քարը դեպի կլտսը նետելիս, նետողը պետք է լիներ դուրս առաջ, իրանունը՝ լուսնալով կլտսի գիծը արորելու:

2. Քարը պետք է ընկներ նշանակված կլտսը, եթե ընկնում էր ուրիշ կլտս կամ կանգնում էր դժի վրա, խաղացողը կորցնում էր խաղալու իրավունքը, մինչև որ նորից հերթը գար: Եթե քարը քիչ մասով կամ ծայրով էր կանգնում դժի վրա, ասում էին «բուր ա խմում» կամ թույլ էին աալիս խաղացողը շարունակի իր խաղը, կամ էլ քարը նորից էր նետում:

3. Երբ խաղացողը մեկ ոտքի վրա ցատկելով գնում էր քարի մոտ, իրավունք չունեի որեէ դիժ արորելու, եթե արորը՝ խաղից դուրս էր դալիս, խաղը հանձնելով հակառակորդին կամ հաջորդ խաղացողին, եթե ընկերով էին խաղում:

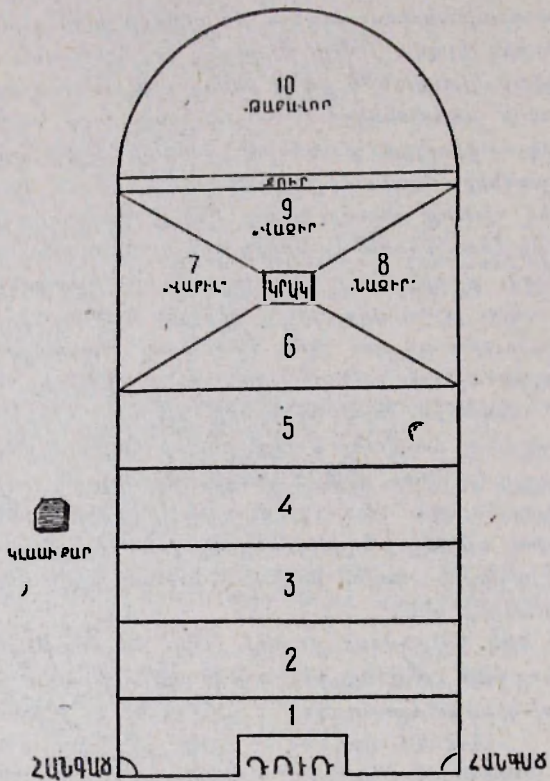
4. Վեցերորդ կլտսից խաղացողն իրավունք ուներ, համաձայն պայմանավորվածության, ոտքի մեկ հարվածով կլտսի քարը դուրս մղել կլտսի ճակատային դժից. եթե քարը դուրս եկավ «հանդներեց» (աե՛ս գծագ.) կամ կողքերի պժից, խաղը հանձնվում էր հակառակորդին:

5. Մեկ ոտքի վրա ցատկոտելով ղնուլու ժամանակ, չէր թույլատրվում հենվել պտաին, ընկերոջը կամ մի այլ առարկայի: Զեր թույլատրվում նաև վեր բարձրացրած ոտքը դեթ

մեկ անգամ, մեկ վայրկյանով դատին դնել, րացի «խանք» առնելը (ա՛ն տեքստը):

6. Քարը նետելու ժամանակ, եթե ընկնում էր կրակի կամ ջրի մեջ, համապատասխանորեն վառվում էր կամ խեղդվում, որից հետո խաղացողը կորցնում էր խաղը շաղունակելու իրավունքը և սկսում էր նորից, երբ հերթը հասնում էր և խաղում էր առաջին կլասից:

Քաղաքի կլասում, ինչպես նաև քարը բերելու ժամանակ, խաղացողին արգելվում էր խոսել, մինչդեռ հակառակորդ խմբի երեսաներն աշխատում էին խոսեցնել կամ ծիծաղեցնել: Եթե խոսում էր կամ ծիծաղում, ապա հաշվում էին «ընկած» և խաղը հանձնում հակառակորդին կամ նույն թիմի հաջորդ խաղացողին:



Պժ. 6. Հայի կլաս

6. ՌԵՍԻ ԿԼԱՍ

Ռեսի կլաս խաղի սկզբունքը նույնն է, ինչ որ հայի կլասինը, կան նաև որոշ տարբերություններ:

Ռեսի կլասի գծադիրը տարբերվում էր հայի կլասի գծադրից նրանով (տե՛ս դժադ.), որ ջուր չկար, հետևաբար «խեղդվելու» վաճառ չկար. այնուհետև հորիզոնական մեկ քառակուսին բաժանված էր երկու, երեք, հինգ, վեց կլասների: Չնայած այս ձևը դժվարացնում էր խաղը, րայց կլասի ընդհանուր մակերեսը փոքրանում էր:

Երբ լուծվում էր խաղալու հերթականության հարցը, առաջին խաղացողը քարը նետում էր առաջին կլասը, որից հետո մի ոտքի վրա ցատկելով, դոնից թռչում էր այնտեղ և ոտքի հարվածով

քարը դուրս մղում կլասից ճակատային դժով կամ դոնից: Այնուհետև քարը նետում էր երկրորդ բաժանմունքը, որը կից էր հորիզոնական երրորդ բաժանմունքին: Եթե քարը ընկել էր երկրորդ բաժանմունքը, ապա մեկ ոտքի վրա ցատկելով էր առաջին բաժանմունքը, որտեղից ցատկելով դեպի երկրորդ, երրորդ բաժանմունքները. օդում նշած ժամանակ պես էր ամրոջ մարմնով 180 աստիճան պտտվել և երեսով կանգնել պեպի դուռը, նորից մեկ ոտքի վրա ցատկել երրորդ կլասից դեպի երկրորդը, ապա այնտեղից ոտքով դուրս հանել քարը, ինչպես արվում էր առաջին բաժանմունքից հանելու ժամանակ:

Երրորդ կլասի խաղը երկրորդի կրկնությունն էր, այն տարբերությամբ, որ եթե խաղացողն առաջինից պտույտ գործելով թռչում էր երկրորդ կլասը, պես էր կանգնել առաջի վրա, իսկ երբ պտույտ առնում էր դեպի երրորդ կլասը, պես էր կանգնել ձախ ոտքի վրա և ձախ ոտքով էլ դուրս բերել քարը (եթե խաղացողը ձախից էր, կառող էր համապատասխանորեն, խաղընկելուց համաձայնությամբ, ոտքերի անդերը փոխել):

Չորրորդ կլասի խաղը նման էր առաջին կլասի խաղին, այն տարբերությամբ, որ խաղացողն առաջին բաժանմունքից մեկ ոտքով ցատկելով էր դեպի չորրորդ բաժանմունքը, սակայն երկու ոտքով կանգնում էր երկրորդ և երրորդ բաժանմունքներում, որտեղից նորից մեկ ոտքի վրա ցատկելով էր չորրորդ կլասը և սկսում քարը դուրս բերել աստիճանաբար՝ երրորդ, երկրորդ, առաջին և ապա դուրս էր մղում ճակատային գծից:

Հինգերորդ և վեցերորդ կլասներում խաղում էին այնպես, ինչպես երկրորդ և երրորդ կլասներում:

Խաղընկերների համաձայնությամբ, սկսած յոթերորդ կլասից, կարելի էր հանգստանալ, ինչպես այդ արվում էր հայի կլաս խաղի ժամանակ:

Ութերորդ և իններորդ կլասներում խաղալիս, յոթերորդ բաժանմունքից թռչում էին այնպես, ինչպես այդ արվում էր երկրորդ, երրորդ կամ հինգերորդ և վեցերորդ կլասների խաղի ժամանակ: Տասներորդ բաժանմունքում խաղացողն անցնելով բոլոր բաժանմունքները՝ երկրորդ և երրորդ, հինգերորդ և վեցերորդ, ութերորդ և իններորդ, ամեն անգամ ցատկելով էր նշված բաժանմունքներից, շրջադարձ կատարելով, հետո էլ քարը մեկ ոտքով շարժելով դեպի դուրս, մինչև վերջնականապես դուրս էր մղում այն:

Հաղթում էր նա, ով (կամ թիմը) առաջինն էր անցնում բոլոր կլասները:

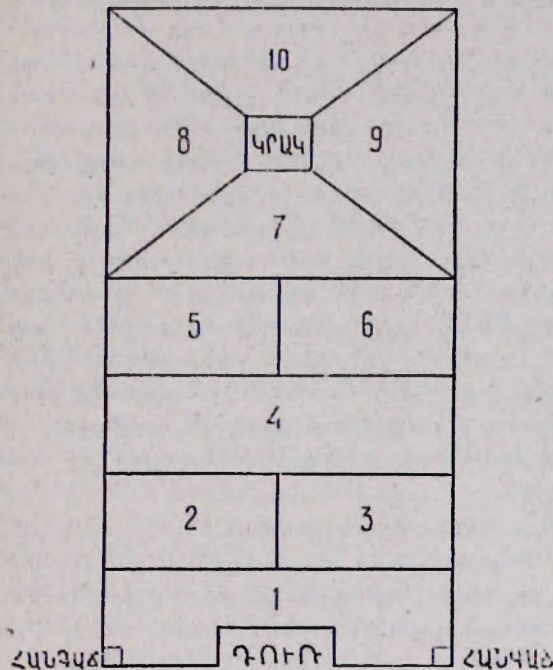
Մանրամասնություն.—1. Քարը նետելու կամ ոտքով դուրս բերելու, եթե այն կանգնում էր որե՛ն գծի վրա, խաղացողը

կորցնում էր խաղալու իրավունքը, մինչև նորից իր հերթը դարձնելու:

2. Քարը նեանելիս կամ կլասից ղուրս բերելիս, եթե ընկնում էր կրակի մեջ, խաղացողը համարվում էր «վառված», եթե թիմով էին խաղում, ապա ամբողջ թիմն էր «վառված» և խաղը սկսում էին առաջին կլասից:

3. Եթե խաղացողը կանգնում էր որևէ դժի վրա, կորցնում էր խաղը շարունակելու իրավունքը:

4. Քարը ղուրս բերելիս, եթե այն ղուրս էր գալիս կողմերի պոկից կամ «հանդեններից», խաղացողը կորցնում էր խաղը շարունակելու իրավունքը:



Գծ. 7. Ռըսի կլաս

7. ԹՈՒՐԲԻ ԿԼԱՍ

Թուրքի կլաս խաղի էությունը նույնն էր, ինչ հայի կամ որսի կլասին, սակայն այն ուներ նաև իր յուրահատկությունները: Այս կլասի գծագիրը ոչ թե քառանկյունի էր, այլ կլուր: Ինչպես երևում է գծագրից, այն մի կլուր շրջագիծ է, բաժանված երեք բաժինների և կենտրոնում կա մի այլ, ավելի փոքր արամագիծ ունեցող շրջագիծ՝ կրակի շուրջը, որն ունի չորս՝ 10, 11, 12, 13 բաժանմունքներ:

Գետնին այս գծագիրը գծելիս, մուտքը՝ գուռը, արվում էր ղեպի հարավ:

Կլասի թվերը համարակալում էին աչից գեպի ձախ՝ ինչպես արարական գրերն են գրում:

Խաղը շատ պարզ էր, չնայած նրա գծագրի լարի ինքնուրույն և ունենալուն: Խաղացողը հեշտությամբ շփոթում էր բաժանմունքները և եթե շփոթում էր, թե ուր կլասումն է ինքը խաղալու, ապա

կորցնում էր խաղը շարունակելու իրավունքը, մինչև նորից գար իր հերթը:

Խաղը սկսվում էր առաջին կլասից և այնուհետև գնում ղեպի ձախ՝ երկրորդ, երրորդ, ապա չորրորդ և այսպես մինչև տասներեք կլասը:

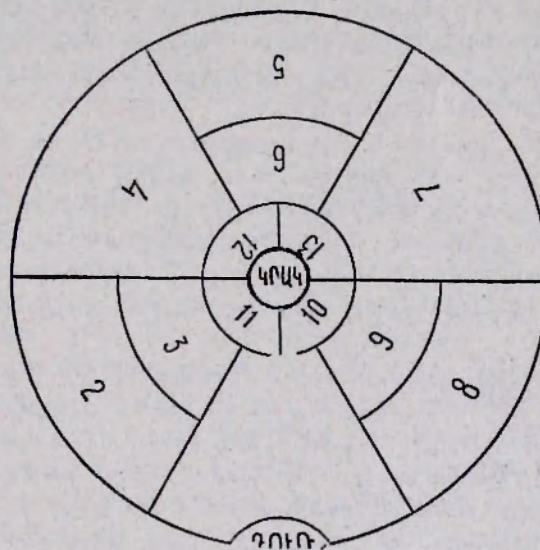
Խաղի ժամանակ խաղացողին չէր թույլատրվում խոսել կամ ծիծաղել, հակառակ ղեպում նա կորցնում էր խաղը շարունակելու իրավունքը և խաղից ժամանակավորապես գուրս էր գալիս, մինչև նորից իր հերթը գար:

Քարը պեռք է ղուրս բերվել միայն ղոնից:

Խաղի ընթացքում որևէ կլասում հանգստանալ թույլատրվում էր միայն նախօրոք պայմանավորվածությամբ և որպես կանոն սկսվում էր յոթերորդ կլասից ու այնուհետև մինչև տասներեքը:

Մնացած կանոնները նույնն էին, ինչ որ հայի կամ որսի կլաս խաղերի ժամանակ:

Այս խաղը շատ քիչ էին խաղում:



Գծ. 8. Թուրքի կլաս

8. ԱԼՆԻՍ-ԲԱԼՆԻՍ

Ալնիս-բալնիս խաղում էին որոշելու համար որևէ խաղ սկսելու առաջնությունը և ապա հերթականության իրավունքը կամ որևէ բան, երբ երեխաները (նույնը և մեծերը) հավասարապես ու արգարացի ուղում էին բաժանել իրար միջև:

Երեխաները շրջանաձև նստում էին. յուրաքանչյուրն իր առաջ հավաքում էր հողի կամ ավաղի կույա, այնուհետև մեկը խոտվում և գնում էր, այսինքն՝ այդ շրջանից հոռանում էր այնպես, որ շտեմներ, թե մնացածներն ինչ են անում կամ ինչ են պահում իրենց առջև եղած կույաների մեջ:

Երբ խոտվածը հոռանում էր, մնացածները՝ յուրաքանչյուրը, մի որևէ իր էր (վեգ, դանակ, հոլ և այլն) թաղում որևէ կույաի մեջ (պարաա-

դիր չէր իր առջևում եղած կույտի մեջ պահելը): Այս իրադարձությունները հանգիստ նստում էին իրենց տեղերը և խոռովածին կանչում, սր պա և կույտերը բաժանի:

Նա գալիս էր, նայում էր կույտերին, այնուհետև սկսում էր կույտերը բաժանել, արաստանելով հետևել:

Ալնիս-բալնիս,
Հավաղամբ սուրփ Սարքիս,
Խրեղեն թի թաթիս:

Գուրաքանչյուր բառն արաստանելիս, նա մատով ցույց էր տալիս մի կույտի ծրար վերջացնում էր ստեղծել և պարզվում էր, որ խաղացողների թիվն ավելի շատ է, քան բառերը, երկրորդ անգամ էր կրկնում նույն ալնիս-բալնիսը:

Այնուհետև, ձեռքով քանդում, ցրում էր հողակույտը, տալով խաղացողներից որևէ մեկի անունը. էս Վարդանին, էս Գեղեցիկին, էս Վաղինակին, էս Սուրիկին, էս էլ ինձ: Եվ այսպես ամեն մի կույտ քանդելիս, տալիս էր խաղին մասնակցողներից մեկի անունը:

Եթե քանդված հողակույտից դուրս էր գալիս այն իրը, որի տիրոջ անունն էր տրվել, ապա նա էլ սկսում էր նախատեսված խաղը: Ալնիս-բալնիսը կրկնվում էր այնքան ժամանակ, մինչև յուրաքանչյուրի իրը դուրս էր գալիս, որով և որոշվում էր խաղի մասնակիցների հերթականությունը:

Խմբով, ղլխավորապես մեծահասակները, երբեմն մի որևէ ուսուցիչ բան էին դնում (դազար, քարճին, խաղող և այլն), եթե չէին համաձայնվում միասին ուսել, ապա դնված միրգը բաժանում էին խմբի անդամների վրա՝ կույտերով, մեկին ուղարկում էին խոռով, մի ուրիշը ձեռքը դնելով մի որևէ կույտի վրա, խոռովածից հարցնում էր՝ էս վի՞րը, նա այնտեղից տալիս էր խմբի անդամներից մեկի անունը ու այսպես բաժանում էին բոլոր կույտերը:

Երեխաների խաղի ժամանակ ալնիս-բալնիսը համարվում էր նախապատրաստական խաղ, բայց երբեմն էլ այնքան էր տևում, որ մոռանում էին բուն խաղը:

9. ՁԵԽԿ-ՂԵԽԿ

Ձրխկ-ղրխկը մասսայական խաղերից էր և նախատեսված էր մինչև տասներկու աստիճան հասակ ունեցող երեխաների համար: Մասնակցում էին և՛ տղաները, և՛ աղջիկները: Խաղում էին դարձան ամիսներին, երբ օրերը տաքանում էին, և փոքր ու մեծ դուրս էին գալիս փողոց՝ գարնանային արևի ջերմությունը վայելելու:

Խաղացողները բաժանվում էին երկու թիմի, յուրաքանչյուր թիմն ունենում էր իր պապը:

Թիմերի բաժանվելուց հետո, ամեն մի թիմ իր պապի հետ առանձնանում էր և մյուս թիմից գաղտնի, խմբի յուրաքանչյուր անդամին մի մականուն էր տալիս: Օրինակ՝ Գեորգ—Մկան պոչ, Մաղիկ—Ոսկե ձկնիկ, Լուսիկ—Խնձորիկ, Լեոն—Արե, Գրիգոր—Աքլոր և այլն: Երբ երկու թիմն էլ վերջացնում էին մականուններ դնելը, մի թիմի անդամները շրջանաձև պաղում էին (կամ քարեր էին բերում, վրան նստում), մյուս թիմի անդամները կանգնում էին նրանց ետևը և ձեռքերով փակում՝ յուրաքանչյուրն իր առջև նստածի աչքերը: Նրանի կենտրոնում դրվում էր երկու քար. մեկը մեծ, մյուսը փոքր: Երբ ամեն ինչ պատրաստ էր, աչքերը փակողների թիմի պապը կանչում էր իր թիմի անդամներից մեկին, նրա մականունով. «Հե՛յ դիդի, Մկան պոչ» (Մկան պոչը Գեորգն էր), յավաշ-յավաշ, լրխկ-ղրխկին իրեք դան հարի դան, դնա քո տեղը, խելոք կայնիս: Գեորգ-Մկան պոչը ղրուշությամբ քայլերն ուղղում էր դեպի լրխկ-ղրխկը, երեք անգամ, փոքր քարով, խիում էր մեծ քարին ու նորից մեծ ղրուշությամբ վերադառնում իր տեղն ու փակում իր առջև կանգնածի աչքերը, կարծես ոչինչ չէր պաահել:

Երբ ամեն ինչ հանդարտվում էր, պապը բացում էր մյուս թիմի պապի աչքերը. իսկ նա աչքերը բացելով, պիսի ասելով, թե ո՞վ էր, որ մոտեցավ լրխկ-ղրխկին ու խփեց նրան, ո՞վ էր Մրկան պոչը:

Ձրխկ-ղրխկին խփում էին այն բանի համար, որ մյուս թիմի անդամները լսեն, որ իրեք, մեկը լրխկ-ղրխկին մոտեցավ և խփեց: Ճիշտ է, նրատաճները մեկը, որի աչքերը Գեորգ-Մկան պոչը տվյալ դեպքում փակել էր, բայց նա իրավունք չունի այդ մասին իմաց ապրել իր պապին: Նա միևնույն ժամանակ վկա էր, որ իր թիմի պապը ճիշտ գուշակի Մկան պոչի ով լինելը և որպեսզի Մկան պոչի պապը չժխախ:

Եթե մյուս թիմի պապը գուշակում էր, թե ով էր Մկան պոչը, իսկ նա խմբի ղեկավարը փոխվում էին, իսկ եթե չէր հաջողվում՝ խաղը այդպիսի էլ շարունակվում էր, մինչև վերջապես հաջողվում էր գտնել, թե ով էր, որ մոտեցավ լրխկ-ղրխկին, խփեց:

Ծանոթություն.—1. Ձրխկ-ղրխկի մոտ կանոն պապը կարող էր նույն խփողին, օրինակ՝ Մկան պոչին, մի քանի անգամ կանչել լրխկ-ղրխկին խփելու, բայց ոչ անընդմեջ, միայն մի քանի այլ խաղացողների լրխկ-ղրխկացիներից հետո:

2. Ձրխկ-ղրխկի մոտ կանոնով խաղացողը կարող էր խոստանալ, կանչելիս ոչ թե ուղիղ գնալ դեպի քարերը՝

լըխկ-լըխկ, այլ դարտուղի ճանապարհներով մոտենալ, դիտմամբ կաշկռ չհակառակորդ թխի մի այլ խաղաղուղի կամ նույնիսկ նրանց պառլի մոտով անցնելիս, ոտքերը բըստ-բըստացնել, սրդեսդի նրան թյուրիմաղսթյան մեջ՝ պիտի ե իր սկ լինելը ծածկի:

Խաղին կարող էին մասնակցել մինչև 30 ևրկխա:

10. ՄՈՒԿՆ ՈՒ ԿԱՏՈՒՆ

Այս խաղի ժամանակ խաղացողները չէին բաժանվում հըկու թիմի, խաղում էին խառը՝ բոլոր ցանկացողները, թե՛ աղա, թե՛ աղջիկ (մինչև 12 տարեկան):

Բոլոր խաղացողները շրջան էին կաշկռում, մեկը մյուսից մի քայլ հեռու և խաղացողներից մեկը համաձայնվում էր մուկ լինել:

Մուկը մի թաշկինակ կամ մի այլ իր առնում էր ձեռքը և պոտովում շրջան կաշկռած երեսանների շուրջը, մինչև հարմար առիթ էր գտնում ու ձեռքի թաշկինակը կամ իրը գաղտագողի նետում էր շրջանում կանգնած որևէ մեկի ետևը և ինքը շարունակում պոտվել քայլով, վազքով այնքան ժամանակ, մինչև այն երեսան, որի ետևը դրած էր թաշկինակը, նկատում էր: Վերջինս անմիջապես վերցնում էր թաշկինակը և սկսում վազել մկան ետևից, հետապնդողին կոչում էին կատու: Կատուն մկան ետևից ընկած այնքան էր վաղում, մինչև հաջողվում էր ձեռքի թաշկինակով (իրով) խփել մկանը: Եվ եթե կատվին այդ հաջողվում էր, ապա դերերը փոխվում էին՝ մուկը դառնում էր կատու, իսկ կատուն՝ մուկ: Այս անգամ նոր կատուն էր հետապնդում նոր մկանը:

Մուկը վաղելով կատվի ետևից, վազում էր ինչպես շրջան կաշկռածների շուրջը, այնպես էլ շրջանի ներսում: Երբ տեսնում էին վտանգ է սպառնում ե կատուն կարող է մկանը բռնել, շրջան կաշկռողները մկանը ներս էին թողնում, իսկ երբ կատուն էր փորձում մտնել շրջանի ներսը, որ մկանը բռնի, իսկույն ձեռք-ձեռքի էին տալիս ու փակում կատվի ճանապարհը: Մուկը վաղելով, հասնում էր կատվի կանգնած տեղը և իսկույն դրավում այն:

Խաղը սկսվում էր նորից: Դուրս մնացած ևրեխան, թաշկինակը ձեռքին, սկսում էր պառկատ փորձել խաղացողների շուրջը, հարմար պահ ընտրելով՝ թաշկինակը գցում որևէ մեկի ետևը, ինքը շարունակում շրջել, մինչև թաշկինակը նկատվում էր: Եվ այդպես խաղը շարունակվում էր:

Մանքաթյուն.— Շրջան կաշկռած երեսանները կարող էին նաև նստել քարերի վրա, սակայն, երբ մուկը մտնում էր շրջանի մեջ, նրանք պետք է անմիջապես կանգնեին, որպեսզի արգելին կատվին՝ շրջանի ներսը մտնել:

11. ԲԸՌ

Բըռը խաղում էին միայն տասնհինգից քսան տարեկան աղաները: Մասնակիցների թիվը անսահմանափակ էր. տասն-տասնհինգ պառանի հավաքվում էին, ապա բաժանվում երկու թիմի: Թիմերի ղեկավարումը կատարվում էր աղա-բաղա-լարայի միջոցով, եթե բոլոր խաղացողները մի մայլից՝ թաղից էին: Բայց հաճախ յուրաքանչյուր մայլա՝ թաղ, առաջագրում էր իր թիմը, որի կաշկռում ընդգրկվում էին լավագույն խաղացողները և գուրս բերում մյուս թաղի խաղացողների դեմ և տեղի էր ունենում մրցույթյուն՝ երկու թաղերի պատանիների միջև:

Խաղի համար ընտրվում էր համեմատաբար աղատ տարածություն:

Թիմերի ղեկավարաց հետո, հավաքում էին մի քանի քարեր, կոտակում մի աեղ և գա կոշկռում էր ԲԸՌ, որի համար և գնում էր պայքարը: Այնուհետև թիմերից մեկը (որոշվում էր աստղմբաստըմով կամ թաց ու շորով) պաշտպան էր կտնգնում բըռին, մյուս թիմը պիտի աշխատեր դրավել այն:

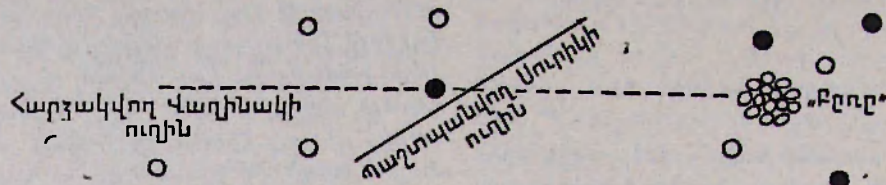
Խաղը սկսվում էր խաղացողներից մեկի կամ մի կողմնակի պատանու հրահանգով, երբ երկու թիմերն էլ դրավում էին իրենց տեղերը: Բըռը պաշտպանող թիմի պապը իր անդամներին բըռի շուրջը դասավորում էր այնպես, որ հարձակվողները չհեղքեին պաշտպանությունը ու ռաքով քանդեին այն: Հարձակվող թիմի նպատակը հենց այդ էր. նա ձգտում էր ճեղքել պաշտպանությունը, հասնել բըռին և ավերել այն, որը և համարվում էր հաղթանակ, որից հետո խաղը վերսկսվում էր նույն կարգով. այսինքն՝ պաշտպանվող թիմը նորից էր կաշկռակերպում բըռի պաշտպանությունը, իսկ հարձակվողները նորից էին կաշկռակերպում հարձակումը:

Խաղն ընթանում էր հետևյալ ձևով. պաշտպանողները սկսում էին վաղել հարձակվողների ետևից և եթե հասնում էին նրանցից որևէ մեկին և ոտքով կտն ձեռքով հարվածում էին, տուժողը շարքից դուրս էր դալիս՝ «մեռնում» էր և այլևս խաղին չէր մասնակցում, մինչև խաղը նորից սկսելը:

Հարձակվող թիմի անդամները սկսում էին հեռանալ բըռից, որպեսզի մի որևէ ճեղք գտնեն պաշտպանության մեջ և սըընթաց մոտենան ու ոտնահարեն բըռը և այսպիսով ապահովեն իրենց թիմի հաղթանակը: Բըռի պաշտպաններն էլ վաղքով ընկնում էին նրանց ետևից (միայն մեկին թողնելով բըռի մոտ, անակնկալներից պաշտպանելու համար), հասնում ու ոտքով կամ ձեռքով

խփում էին հարձակվողին ու շարքից դուրս բերում կամ կորում նրա ուղին և այդպիսով շարքից դուրս բերում (ան՝ս դժ. 9):

էլ շարքից դուրս էր գալիս, հարձակվողները համարվում էին պարտված, և խաղը վերսկսվում էր՝ թիմերի դերերը փոխված: Սակայն այս դեպքում



Գծ. 9. «Բոլ» խաղը

Խաղն այսպես շարունակվում էր, քանի գեո հարձակվողներից դեթ մի հոգի մնում էր. մյուսներին պաշտպանվողները շարքից հանել էին խփելով կամ ճանապարհը կտրելով: Երբ վերջինս

նախկին պաշտպանվողները չնայած հաղթող հանդիսացան, բայց միավոր չէին շահում:

Միավոր շահում էր միայն հարձակվող թիմը, եթե կարողանում էր քանդել բոլը:

ԽԱՂԵՐ ԺԱՆՆԵՐՈՎ (ՎԵԳԵՐՈՎ)

1. ԲԱՐԳԵՎՈՐ

Խաղում էին միայն աղաները, կարող էին մասնակցել երեք-չորս երեխա: Խաղի համար գծում էին մի շրջան, մոտ մեկ մետր արամագծով, որի եզրից ութ-աաս քայլ հեռու դծում էին մի ուղիղ գծի: Գծի վրա շարում էին ճանները. յուրաքանչյուր խաղացողից՝ մեկ, երկու հատ ըսա պայմանավորվածությամբ: Ժան չլինելու դեպքում կարող էր լինել ճուկ, որը ավելի էծան էր դնահատվում, քան ճանը. աաս ճուկը մեկ ճան էր:

Խաղացողները կանգնում էին ճաների դծի վրա և նետում իրենց «դախկերը»: Ժաներին առաջին հարվածը աալու իրավունքը պաականում էր նրան, ում դախկը շրջանադծի ներսում ընկնում էր բոլորից հեռու: Հարվածողը, եթե կարողանում էր դիպցնել շրջանադծի ճաներին և այն հեռացնել դծից մեկ թիղ և ավելի, ապա վերցնում էր դուրս ընկած ճանը և իր դախկի ընկած անդից նորից խփում մնացած ճաներին, իսկ եթե նրա դախկը շարված ճաներից մոա էր ընկնում, այդ դեպքում ոչ թե խփում, այլ ճոաում էր*:

Խփողի դախկն «ալչու» կանդնելու դեպքում, նրան իրավունք էր վերապահվում խփել երկրորդ անգամ, եթե նույնիսկ վրիպում էր:

Եթե հարվածելու կամ «ճոտելու» ժամանակ խփողին հաջողվում էր երկու և ավելի ճան դուրս

բերել մի անդամից, ապա բոլոր ճաները նրանն էին:

Հարվածողը, երբ մեկ կամ ավելի ճան էր դուրս բերում շարքից, այնուհեաև իր դախկով պիաի խփել մյուս խաղացողների դախկերին, որանդ էլ որ նրանք ընկած լինեին: Եթե վրիպում էր, խաղն անցնում էր հաջորդին, ում դախկը շրջանադծում վերե էր կանդնած, չվրիպելու դեպքում խաղը շարունակվում էր:

Բարդըվոր խաղը այդպես շարունակվում էր, մինչև բոլոր վեգերը աարվում էին, որից հեաո, նորից էին դնում ու խադը շարունակում:

Մեծարարյուն.—1. Կողմերը ունեին իրենց անվանումները. կողքի փոսկով կողմը կոչվում էր անու կամ րագ (բեգ), նրա հանգիպակաց կողմը՝ թոխան կամ էշ, տափակ, բայց քիչ ուռուցիկ կողմը՝ սոֆիա կամ սութասան, նրա հանգիպակաց փոսկով կողմը կոչվում էր գոդ, ժանի գլխի վրա (երկարությամբ) կանգնելը կոչվում էր կոթ, որը հաղվահպ էր լինում: Վեգի կողմերը տարբեր խաղերի ժամանակ ունեին իրենց նշանակությունը:

2. Խաղի ժամանակ, երբ մի կողմնակի երեխա էր մոտենում, խաղացողներն անմիջապես պետք է ասեին՝ չուռ. շասելու գեպքում, մոաեցողը կարող էր վերցնել գետնին եղած բոլոր վեգերը, ասելով՝ չուռ ասել եք: Սա վերարերում էր ճաներով բոլոր խաղերին:

3. Որեէ խաղացող կարող էր իր դախկը գցել շարված ճաների մոտ, հույս ունենալով, որ հեաո տարածությունից (շրջագծի միջից) խփողները կվրիպեն և այն ժամանակ նա մոտիկից ճոանովով բոլոր ճաները, կտանի, մանավանդ որ ինքը խաղալու էր ամենավերջում, շրջանադծի գախկերը ադղեն շարված կլինեն ճաների շրջակայքում և ինքը հեշաությամբ կարող էր խփել նաե գրանց, խաղի պայմաններին համապատասխան:

* Ժոտել՝ նշանակում է դախկը բռնել բութ մատի և ցուցամատի միջև, մոաեցնել որեէ ճանի և բութ մատով սայթաքեցնել ու խփելով ճանին՝ հեուացնել այն, ոչ պակաս մեկ թիղ (ծ. 4.):

2. ԱԶԱԼՄԱ

Աշխատանքային լուրջընթացի խաղի տարրերակն էլ Այս խաղում ճանհորը շարվում էին շրջանագծի կենտրոնում, իսկ խաղացողները կանգնում էին շրջանագծի եզրին ու իրենց գախկերը նետում ութ-տաս քսյլ հետու, սովորաբար մի որեէ պատի սուակ։ Ում գախկը հետու էր ընկնում, նրան էլ իրավունք էր վերապահվում առաջինը խփել ճանհորին։ Հարվածողը խփելով շրջանագծում եղած ճանհորին, պետք է այնտեղից գուրս ընկեր տոնվաղը մեկ ճան, որից հետո խաղը ընթանում էր այնպես, ինչպես «Երարգրվոր» խաղի ժամանակ։

3. ՎԵՐՈՎ (ՃԱՆՈՎ) ԲԱՆՏ ԳՈՒՇԱԿԵԼ

Երկու ընկեր՝ Աուրիկն ու Վաղինակը, վերցնում էին մեկական ճան ու նեանելով ասում։ Սուրիկը ի՞նչ։ Ասենք թե ճանը ալլու (րագ) էր կանգնել, գա ամենարարձը ե հաջող նշանն էր համարվում։ Եվ Սուրիկը հպարտութամբ ասում էր. ես րագ եմ, րագ։

ԽԱՂԵՐ ԳՈՍԻՒՎ, ՊԱՐԱՆՈՎ

1. ՀԱՅԻ ԿԱՅԻՇ

Այս խաղին կարող էին մասնակցել տաս-տասներկու աղաներ, տասնհինգից քսան տարեկան (հասակային համապատասխան խմբերով)։ Երբեմն խաղին մասնակցում էին մեծահասակներ։

Խաղացողները ընկերվում էին երկու թիմի։ Թիմերի կազմը որոշվում էր ազլաթա-րազլարն պնալով, իսկ խաղը սկսելու առաջնութունը՝ կամ ասարմ-րասարմ գնալով կամ թաց ու շոր գցելով։

Խաղացողների (թիմի) թվին համապատասխան գծվում էր մեկական շրջանագիծ։ Պաշտպանվողների քանակին համապատասխան շրջանագծի եզրերին փոխվում էին կայիշներ՝ գոտիներ, այնպես, որ նրանց մի ծայրը լիներ գծի վրա, մյուսը՝ ներսում։

Ամեն մի գոտուն մեկ պաշտպան էր լինում։

Հարձակվող թիմը, որը գնվում էր շրջանագծից գուրս, ձգտում էր գուրս ընկել գոտին, պաշտպանին խարս տալով, կամ նրան հրելու ժամանակ հարձակվողներից մեկը այն փախցրնում էր։ Եթե հարձակվողներին չէր հաջողվում այդ ճանապարհով կայիշը գուրս ընկել շրջանագծից, ապա հարձակվողն ու պաշտպանվողը մեկը մյուսին ձեռք էին տալիս՝ յուրաքանչյուր իր գիմաց կանգնածին ե ձգում էին միմյանց. եթե

Երկրորդ անգամ Վաղինակը նետելով իր ճանը, ասում էր. Սուրիկի ախրը ի՞նչ կհինի։ Եթե հանկարծ այս անգամ էլ ճանն ալլու էր կանգնում, Սուրիկը ավելի զոռողացած զոռում էր. րագ եմ, րագ էլ կմնամ։

Այսպես, յուրաքանչյուրի համար ճանը նետվում էր երեք անգամ։ Ամենավատ նշանն այն էր, որ վեզը թոխան էր կանգնում, մանավանդ ընդ կամ թոխան ուշ-ուշ էր պաասհում (ճանի կառուցվածքն է այդպես), քան սոփիան՝ սութասանը, գողը։

Յուրաքանչյուրի համար երեք անգամ ճան գցելով, հաշվում էին, թե քանի ընդ է եղել, քանի էջ, քանի գող ե քանի սութասան ե ըսա այն գուշակում րախար։

Այս գուշակութային ժամանակ հաճախ վեճեր էին րացվում, որոնք վեր էին ածվում կովի, տուրուզմրոցի, եթե մեծահասակները չէին միջամտում։

Խաղն ինքնրստինքյան հեաաքբեր էր, որովհետեւ ամեն մեկը մեծ հույս էր կապում այդ ոսկորի ցույց տված նշանների հեա։

Հարձակվողը կարողանում էր պաշտպանողին ձգելով՝ շրջանագծից զուրս ընկել, ապա կայիշը մնում էր անպաշտպան ե հարձակվող թիմից որեէ մեկը սրընթաց գալիս ու տանում էր կայիշը։ Իսկ եթե պաշտպանվողին էր հաջողվում հարձակվողին քաշել շրջանագծի մեջ, ապա նա, կամ պաշտպաններից մեկ ուրիշը, վրա էր հասնում ու ոտքով խփում հարձակվողին շրջանագծի մեջ եղած ժամանակ, որով ապահովում էր ամրող թիմի հաղթանակը ե ղերերը փոխվում էին։

Եթե հարձակվողներին հաջողվում էր նշված միջոցներով խել կայիշները, ապա սկսում էին կայիշներով ծեծել պաշտպանվողներին։

Պաշտպանվողներն էլ երբ կորցնում էին ընդ կայիշները, հավաքվում էին շրջանագծի կենտրոնում, կրելով հարձակվողների հարվածները, միաժամանակ հարմար առիթ փնտրելով՝ ոտքով հարվածելու գրոհողներից որեէ մեկին։ Այսպիսով, հարձակվողներն էլ պետք է աշալուրջ լինեին, որ պաշտպանվողներից հարվածներ չըստանային ու չկորցնեին առավել-հարձակվողի իրենց գիրքը։

Եթե, այնուամենայնիվ, պաշտպանվողներին հաջողվում էր ոտքով հարվածել հարձակվողներից մեկն ու մեկին, ապա խաղն իսկույն դադարեցվում էր ե թիմերի գերերը փոխվում էին ու խաղը վերսկսվում էր։

Ծանոթություն.—1. Ձեր թույլատրվում կայիշով խփել երեսին:

2. Ձևեր տալու ժամանակ չէր թույլատրվում մեկին երկուսով րաշկը՝ շրջանադժի մեջ տանելու կամ շրջանադժից դուրս րերելու նպատակով:

3. Թույլատրվում էր կայիշի պաշտպանին ապահովել ավելի ուժեղ խաղացողով, ինչպես նաև ավելի ուժեղ հարձակվողը կարող էր խարել կամ քաշել թույլ պաշտպանին:

4. Հարձակվողներին, եթե հաջողվել էր տանել մեկ, երկու ու ավելի կայիշներ, թույլատրվում էր դրանցով հարվածել դեռևս շրջանագծում մնացած կայիշներին և նրանց պաշտպաններին, մինչև դուրս կրերին լուր կայիշները:

2. ԹՈՒՐԹԻ ԿԱՅԻՇ ԿԱՄ ԱՆԻ ՎԵՐՄԱՆԻ

Այս խաղը հայի կայիշի տալերերուն է, որոշ կրճատումներով: Այս դեպքում կայիշները չէին փոխվում շրջանադժի եղրին, ինչպես տյգ տրվում էր հայի կայիշ խաղալու ընթացքում, պաշտպանվողները մտնում էին շրջանագծի մեջ, իսկ հարձակվողները վերցնում էին կայիշներն ու սկսում հարվածել պաշտպանվողներին, մինչև նրանց հաջողվում էր ոտքով խփել հարձակվողներից որեւէ մեկին և այն ժամանակ խաղացողների դերերը փոխվում էին:

Մնացած կանոնները նույնն էին, ինչ հայի կայիշ խաղին:

3. ԱԴԱՆ-ԳԱՆ-ԳԱՆԳԱՆ

Այս խաղին մասնակցում էին ըուր տարիքի երեխաները, հիմնականում տղաները, երբեմն նաև աղջիկները:

Մեկը, որ ավելի տարիքով էր, լինում էր պապ, մնացածները շարքային խաղացողներ էին և կոչվում էին թոռներ:

Պապը նստում էր մի քարի վրա, որի դեմը րաց տարածություն էր, նրա շուրջն էին հավաքվում մնացած խաղացողները՝ թոռները: Պապը իր ձեռքն էր վերցնում մի դոտի և շրջապատողներին հանելուկի ձեռքով ներկայացնում մի որեւէ կենդանու կամ թռչունի, առանց անունը տալու: Միայն կենդանուն նկարագրելու ժամանակ իր ձեռքի գոտու վրա ցույց էր առնում նկարագրելով կենդանու այս կամ այն մասը (թեր, մարմինը, ոտքը, պոչը և այլն):

Դիցուք ուզում էր արագիլ նկարագրել: Ասում էր՝ «ադան-գալա-գանգալա», գոտու վրա ցույց տալով արագիլի մոտավոր մեծությունը: Երեխաները ուղադիր լսում ու գնում էին: Պապը ջարդունակում էր. «տոտիկները էսքան են», «թեթիկները էսքան են», կրկին ցույց տալով գոտու վրա արագիլի թևերի մոտավոր մեծությունը: Երեխաները արդեն կոհում էին, որ պապի նկարագրածը

թռչուն է: Պապը շարունակում էր. «Գլուխն էսքան է,—գոտու ծայրը բերում, կլոր ողակ էր պարձնում՝ մոտավորապես տրոպիլի զլխի չափ: Անհամարեր ու սրամիտ երեխաները սկսում էին թվել թռչունների անունները, սակայն պապը բարկանում էր, սաստելով, որ ինքը դեռ չի վերջացրել. «Թողեք վերջացնեմ, հետո ասեք, մեկ ա, նր հիմի դուզն էլ ասեք, ես չեմ հաշվի»: Ցույց էր առնում արագիլի ձվի մեծությունը և այլն: Երբ պապը վերջացնում էր կենդանու նկարագրությունը, նորից ասում էր. ադան-գալա-գանգալա, էն ի՞նչ ա:

Երեխաները սկսում էին դուռակել, խոսելով ըուրը միասին.—կ'առկ'առն ա,—գոտում էր մեկը: Պապը չէր համաձայնվում:—Սարեկն ա,—գոչում էր մի ուրիշը: Պապը նորից չէր համաձայնվում:—Լորն ա, արծիվն ա և այլն: Պապը միշտ րացասական նշան էր անում: Երեխաները կամացկամաց լուր էին ու սկսում մաածել, թե. «էտ ի՞նչ պաի հլնի, նր հիրանք չեն դիդում»:

Վերջապես մեկը հանկարծ ասում էր՝ լադլադն ա:

Պապը իսկույն ձեռքի գոտին տալիս էր լադլադ ասողին, մյուս երեխաները անմիջապես պոկ էին դալիս ու փախչում, որքան կարելի է հեռու: Պապը դոտին դուռակողին առնով, միենույն ժամանակ կանչում էր՝ «դարի-ցորեն» «դարի-ցորեն», «գարի-ցորեն»...

Գուռակող երեխան, վերցնելով գոտին, սկսում էր հեռապնդել փախչող երեխաներին և եթե հասնում էր նրանց, սկսում էր դոտիով խփել և այդպես շարունակվում էր, քանի դեռ պապը կանչում էր՝ դարի-ցորեն: Երբ երեխաները րավակահին հեռանում էին, պապը կանչում էր՝ պոչուկ, պոչուկ, պոչուկ... Երեխաները այս լսելով ետ էին դառնում ու ձգտում ըոնել իրենց հալածողին, խրել նրա ձեռքից գոտին և ծեծելով ըրել պապի մոտ:

Պապին իրավունք էր վերասահվում կրկին կանչել՝ դարի-ցորեն, դարի-ցորեն: Եվ այստեղ դերերը փոխվում էին. եթե հալածվողներին հաջողվում էր խել դոտին, անմիջապես սլն նստում էին ցած ու իրենք նորից փախչում, իսկ հալածողը իսկույն վերցնում էր դոտին ու հետապնդում փախչողներին այնքան ժամանակ, մինչև պապը նորից չէր կանչում՝ պոչուկ-պոչուկ...

Այս կտնչի վրա ըուրը ետ էին դառնում դեպի պապը և եթե հաջողվում էր կրկին խել դոտին ու հալածողին ծեծելով ետ ըրել պապի մոտ, այն ժամանակ խաղը այդպես էլ վերջանում էր, իսկ եթե չէր հաջողվում ըոնել նրան, պապին իրավունք էր վերապահվում պատժի ենթարկել

հալածողին, կարող էր և ներել Պապը սովորա-
րար այգայես էր վարվում ֆիդիկայես թույլ երե-
խաների հետ:

Այս խաղը վերջացնելուց հետո, երբ երեխա-
ները նորից հավաքվում էին սրահի շուրջը, պապը
նորից սկսում էր՝ ագան-դալա-գանդալա...

Իժիլի ջան, իժիլի,
Կնա, հարի իժիլի,
Լիմ քունն էլ թո տանա,
Հնդերս էլ ասնա-րերա:

Երբեմն հնգերս բառի փոխարեն ասում էին
այն տղայի (աղջկա) անունը, որը ճոճում էր:

5. ՏՐՐՐԵՆԳՈՋԻ

4. ԻՔԻԼԻ (ՃՈՃ)

«Իժիլի» խաղում էին երկսեռ, բոլոր տարիքի
երեխաները: Մեծահասակ տղաները խաղում էին
առանձին, աղջիկները՝ առանձին:

Երկու, միմյանց մոտիկ ուտենու հաստ ճյու-
ղերից, որոնք մոտավորապես հավասար բարձ-
րության վրա էին, կապում էին պարանի ծայրե-
րը, որի միջին մասը դետնից մոտ մեկ մետր
բարձր էր մնում, վրան դցում էին պարել, շոր կամ
աախտակի կառններով նստելու տեղ հարմարեց-
նում: Երբ իժիլին պատրաստ էր, որոշվում էր, թե
ով պետք է առաջինը նստի (որպես կանոն պա-
րան ընդունել էր նստում), որոշվում էր խաղալու
հերթականությունը: Որոշվում էր նաև, թե քանի
անգամ իժիլին պիտի գնա դա, որ բոլորը միա-
հավասար նստան:

Ձնայած բոլորն էլ հաշվում էին, սակայն
պաշտոնական հաշիվը պահում էր ճոճողը, այ-
սինքն՝ հաջորդ նստողը:

Երբ սկսում էին ճոճել, նստողը երգում էր՝
ընարելով իր համար մի որե՛կ եղանակ, երբեմն
նույնիսկ հորինելով այն:

ԽԱՂԵՐ ԱՌԱՆՑ ԱՌԱՐԿԱՅԻ

1. ՊԵՆԴԵԼԻՄ ՍՈՒՑԱՐԱ

Այս խաղը միայն տղաների խաղ էր, խաղում
էին տասներկու-տասներեք աստիճանից բարձր
տարիք ունեցողները:

Խաղացողները, ինչպես մյուս խաղերում,
րաժանվում էին երկու թիմի, յուրաքանչյուրում՝
չորս-հինգ երեխա: Թիմն ունենում էր իր պապը,
մնացած անդամները կամ կամավոր գնում էին
իրենց նախընտրած պապի մոտ, կամ էլ, եթե
անհամաձայնություն էր ծագում, ղույդ-ղույզ
գնում էին աղլարա-բաղլարա:

Թիմերից մեկի անդամները (որն աստղա-
բասարմով պարտվել էր), թե-թեի տված, փակ
շրջան էին կաղմում, իսկ պապը, որպես պահա-
պան, շրջում էր նրանց շուրջը, առանց կարվե-
լու նրանցից, շրջելու ժամանակ նրա ձեռքերը

Տրրենգոգին փոքահասակ երեխաների խաղ
էր, խաղում էին երկուսով կամ ծայրահեղ դեպ-
քում՝ չորսով: Խաղում էին և՛ տղաները, և՛ աղջիկ-
ները:

Մի երկար աախտակ կամ գերան չորս-հինգ
մետր երկարությամբ դնում էին մի տափակ
հարթ քարի կամ կոճղի վրա: Այդ անում էին մե-
ծահասակները, այնպես որ աախտակի կենտրոնը
լինե՛ր քարի վրա և հավասարակշռված լինե՛ր եր-
կու կողմից ու գետնից բարձր լինե՛ր ոչ ավելի,
քան մեկ մետր:

Տախաակի (գեղանի) ծայրերին նստում էին
մեկական (երկուական) երեխա և սկսում կշեռքի
նժարների նման բարձր ու ցածր անել և երբ մի
ծայրը իջնում էր ներքե և կաշում դետնին, մյուս
ծայրը բարձրանում էր վերե: Ցածի նստողը ու-
քերով խփում էր գետնին ու բարձրանում վեր,
ընականաբար մյուս ծայրն էլ իջնում էր ներքև:
Այս բարձր ու ցածր անելու ժամանակ, մի ծայրի
երեխան կանչում էր՝ տրրենգ... մյուսը պատաս-
խանում էր՝ ... դողի:

Խաղն այդպես շարունակվում էր, մինչև երե-
խաները հոգնում էին:

միշտ սահում էին թիմի անդամների ուսերի վրա-
յով: Հակառակորդ թիմի անդամները պառկում
էին նրանց շուրջը և հարմար առիթ դտնելով, վա-
զում թռչում որե՛կ մեկի շալակը, դռնելով՝ պըն-
դրկմ-սուֆարա, և այսպես նույն ընթացքում
էին մյուսները, աստիճանաբար հեծնելով շրջա-
նում կանգնածներին, այդ թվում, եթե հաջողվում
էր, նաև պապին: Պապի շալակը բարձրանալը
համարվում էր մեծ հաջողություն:

Պապի պաշտպանությունն այն էր, որ երբ
որե՛կ մեկը՝ հակառակորդ թիմից, ցանկանում էր
վաղել ու թռչել նրա թիմի անդամներից մեկի
շալակը, նա պետք է ոտքով խփեր թռչողին այն
ժամանակ, երբ վերջինս դեռ վաղքի մեջ էր կամ
էլ օդում և ուղում էր նստել մեկնումեկի շալա-
կը: Պաշտպանվողը պապը ոտքով խփելու ժա-

մանակ, և ընդհանրապես, իրավունք չունեն ձեռքերը կտրելու շրջանում կանգնածների ուսերից:

Երբ նշված պայմաններում պաշտպանվող պապին հաջողվում էր ուժով խփել որևէ մեկին, անկախ նրանից, թե՛ հակառակորդ թիմից ուզում էին թռչել, նստել մեկն ու մեկի շալակը, թե շրջանին այնքան էին մոտեցել, որ պաշտպանվող պապի ոտքը հասնում էր նրան, առանց ձեռքերն անջատելու իր թիմի խաղացողների ուսերից, այս դեպքում խաղում թիմերի գերերը փոխվում էին:

Այս կարգով խաղը շարունակվում էր...

Մանրամարտ.—1. Եթե մեկը թռել էր պաշտպանվողներից մեկի շալակը, բայց անհաջող և կարող էր ընկնել, այսինքն՝ ոտքը գնել գեանին, ապա ընարում էր տալ, իջնում ու փախչում կամ էլ նորից արագությամբ թռչում պաշտպանվողի շալակը, բարելավելով իր կեցվածքը նրա շալակին:

2. Եթե հարձակվողներից որևէ մեկին հաջողվում էր թռչել ու նստել պաշտպանվողների պապի շալակը, խաղը շարունակվում էր և վերջինս իր պարտականությունները կատարում էր բոլոր շալակին:

2. ՊԱԽԿՎՈՐՑԻ (ՏԱՊԿՆՈՑԻ)

Խաղին մասնակցում էին լավ վաղող երկսեռ, բոլոր հասակի երեխաները:

Խաղացողները հավաքվում էին կլոր շրջանում և երեխաներից մեկը ասում էր մի ոտանավոր, որն երբեմն անիմաստ բան էր լինում:

Արտասանելով ոտանավորի ամեն մի բառը, մաար հերթով գնում էր խաղացող երեխաների վրա (ան՝ս գծագիրը)։

օրինակ.

Աաաա,	Ունի,
Պաաաա,	Մե,
Շամամ,	Դամրուլ,
Շուլ,	Դամրուլ,
Շամշուլուն,	Խիար:

Վերջին բառն ասելու ժամանակ մաար ում վրա որ գրվեց, նա ղուրս էր գալիս. կտմ՝ ըկե, Դուկե, Պաղա, Զալոխ, Զուսրուլ, կկղա... և այլն:

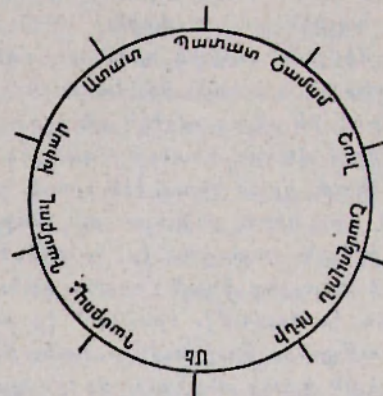
Այսպիսով, բոլոր խաղացողները գուրս էին գալիս, մնում էր միայն մեկը, որը կանգնում էր մի պաաի տակ, երեսը գեպի պատը և աչքերը փակ:

Որպեսզի համոզված լինեին, որ աչքերը փակողը մինչև իրենց թաքնվելը ծածուկ չի նայի, թե ով որանդ թաքնվեց, խաղացողներից մեկը անիծում էր:

Աղ անեմ,
Աղջուր անեմ,
Լցեմ հաշկերտ,
Պինգ պախես:

Երբ բոլորը թաքնվում էին, աչքերը կապած հարցնում էր՝ րացե՞մ: Երեք անգամ հարցնելով, երբ պատասխան չէր ստանում, աչքերը րացում էր և սկսում փնտրել թաքնվածներին: Եթե մեկն ու մեկին գտնում էր, րարձր ձայնով հայտարարում էր. «Այսինչ, հեն ես գու, ամբողջի հեգեն ես, գուս հարի» և թքում էր պատին, որով ասպանում էր հայտնաբերված խաղացողին:

Այսպես նա պետք է հայտնաբերեր բոլոր թաքնվածներին ու յուրաքանչյուրի անունը տալով, մատնանշելով, որտեղ է պահված, թքեր պատին և ասպաներ» նրան:



Գծ. 10. Պախկվորցի խաղը որոշելու առաջնությունը

Իսկ եթե թաքնվածներից որևէ մեկը կտրողանում էր թաքստոցից ղուրս գալ և աննկաանելիորեն մոտենալ և թքել պատին, առանց նկատվելու աչքերը փակողից, այն ժամանակ իրենից առաջ հայտնաբերվածները, որոնք ասպանված էին եղել, «հարում» էին:

Խաղը վերսկսվում էր, երբ բոլոր խաղացողները հայտնաբերվում էին ու սպանվում կամ թաքնվածները ճարպկորեն գալիս ու թքում էին պատին: Եթե վերջում ասպանված չէր լինում, ապա նախկինն էր նորից փակում, իսկ եթե ասպանված էր լինում, ապա նա էր փակում աչքերը և այգպիսով խաղը շարունակվում էր:

Մանրամարտ.—1. Եթե խաղի ընթացքում լինում էին մի քանի ասպանվածներ և ոչ ոքի «հարութեն» չէին տվել, ապա աչքերը փակում էր նա, ով առաջինն էր հայտնաբերվել: Խաղի սկզբում պայմանավորվում էին, առաջին հայտնաբերվածը պիտի աչքերը փակե՞ր, թե վերջինը:

2. Աչքերը փակողը, երբ սկսում էր փնտրել թաքնվածներին, իր կանգնած տեղից չէր կարող շատ հեռու գնալ, այլապես թաքնվածները հանկարծ կարող էին գուրս գալ և շուտ հասնել պաաին ու թքել, մինչև աչքերը փակողը կվերագոնար:

3. ՀԱ՛Յ ՀԱՎԱԼԱ—ՀԱՎԱԼԱ

Այս խաղը խաղում էին միայն մեծահասակ աղաները, մարգագետնի կամ րասմի վրա, ա-

ոանց թիմերի բաժանվելու, ընդհանուր միասին իրեն մի խումբ: Խաղաղացողներից մեկը կոանում էր (թե ուր, որոշվում էր աստուր-բաստում գնալով կամ թող ու շոր դրելով), մյուսները հերթով գալիս էին թռչում: Կուսցողն իր համար սլապ էր նշանակում, ըստ որում նշանակում էին ուժեղին: Այդ հարցն էլ լուծելուց հետո մի գիծ էին քաշում, որից մի քայլ այն կողմը կոանում էր նա, ով վերջինն էր մնացել աստուր-բաստում գնալու ժամանակ:

Պապը վազում էր ու թռչում կոացածի վրայով, շանցնելով գիծն ու ասելով՝ հա՛յ, հավալա-հավալա: Մյուս խաղացողները, մեկը մյուսի հետևից վազում էին ու, կրկնելով պապի ասածը, թռչում կոացածի վրայով՝ ձեռքերը խփելով նրա մեջքին:

Այնուհետև, երբ ընդհանուր խաղացողները թռչում էին, պապը շարունակում էր՝ էշակ լարի կալերը: Մյուսները նորից իրար հետեից գալիս, թռչում էին, կրկնելով պապի ասածը...

...Բլրուլ ծառին երգում ա,
էշա տակս զոռում ա:
Պապը թռավ հառչինը,
Չթռնողը վերջինը,
Ծառի վրեն ծիրան կա,
Իմ ափինը հայվան ա:
Որը կանա թո թռնի,
Որը մնաց կկզի:
Հավաշ խացը սլում ա,
Իմ խեծածը մեր էշն ա:
Որդե էթաս, գթնես էշ,
Որն անոնս մե դոմեշ:
Իշիս անունն ինքն ա:
Պապիս անուն Գեո յա:

Այսպես, պապը տմեն անգամ թռչելով, ասում էր մի նախադասություն, որը երբեմն կազմված էր լինում անկապ, անիմաստ բառերից, բայց մյուս թռչողները պարտավոր էին կրկնել պապի ասածը: Եթե նրանցից որևէ մեկը սխալվեր կամ մոռանար և թռչելու ժամանակ պապի ասածը չկրկներ նույնությամբ, ուրեմն նա «մնում» էր և պիտի փոխարիներ կոացածին: Եթե թռչելիս ոտքը կպչում էր կոացածին, նույնպես մնում էր:

Ամեն անգամ, երբ պապը թռչում էր կոացածի վրայով, թռիչքից հետո որանդ ոտքերը կրպշում էին գետնին, կոացածը անդափոխվում էր այդտեղ և այդպիսով քանի շարունակվում էր խաղը, կոացածը հեռանում էր նախնական գծից, իսկ թռչողները պետք է կարողանային կարել այդ հեռավորությունը, ասել պապի ասածը և թռչելիս չկպչել կոացածին (բացի կոացածի մեջքին ձեռքերով խփելը):

Երբեմն ընդհանուր խաղացողներն անսխալ ասում էին պապի ասածները և չէին ընկնում: Այդպիսի գեպքերում պապը կամ նորից սկսում էր՝ հա՛յ, հավալա-հավալա ասել, կամ էլ ինքը՝ պապը, հորինում էր նորանոր նախադասություններ և ասում: Խաղացողներից պահանջվում էր առավել ուշադրություն, որպեսզի այդ անսովոր նախադասությունները չմոռացվեին:

Խաղն այդպես շարունակվում էր մինչև խաղացողներից մեկն ու մեկը կամ սխալվում էր պապի ասածը կրկնելիս, կամ ոտքը կպչում էր կոացածին, կամ առաժույթով չէր կարողանում թռչել: Այս երեք դեպքերից որը որ պատահում էր խաղացողներից որեւէ մեկին, նա էր կոանում, նախկինը դառնում էր թռչողներից մեկը:

Խաղը սկսվում էր նորից, նոր կոացողին իրավունք էր վերապահվում իր համար նոր պապ նշանակել կամ թողնել նույնը:

Մանրագրություն.—1. Լեոն և Գեո անունները բերված են սրպես օրինակ: Ասում էին նրա անունը, ով տվյալ դեպքում պապ էր կամ կոացած էր, որի վրայով պետք է թռչեին:

4. ԻՐԵՔ ԼՈՆՔ (ՔԱՅԼ)

Այս խաղը «Հայ, հավալա-հավալա» խաղի ավելի բարդ աստիճան է: Մասնակցում էին միայն մեծահասակ տղաները:

Խաղը վարելու կանոնները նույնն էին, ինչ որ «Հայ, հավալա-հավալա» խաղին:

Կոացողը, ամենաուժեղ խաղացողներից, իր համար պապ էր ընտրում: Գծվում էր մի գիծ, որանդից պիտի արվեր երեք լոնք՝ քայլ, որի համար, պապը վաղելով մոտենում էր այդ դժին և երեք լայն քայլեր էր անում, վերջին քայլի ոտքի մոտ դժվում էր ես մի գիծ, որի կողքին կոանում էր նա, ում վրայով պիտի թռչեին մյուսները:

Առաջինը պապն էր երեք քայլ անում, ձեռքերը խփում կոացածի մեջքին ու վրայով թռչում, որքան կարող էր հեռու: Կոացածը տեղափոխվում էր այնտեղ, ուր թռել, հասել էր պապը, որից հետո ընդհանուր մեկը մյուսի հետեից երեք քայլ էին անում ու թռչում: Երբ ընդհանուր խաղացողները պապից հեռու հաջողությամբ թռչում էին, պապը նորից էր երեք քայլ անում ու նույն ձևով թռչում: Կոացածը տեղափոխվում էր պապի թռած տեղը, և մյուսները նորից պետք է անեին երեք քայլ ու վերջին քայլն անելուց անմիջապես ձեռքերը խփեին կոացածի մեջքին ու միանգամից թռչեին նրա վրայով, առանց ընկնելու ու դիպչելու կոացածին:

Խաղն այդպես շարունակվում էր, մինչև մեկն ու մեկը չէր կարողանում ցատկել կոացածի վրայից, ընկնում էր կամ կպչում կոացածին: Այս

դեպքում ինքն էր կռանում, ընտրելով իր համար նոր պապ կամ թողնելով հինը:

Այս խաղի երկրորդ տարբերակն էլ կար: Կոստոյողը ոչ թե տեղափոխվում էր իր նախկին տեղից, պապի թոռած նոր տեղը (ինչպես այդ արվում էր վերևում), այլ ամեն անգամ, երբ թողնում էր վերջին խաղացողը, կսացողը իր տեղից մեկ ոտնաչափ հեռանում էր, ապա նորից պապը սկսում էր թռչել, երեք քայլ անելով, նոր հետո մյուսները և խաղն այդպես ընթանում էր...

ճ. Գեղ ՕհձԱՐ

Այս խաղին մասնակցում էին բոլոր հասակի և սեռի արագավազ երեխաները: Խաղի համար հարկավոր էր ընդարձակ տարածություն՝ բակ, փողոց, հրապարակ, մարզադահլիճ և այլն: Նշանակվում էր «գել» (հաճախ շար, ճտրպիկ երեխաներից մեկը կամովին գայլի գերը վերցնում էր իր վրա), երեք, չորս շուն՝ նույնպես կամավոր, չորան (մեծ և ուժեղ աղաներից): Մնացած երեխաները լինում էին «օխճար», «օ», «գառ», ուլ:

Չորանը իր շներով ոչխարը քշում էր արոտավայրը կամ շուր խմելու: Հտնկտրած շները սկսում էին արտակարգ զղուղա աալ: Չորանը դգուշանում էր՝ «շները գիլի խիստ են առե» և սկսում էր ոչխարը հավաքել ու արագ-արագ քշել մոտակա քարանձավը կամ փարախը, աեղը պայմանավորված էր նախօրոք: Քիչ հեռո գելը կամ պիլվանքը իրենց թաքսաոցից գուրս էին գալիս ու վաղում գեպի ոչխարի սուրուն՝ հոար:

Չորանը շներին քրս-քրս էր անում, իսկ ինքը շարունակում էր ոչխարին արագ-արագ հավաքել:

«Գիլվանքը հիրանցր թալում էին օխճրի մշըր ու սկսում աշ ու ձախ մխոաել պաաահած օխճրին», այսինքն՝ ձեռքով խփել այս կամ այն ոչխարին, որը նշանակում էր «մխոաել»: Որից հետո վիրավոր ոչխարն ընկնում էր գեանին:

Շների ու գայլերի մեջ սկսվում էր գզգոցը. գայլերից մեկը կամ երկուսը մեկ-երկու ոչխար աոնում, փախչում էին, աանսւմ էին իրենց բուներ:

«Մխոաված» ոչխարներին չորանը հավաքում էր ու աոանձնացնում որպես «մխոուկ»՝ խաղից դուրս էր բերում:

Այսպես խաղը շարունակվում էր, մինչև գայլերին հաշողվում էր բոլոր ոչխարներին փախցրնել ու տանել իրենց պայմանական ըները, որից հետո խաղը վերսկսվում էր:

Խաղը վերսկսելուց առաջ կտաարում էին փոփոխություններ. փոխվում էին գայլերը, շները և նույնիսկ չորանը: Սակայն կամավորությունը րսկըգրունքը պահպանվում էր: Վերականգնվում էին

նախկինում «մխոաված» ոչխարները, գառները, ալծերը և ուլերի իրավունքները:

Խաղի իմաստն այն էր, որ գայլը կամ գայլերի խումբը շատ շուա կարողանար տանել ոչխարներին և հակառակը, թե որ չորանը իր շների հետ կկարողանար պահպանել իր հոար:

6. ԿԱՉԱՂ

Խաղը սկսելուց առաջ րաշխվում էին գերերը: Կաշող՝ մեկ կամ երկու երեխա, ֆայտոնչի (կտոապտն), ձի՝ երկու-երեք երեխա, պասաժիր՝ երկու երեխա, երեք ստրաժնիկ, ստրաժնիկների ձիեր՝ երեք երեխա, հավար քցող նույն կառապանն էր, պրիստավ: Մնացած երեխաները ներկայանում էին որպես ժողովուրդ:

Կաշաղները, նախօրոք գաղանի, պահվում էին մի աեղ (պատի ետե, փոսում, չորացած աովի հունի մեջ, տանիքն էին բարձրանում և այլն), նախօրոք իմանալով, որ ճանապարհը Քյավաոից (Նոր Բայաղեա) Ելենովկա (Սեան) պայմանակաոորեն անցնելու է իրենց թաքնված տեղի մոտով, և այգ օրը պիտի «Թուիալ Հագոյի ֆայտոնով գնան էրկսւ հարուաա պասաժիր, որ էթան Կարաքիլիսա, ընգուց էլ նստեն պովեղգը, նոր էթան Թիլվիգ կամ Բաքու, աոուտուր անելու»:

Ճանապարհի կեսին, ընգլի՝ բլուրի հեակից, կաշաղները գիմակավորված հանկարծ գուրս էին գալիս ու դենքերը գեմ անելով ֆայաոնի միջի նսաածներին՝ պահանջում. «Յտ ձեր փարեքր ալեք, յա էլ չէ՝ կսպտնենք, փարեքն էլ կաոնենք»:

Մինչև կաշաղները դաաղվում էին պասաժիրներին թալանելով, ֆայաոնչին ծածուկ իշնում էր ֆայաոնից, արձակում ձիերից մեկին, թողնում նրա գավալը ու քշում դեպի Քյավաո, հավար աանելու:

Ֆայաոնչին հավարը հասցնում էր Քյավաո: Պրիսաավը կանչում էր իր երկու սարաժնիկներին, ֆայաոնչու հեա ուղարկում գեպի վայրը, որ կաշաղներին բոնեն:

Մինչև սարաժնիկները գալիս, հասնում էին գեպի վայրը, կաշաղները թալանում էին պասաժիրներին, աշքերը կապում, բերանները թաշկինակ խրում, որ օգնություն չկանչեն, հեծնում ֆայաոնի մյուս ձիերը ու փախչում, թաքնվում սարերում:

Կաշաղներին փնարելիս ստրաժնիկները մոաակա բլուրների հեակից հանկարծ ձիու խրխինջ էին լսում, իրենց ձիերի գլուխները դարձնելով խրխինջի կողմը, գնում, աեանում, որ երկու մարդ՝ (կաշաղները) թալանած փողերն են կիսում:

Սարաժնիկներն իսկույն գոչում էին «ոուկի վերխ» և հրացաններն ուղղում գեպի կաշաղները:

Ֆայտոնչին մոտանում էր, փողերը վերցնում ներսնց ձեռքից, ստրաժնիկներից մեկն էլ խուղարկում էր ու ղենթերը խլում, ձեռքերը գնում շղթաների մեջ, վերադառնում ֆուտոնի մոտ, թալանվածներին աղատում, նստեցնում ֆայտոնը ու վերադառնում Քյավառ, ներկայանում պրիստավին, իրենց հետ բերելով կաշաղներին:

Երբ կաշաղներին շղթայակալ բերում էին, ժողովուրդը՝ երեխաները, այդ թվում և կաշաղների հարազատները, հավաքվում էին այդտեղ և սկսվում էր կաշաղների գատը:

Քննությունը վերջացնելուց հետո, պրիստավը գիմում էր ժողովուրդին. ի՞նչ պատիժ տանք սրտնց: Ժողովուրդը սկսում էր աղմկել, վիճել. մեկը կանչում էր, որ հարկավոր է ճիպոտահարել, մյուսը թև. «Հերեսները մրենք, խեղճենք էլը, մտլեքը մսն տանք, որ էլ էտենց բաներ չանեն...»: Բայց դառնում էին նաև այնպիսիները, կաշաղների աղագականները, որոնք ըղձվում էին աղատել. «Հենա փարեքը յետ էն առեկ», էլ ի՞նչ պատիժ, կտմ էլ տալ մի աննշան պատիժ, օրինակ՝ մի 100 մետր վաղեն կամ դնան իրենց տներից մի բան բերեն ուտելու:

Պրիստավը բոլոր կարծիքները լսելուց հետո որոշում էր կայացնում: Որպես օրենք ճիպոտահարություն չէր լինում, մեծամասամբ ուղարկում էին տուն, տնից մի որևէ բան բերելու, որը բուժանում էին բոլորի մեջ կամ թե որոշվում էր, որ կաշաղը մի որոշ տաքածություն վապի և նման թեթև պատիժներ: Պրիստավը որոշում էր կաշաղին (կաշաղներին) նստեցնել էջի վրա, երեսը դեպի ետ՝ պոչը, մրել գեմքը, էջի պոչը առաջ դնել և ստրաժնիկներից մեկը, ժողովրդի ներկայությամբ, այդ թվում նաև մեծահասակներից, սկըսում էր ման ածել փողոցներում, ծիծաղով, հարտյ-հրոցով, այնքան ժամանակ, մինչև պրիստավը կարդագրում էր. «Բոլ ա, կաշաղներին աղատեք»:

Եթե խաղը շարունակվում էր, նոր երեխաներ էին ընդգրկվում վերը նշված պաշտոններում, կաշաղներին իրավունք էր տրվում ընտրել իրենց համար գերեր: Իսկ եթե կաշաղներին հաջողվում էր թաքնվել այնպիսի մի տեղ, որ երկար որոնումներից հետո չէին կարողանում նրանց գտնել, քանի որ նրանք կապել էին ձիու բերանը, որ չխրխնջա, այդ գեպքում պրիստավը հրաման էր տալիս, որ դադարեցնեն փնտրելը. կաշաղները դուրս էին գալիս իրենց թաքստոցից, աղատվում էին սլատիժ կրելուց կամ ընդհանրապես խաղը վերջանում էր:

Այսպիսի գեպքերում կաշաղները թաքնված տեղից գուրս էին գալիս և այն, ինչ խլել էին ու-

ղեղներեղից, որպես ավար, մնում էր իրենց (մատիտ, գրչածայր, ուտին, թանաքաման, ֆոթիկ, ճան և նման բաներ): Եվ խաղը նորից վերսկսվում էր:

7. ՏԸՉՉՉՉ...

Այս խաղը խաղում էին միայն տղաները, երեք հոգով: Խաղալ կարելի էր ամենուրեք՝ փողոցում, հանգում, մարդագետնում և նույնիսկ աանը, գասարանում:

Խաղացողներից մեկը կանգնում էր, ոտքերը ուսերի լայնությամբ բացած, իսկ մյուս երկու խաղացողները՝ մեկը նրանից աջ, մյուսը՝ ձախ, իրենց աջ ու ձախ ոտքերը համապատասխանորեն հենելով կենարոնում կանգնածի ոտքերին:

Կենտրոնում կանգնածի իր ձեռքերի ցուցամատերի ծայրերը դնում էր քթի ծայրին և անընդհատ ասում՝ տր՛վղղ..., գլուխը մեկ գեպի աջ դարձնելով, մեկ դեպի ձախ, ուր մյուս երկու խաղացողներն իրենց ձեռքի ափերը դնում էին երեսների՝ պաշտպանվելու կենարոնում կանգնածի հարվածից, իսկ աղաա ձեռքերը պատրաստ մեկնում, կենտրոնում կանգնածի գլխի վերքը:

Այսպես տը՛ղ կանչողը միշտ դառնում էր աջ ու ձախ՝ ահարեկելով նրանց, հարմարեցնում ու խփում այնքան ժամանակ, մինչև այն երկուսից մեկն ու մեկին հաջողվում էր խփել ար՛ղ կանչողի գլխին և անպատճառ գլխարկը ցած գցել:

Ում որ հաջողվում էր այդ բանը անել, նա փոխարինում էր ար՛ղ ասողին և խաղը այդպես շարունակվում էր:

8. ՍԻՆԱ ԿԱՄ ՃԼՈԹ

Այս խաղին կարող էին մասնակցել անսահմանափակ քանակությամբ երեխաներ ու պատանիներ: Խաղում էին միայն աղաները:

Տղաներից մեկը, թաց ու չոր գցելով, վերջին մնացածը լինում էր կոացողը. երբեմն խաղացողներից մեկը կամավոր կոանում էր և ձեռքը դնում մեջքին: Մյուս խաղացողները հավաքվում էին կոացածի շուրջը, և մեկն ու մեկը ապաակում էր նրա ձեռքին, շաապ ձեռքը եա էր քաշում, մնացած բոլորի հեա բարձրացնում էր մաար կամ ձեռքը՝ անմեղ ձեանալով:

Կոացածը կանգնում էր և մեկ-մեկ, գննող հայացքով նայում կանգնածներին, աշխաանով պտնել իրեն խփողին և ում վրա կասկածում էր, ձեռքով ցույց էր աալիս: Եթե գուշակությունը ճիշտ էր, ապա խփողն էր կոանում ու ձեռքը գնում մեջքին: Խաղը նույն ձևով շարունակվում

էր, իսկ եթե ճիշտ չէր գուշակում, նորից կոտնում էր ու խփում էին ձեռքին, որպէս կտնոն այս անգամ մեկ ուրիշն էր խփում, ու խաղը շարունակվում էր, մինչև կոացածը կարողանում էր գտնել խփողին:

Գոյութիւն ունի այս խաղի աարբերակը, որի ժամանակ որեւէ մեկը կանգնում էր, աջ կամ ձախ ձեռքը դնում իր համապատասխան այտին, իսկ մյուսները ետեւից մոտենում էին ու նրանցից մեկը խփում էր կանգնածի արմունկին... Մնացածը՝ ինչպէս սիլա կամ ճլոթ խաղի ժամանակ:

Օ. ՍՆԴՈՒԿ-ՊԵՏԻԿ

Այս խաղը աղաներն ու աղջիկներն առանձին-սռանձին խաղում էին ամենուրեք՝ մարգարետնում, փողոցում, բակում, բամբակի վրա, տանը, ղարոցում և այլն: Բավական էր, որ երկու տղա կամ աղջիկ ցանկութիւն հայտնեին խաղալու, խաղը կսաացվեր:

Խաղում էին ղուլգերով, կանգնելով մեջքով իրար հաւած՝ երկու ձեռքերով թեւանցուկ էին անում, նրանցից մեկը կոսնալով բարձրացնում էր մյուսին, ասելով սնդուկ, սյնուհեան ուղղվելով՝ երկուսն էլ կանգնում էին ուղիղ և այս անգամ մյուսն էր կոտնում բարձրացնելով ընկերոջը ու պաասախանելով՝ պնդուկ:

Այսպիսով ղուլգերն արագորեն մեկը մյուսին բարձրացնելով ու իջցնելով ասում էին՝ սնդուկ և պաասախանում՝ պնդուկ: Եթե նրանցից մեկը, արագ սնդուկ-պնդուկ ասելիս մոռանալով տվյալ բառը, համարվում էր պարտված և պաւտովոր էր ընկերոջը շալակած աանել նախօրոք պայմանավորված անդը և եա բերել:

Վերադառնալուց հետո խաղը վերսկսվում էր: Միայն այս անգամ փոխում էին բառերը, որպէսզի շուտ շփոթվեին, քանի որ նա, ով պեաք է ասեր սնդուկ, եթե սխալմամբ ասում էր պնդուկ, ապա համարվում էր պաւտված և պեաք է ընկերոջը շալակած ման ածեր:

10. ԹԸՍ - ՆՍՏԵԼԵՆ

Այս խաղը խաղում էին միայն աղաներն ա-մառ ժամանակ, դեաի ափին, մարգարետնում:

Երբ երեխաները երկար ժամանակ սառը ջրում լողանալով սկսում էին մըսել, ջրից դուրս էին դալիս, որպէսզի ջուա աաքանան, խաղում էին այս խաղը ու նորից վաղում գեաը, շարունակում լողալ:

Ջրից դուրս գալով, ընկնում էին միմյանց եանից և եթե մեկը հասնում էր մյուսին, քացով

խփում էր, մինչև նրա նստելը և ասում՝ թըս-նստելեն. մյուսը կամ նստում էր կամ ինքն էլ էր փորձում խփել քացիով, տսելով՝ ընկնում-թըս:

Երբեմն երկուսով տարված էին լինում միմյանցով և սրանց հետապնդում էր մի ուրիշը և գաղաագողի, աըագ վտղելով, հասնում էր նրանց ու քսցի աւտով մեկն ու մեկին ասում՝ թըս-նրս-տելեն: Հանկարծակիի եկածը կամ անմիջապէս նստում էր, կամ փախչում, կամ էլ շրջվում նրա կողմը ու ինքն էլ աշխատում վերջինիս հարվածել՝ նույնն արտասանելով և ստիպելով նստել:

Որպէս կանոն նստածներին չէին խփում, մինչդեռ նրանք կարող էին գաղաագողի նսաած տեղից վեր կենալ ու հարվածել մոտ կտնդնածին ու նորից նսաել:

11. ԴԱՆԱԿ ԽԱՂԱԼ

Դանտկով խաղում էին միայն աղաները, ամոտն ամիսներին, գետի եզերքին, մարգարետին, ծառերի տակ: Երբ սառը ջրում երկար լողանալուց մըսում կամ հոգնում էին, դուրս էին դալիս և սկըսում դանակ խաղալ, որպէսզի վազվղեն, աաքանան ու կրկին մտնեն ջուրը լողանալու: Խաղին մասնակցում էին միայն ճարպիկները և յուրաքանչյուրը խաղում էր ինքնուրույն՝ իր համար:

Խաղը սկսում էր նա, ով առաջինն էր դուրս գալիս աստըմ-րաստըմ գնալով կամ թաց ու չոր գցելով: Առաջին խաղացողը վերցնելով դանակն ու բռնելով նրա կոթից՝ րաց շեղրով դեպի ներքև, խփում էր կանաչով կամ ավաղով ծածկված գետինին, ասելով՝ մեկ: Դանտկը պետք է մեխվեր չիմանի մեջ և նրա կոթը պետք է դանից բարձր լիներ երկու-երեք մատից ոչ պակաս. սյնուհետև չորս անգամ կրկնում էր նույն դործողութիւնն, ասելով. դանակ երկու, դանակ իրեք, դանակ չորս, դանակ հինգ: Եթե այս բոլորը հաջող էր ընթանում, անցնում էր երկրորդ ձևին: Այս անգամ բռնում էր դանակի շեղրի ծայրից և հինգ անգամ նետում դեանին այնպէս, որ դանակը օդում պաույտ կատարելով՝ սուր ծայրով խրվեր հողի մեջ: Խաղացողն այս անգամ կանչում էր. «Թարս դանակ մեկ, թարս դանակ երկու, թարս դանակ իրեք, թարս դանակ չորս և թարս դանակ հինգ»: Երրորդ ձևը դանակը սուր ծայրով գնում էր ափի մեջ, կոթը դնելով մատներին ու բարձրացնելով ուսին հավասար, դանակը րաց էր թողնում ցած, ասելով. «Հափը մեկ». կամ նույնը ասում էր ոռսերեն և նորից շարունակում հինգ անգամ:

Այնուհետև, եթե այս ձևը նույնպէս բարեհաջող էր անցնում, խաղում էր չորրորդ ձևը, որը

գումփ՝ բոռնցք էր կոչվում: Դանակի ծայրը դեպի բութ մասը՝ դրվում էր բոռնցքի վրա, նորից բոռնցքը բարձրացնում էր ուսին հավասար և ձեռքը վրա բերելով՝ դանակը նետում դետնին, ասելով. «Գոմփը մեկ» և այսպես հինգ անգամ:

Խաղի հինգերորդ ձևը դանակը ձեռքի երեսից նետելն է՝ դանակի սուր ծայրը հենում էր ձեռքի երեսի մաշկին, դանակը հենելով ձեռքին և ապա ձեռքը բարձրացնելով ուսերին հավասար՝ դանակը նետում էր վար, ասելով. «Ձեռիս երեսը մեկ» և շարունակում էր հինգ անգամ, ինչպես նախորդ խաղաձևերի ժամանակ:

Վեցերորդ ձևի ժամանակ դանակը սուր ծայրով կանգնեցնում էր ցուցամատի և մեծ մատի միջև ու նորից հինգ անգամ ուսերի բարձրության վրա բարձրացնում վերև և կտրուկ բաց թողնում, ամեն անգամ ասելով. «Մատը մեկ, մատը երկու և այլն»...

Այս ձևն էլ երբ բարեհաջող էր վերջանում, յոթերորդ ձևի ժամանակ խաղացողը դանակի սուր ծայրը դնում էր ծնոտին և ցուցամատով ուժեղ սեղմում նրա վրա: Դանակը սահելով պոկվում էր ծնոտից և պետք է խրվեր դետնի մեջ: Այս դրժողության ժամանակ խաղացողը պիտի ասեր. «Չասեն (ծնոտ) մեկ» (ոուսերեն լավ շիմանալու պատճառով չէին ասում): Քանի որ այս և հետագա ձևերը դժվար էին, ուստի պայմանավորվածությամբ կարող էին խաղալ մեկ կամ մի քանի անգամ:

Ութերորդ ձևը խաղալիս խաղացողը դանակի սուր ծայրը բռնում էր ատամներով և դլխի թափահարումով (դլուխը բարձրացնում էր վեր և արագ իջեցնում) դանակն ատամներից բաց էր թողնում, որը պետք է խրվեր հողի մեջ: Ատամներից բաց թողնելով, ասում էր. «Ատամ մեկ» կամ ոուսերեն՝ ԶՅԸ և ըստ պայմանավորվածության շարունակում էր:

Իններորդ ձևը խաղալիս դանակի ծայրը դնում էին ճակատին, ինչպես այդ արվում էր վեցերորդ խաղաձևի ժամանակ, ցուցամատով սեղմում դանակի ծայրին, որը պետք է սահելով թոշեր և մեխվեր հողի մեջ: Սա ամենատրամադրված ձևն էր այս խաղի մեջ, խաղալիս ասում էին. «Ճակատ մեկ» կամ ոուսերեն ՍՕԸ. խաղացողին ամեն անգամ չէր հաջողվում դանակը խրել հողի մեջ: Ավելին, երբեմն սնփորձ խաղացողը հիշված ձևերով խաղալու ժամանակ իր ծնոտը կամ ճակատը կտրում էր, քերծում:

Խաղի վերջին ձևը հետևյալն էր. խաղացողը բռնելով դանակի շեղքի ծայրից, առանց ետ նայելու նետում էր այն իր ետևը այնպես, որ դանակը խրվեր հողի մեջ, ինչպես մյուս խաղերում:

Խաղը շարունակվում էր այնքան ժամանակ, մինչև բոլոր խաղացողները կատարելով բոլոր խաղաձևերը, ավարտում ու դուրս էին գալիս: Վերջում մնում էր մեկը:

Խաղի ընթացքում, եթե մեկն ու մեկն այս կամ այն խաղաձևում չէր կատարում խաղի պայմանները՝ դանակը ոչ թե խրվում էր հողի մեջ, այլ ընկնում էր դետնին կամ խրվում էր հողի մեջ, բայց կոթը երկու կամ երեք մատ բարձր չէր, ինչպես պայմանավորվել էին խաղի սկզբում, ապա խաղը շարունակում էր հաջորդ խաղացողը, իսկ «ընկնողը» պետք է սպասեր մինչև նորից իր հերթը դար և խաղը շարունակեր այն ձևից, որից ինքը «ընկել» էր:

Խաղաձևերը ավարտելուց հետո վերջում մնացածին, ով չէր կատարել խաղի պահանջները, ենթարկում էին պատժի:

11ա. Պ Ա Տ Ի Ժ

Պատժվողի համաձայնությամբ վերցնում էին երեք-չորս մատ երկարությամբ մի ծայրը սրած փայտիկ և թույլ կանգնեցնում հողի, մարդադետնի կամ ավաղի մեջ: Այնուհետև յուրաքանչյուր խաղացող դանակի կոթով խփում էր փայտիկի դլխին. մեկ կամ մի քանի անգամ, ըստ պայմանավորվածության: Փայտիկն այդ հարվածների առկա աստիճանաբար խրվում էր հողի մեջ: Երբեմն փայտիկն տյնքան խորն էր խրվում հողի մեջ, որ դլխիկն անդամ չէր երևում:

Այնուհետև տուժողի ձեռքերը կապում էին մեջքին, որ նա ձեռքով չտշխատի փայտիկը հանել, որից հետո նա պետք է կոտորի և ատամներով հողը քանդեր, փայտիկը հաներ, վեր կենար ու վաղեր, փախչեր: Մյուս խաղացողները տեսնելով, որ նա փայտիկը հանեց ու փախավ, միասին ընկնում էին փախչողի ետևից, որպեսզի նա փայտիկը բերանից չդցի այնպիսի տեղ, որ կորչի և իրենք չկարողանան դուրսը:

Եթե պարտվածին հաջողվում էր հետապնդողներից փայտիկը դադարի դցել բերանից տյնպես, որ նրանք չնկատեն կամ դտնեն, ապա տղատվում էր հետագա տուժ կրելուց, իսկ եթե նկատվում էր փայտիկը դտնում էին, ապա կրկին խրում էին հողի մեջ և տմեն ինչ կրկնվում էր նորից, մինչև նրան հաջողվեր փայտիկը կորցնել:

Փայտիկը պետք է կորցնել վաղելով դանադան ուղղություններով՝ ճախճներով, նույնիսկ ջրով և հարմար տեղ ու առիթ դտնելով, փայտիկը բերանից վտյր դցել: Որպեսզի հետքը կորչի, փախչողը շարունակում էր վտղել և երբ տեսնում էր, որ սչոք չի դտել փայտիկը և չէր կանչում, հանդատա-

նում էր և վազում դեպի խաղացած տեղը, որով և փրկվում էր: Մինչդեռ հետապնդողներն իրենք էին առժողին քշում դեպի ելման կետը, քանի դեռ նա չէր կորցրել փախիկը, որպեսզի նորից խրեն հողի մեջ և խաղը վերսկսեն:

12. ԱՔԱՄ ԲՈՒԴԻ

Մի խումբ տղաներ հավաքվում էին «Աթամ բուգի» խաղալու: Որոշում էին, թե ով է մնում վերջինը: Այդ տնում էին կամ աստըմ-բաստըմով կամ թաց ու շոր գցելով: Կտր նտե մի ուրիշ հաշվերգ աստըմ-բաստըմի նման, որը կոչվում էր «Օ՝ ալա բալանի»: Այս հաշվերգը ասելով, ոտք տո ոտք առաջ էին գալիս և վերջում ում ոտքը ծածկում էր հակառակորդի ոտքին (ամեն մի րա-ոին մեկ ոտք առաջ էր դրվում), նա դուրս էր գալիս:

Օ՝ ալա բալանի,
Յա դուդ կաբանի,
Յա հեյ գիդի վան,
Չահ նտդ կտպիտան,
Չո փալան շո*:

«Աթամ բուգի» խաղում, երբ որոշում էին հերթականությունը, վերջում մնացողը կոանում էր, մի ձեռքը դնում մեջքին, խաղացողներից մեկն էլ բռնում էր նրա աչքերը, մյուսները շրջապատում էին: Նրանցից մեկը տսում էր հետևյալ քառյակը.

Աթամ բուգի,
Բասմա բուգի,
Բու նեշադի,
Քանի՞ մատ է:

Այս ասելուց հետո խաղացողներից մեկը հարվածում էր կոացածի ձեռքին և բարձրացնելով մատները, հարցնում. «էս քանի մատ ա»:

Եթե կոացածը գուշակում էր մատների քանակը ու խփողին, ապա նա վեր էր կենում, իսկ հարվածողը կոանում էր նրա տեղը և խաղը շարունակվում էր: Իսկ եթե չէր գուշակում, ապա նորից տսում էին տթամ բուգի քառյակը, խփում նոր կոացածին՝ ցույց տալով մատները:

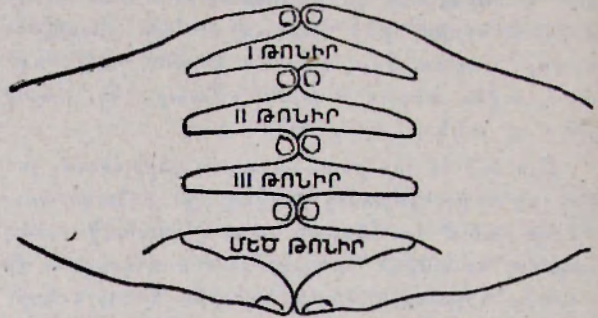
Ծանոթություն.— Մատները ցույց աալու քանակը որոշում էր ինքը՝ խփողը (մեկից մինչև աասը):

* Այս հաշվերգով հազվադեպ էր որոշվում խաղացողների հերթականությունը, ասված բառերն էլ անհասկանալի էին: Սակայն պակերը լրիվ լինելու համար մենք բերեցինք (ձ. 4.):

13. ԸՍՏԵ ԿՐԱԿ ԿԱ՞

Այս խաղը հինգ-վեց տարեկան երկսեռ փոքրիկների խաղ էր: Խաղում էին երկուսով: Երբեմն մեծերից մեկը կաղմակերպում էր սյն, փոքրին ղրադեցնելու համար:

Խաղացողներից մեկը (մեծը), երկու ձեռքերի մատերը լայն բացած միացնում էր միմյանց և ստացվում էր շորս բացվածք: Զեռքերն այդ վիճակում բարձրացնում էր խաղընկերոջ ուսերի բարձրություն: Խաղընկերը ձեռքը կամ մատը մտցնելով առաջին թոնիրը (տե՛ս գծ. 11), հարցնում էր. «էստեղ կրակ կա՞»: Երկրորդ խաղացողը պատասխանում էր՝ չէ, չկա:



Գծ. 11. «Ըստե կրակ կա»

Առաջին խաղացողը, ձեռքը կամ մատը այնտեղից հանում էր ու մտցնում երկրորդ թոնիրը և դիմում նույն հարցով: Նա կրկին բացասական պատասխան էր ստանում: Այս կարգով հարցնում էր ու բացասական պատասխան ստանում նաև երրորդ թոնրի մասին: Այնուհետև առաջին խաղացողը հարցնում էր չորրորդ և վերջին թոնրի մասին, թե արդյո՞ք այստեղ կրակ կա, ձեռքը մտցնելով բուժ ցուցամատի միացման տեղը: Երկրորդ խաղացողը պատասխանում էր. «Այո՛, էս թոնիրում կրակ կա»: Առաջինը շարունակում էր հարցնել. «հաց կարելի յա՞ թխեմ»: Պատասխանում էր. «հա, հնչի չէ, բե թխա»: Առաջինը, նորից հարցնում էր, «Շուն դո՞ր տ՞»: «Հարի, մի վախեցի, ջուն գացե օխճի խետ, համա գու արխտյին հարի, քո խացը թխա, հելի գնա քո բանին»:

Առաջինը հանգստանում էր, երկու ձեռքերը միմյանց խփում, իրրե թե լավաշ էր պատրաստում, հետո կրկին ձեռքը մտցնում էր չորրորդ թոնիրը, որ լավաշը խփի թոնրի պատին, այդ միջոցին երկրորդ խաղացողը սկսում էր շան նման հաչալ և իր ձեռքով խեղդել նրա ձեռքը, որ թոնրի մեջ էր: Թոնիրը քանդում էին:

Խաղը վերսկսվում էր, եթե փոքրիկը ուղում էր խաղալ, մանավանդ, երբ նա ցանկանում էր թոնրատերը լինել:

14. ՀԱՅԵՐ ՈՒՆԵՍ, ԹԵ ՇՈՒՆ (ԱՄՐԵԼ ԲՈՒՆԵԼ)

Այս խաղին մասնակցում էին երկսեռ երեխաները: Բաժանվում էին երկու խմբի, մի խումբը սկսում էր փոխել, մյուսը՝ հետապնդել փախչողներին: Փախչողների և հետապնդողների դերը որոշվում էր կամ աստրոմ-րասարմով կամ թաց ու չոր գցելով:

Փախչողների խումբը հետապնդողներից փախչում էր որքան հնարավոր է հեռու, իսկ հետապնդողներն աշխատում էին հասնել և բռնել մեկն ու մեկին կամ եթե հաջողվում էր՝ մի քանիսին: Բռնվածներին սկսում էին շարժարել: Բռնելով նրա երկու ակտնջներից, տներդհատ հարցնում էին. «Դու հնդեր ո՞ւնես, թե շո՞ւն»: Գերին պատասխանում էր բարձր ձայնով. «Հնդեր ունեմ, շուն չունեմ»: Այդ դեպքում նրա՝ դերու, ընկերները պիտի ետ դառնային ու հետապնդեին իրենց հետանելը, եթե հաջողվում էր, նրանցից մեկն ու մեկին բռնել, նույն հարցով դիմում էին նրան, մինչև երկու դերիներին ակտնջներից բռնած մոտեցնում էին իրար: Այդ ժամանակ կատարվում էր դերիների փոխանակություն, որոնք խաղից դուրս էին գալիս, մինչև խաղի վերսկսվելը: Իսկ եթե դերի ընկածին հաջողվում էր ինքնուրույն կերպով, առանց օգնության, աղաավել ու փախչել, նա խաղից դուրս չէր գալիս, ընդհակառակը, ջարդանակում էր մասնակցել խաղին և իրեն էլ դերի վերցնելու իրավունք չունեին, մինչև նոր խաղի սկսվելը:

Սակայն պատահում էր այնպես, որ բռնված գերին ինչ-ինչ պատճառներից դրված, երբ նրան հարցնում էին «Հնդեր ո՞ւնես, թե շո՞ւն», պատասխանում էր «Շուն ունեմ, հնդեր չունեմ»: Այդ դեպքում ընկերները չէին էլ փորձում աղատել նրան դերությունից, սակայն դերեվարները նրա հետ վարվում էին ավելի մեղմ. բռնում էին միայն մի ակտնջից կամ էլ բոլորովին րաց էին թողնում: Այդ դեպքում ընկերները նրան համարում էին դավաճան (որը հազվադեպ էր պատահում), քոնի որ այդ խաղից հետո էլ այդպիսին երկար ժամանակ «դավաճան» մականունն էր մի ուրիշ խաղ, նրանից հետո էլ կարող էին զրկվել խաղից:

հում), քոնի որ այդ խաղից հետո էլ այդպիսին երկար ժամանակ «դավաճան» մականունն էր կրում և եթե կողմակերպվում էր մի ուրիշ խաղ, նրանից նույնիսկ հրաժարվում էին:

Խաղը ավարտվում էր տյն թիմի հաղթանակով, որին հաջողվում էր պերել հակառակորդ խմբի մեծ մասին, որից հետո խաղը վերականգնվում էր՝ դերերը փոխված:

15. ՃԻՎ-ՃԻՎ-ՃԻՎ...

Քուրսու շուրջը հավաքվում էին տան ամենափոքրերը, որոնք նոր էին ոտքի ելել ու լեղու առնել: Մեծահասակներից մեկը երեխաներին նրստեցնում էր իր շուրջը, մեկը մյուսի ձեռքի երեսից երկու մատիկներով բռնում էին ու բոլորը միասին ձեռքերը բարձրացնում վեր. որպես մի շղթա, ու կանչում. «ՃիՎ, ճիՎ, ճիՎ... Թոավ գընաց պապոնց տուն»: Այս ասելով բոլորը ձեռքները րաց էին թողնում ու կողմակերպչի հետ սկսում ուրախանալ ու ծափ տալ:

Խաղը տեղում էր այնքան ժամանակ, քանի դեռ երեխաները չէին հոգնել, ու խաղը նրանց չէր ձանձրացրել:

16. ԽԱՂԵՐԻ ՎԵՐՋՈՒՄ ՆՈՐԻՑ ԽԱՂ

Երեկոները, բոլոր խաղերի վերջում, ինչպիսի խաղ էլ խաղացած լինեին երեխաները, երբ հոգնած ու հաղեցած, իսկ երբեմն էլ ծնողների պահանջով, պիտի առն զնային, դռնում էին:

Ամեն մարդ հիրանց առն,
Մուկն ու կատուն խերանց բուն:

Այս ասելով յուրաքանչյուր երեխա աշխատում էր թեթեակի խփել մեկ կամ մի քանի ընկերոջ ու վազել տուն՝ աշխատելով խույս տալ հարվածներից:

Հարվածողը միեկնույն ժամանակ ասում էր. «Իմ ցավն ու շոռ. քո վրեն»:

ԲԺՇԿՈՒԹՅՈՒՆ

Հավկուր հիվանդության բուժում—Հնում այս հիվանդությունը ջատ էր տարածված Սեանի ավազտում, ուստի և մարդիկ բուժում էին փրկություն:

Գիտակցում էին, որ հավկուրով հիվանդանում էին դիտավորապես այն պատանիները, որոնք վատ էին սնվում, ուստի և նրանց կերցնում էին տավարի, ոչխարի եփած փայծաղ, թոք և սպիտակ:

կուցներով հարուստ ուտելիքներ, որը աալիս էր դրական արդյունք:

Մյուս միջոցն այն էր, որ վերցնում էին մի կառու օրսիդիան քարի րեկոր, ծեծում հավանդի մեջ մինչև փոշի դառնալը, այնուհետև այդ փոշին մազում էին մանր ծակոտիներով մաղով (որին նոր Բայապեաում շարմաղ էին ասում), ապա փոշին մեղրի, կարագի հետ շաղախած աալիս