**ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**Թեմա՝ Ազգային շարժախաղերի կիրառումը <<Ֆիզիկական կուլտուրայի>> դասերին**

**Ուսուցիչ՝ Ավետիսյան Սվետլանա**

**Ղեկավար՝ Ղուլոյան**

**ԳԱՎԱՌ 2022**

**Բովանդակություն**

[Ներածություն 3](#_Toc112706687)

[Ազգային խաղեր 5](#_Toc112706688)

[Եզրակացություն 17](#_Toc112706689)

[Գրականության ցանկ 18](#_Toc112706690)

# Ներածություն

Խաղերն իրենց բովանդակությամբ առանձնահատուկ տեղ են գրավում երեխաների կյանքում և համարվում դաստիարակության կարևոր միջոցներից: Դրանք երեխաների բնական ուղեկիցն են, հույզերի ուրախության և շարժումների ակունքը: Ժողովրդական շարժախաղերը մինչ օրս պահպանել են իրենց գեղարվեստական փայլը, գեղագիտական - դաստիարակչական նշանակությունը և կազմում են անփոխարինելի խաղային ֆոլկլորը (ժողովրդական բանահյուսությունը): Սակայն դրանք աննշան շատ քիչ տեղ են գտել նախադպրոցական տարիքի երեխաների ֆիզիկական դաստիարակության ծրագրում: Ժողովրդական խաղերը հանդիսանում ինքնուրույն ժանր ժողովրդական բանահյուսության մեջ: Դրանք զարգացել են հասարակական առաջընթացի տարբեր փուլերում և պահպանվել ու հասել են մեզ: Այդ խաղերը փոխանցվել են սերնդից - սերունղ և իրենց մեջ խտացրել ժաողովրդական լավագույն ավանդույթները: Ազգային խաղերի հիմքում ընկած են ազգային մշակույթի հարուստ ձևերը: Շատ խաղերի բովանդակությունը ներառում է հայ ժողովրդի ծիսակատարություններն ու աշխատանքային գործունեությունը: Հայաստանում բոլոր տոների (Վարդավառ, Ծաղկազարդ, Բերքահավաք – նավասարդյան…) անբաժանելի մասն է կազմել շարժախաղը (լախտի, ըմբշամարտ (կոխ), բռնոցի, պահմտոցի և այլն) : Մի շարք բանահավաքներ և հետազոտողներ խաղը համարում են յուրահատուկ սոցիալական գործունեության ձևեր, որոնք ունեն կարևոր կրթադաստիարակչական գործառույթ և գիտական ու գործնական մեծ արժեք: Դրանք իրենց մեջ ընդգրկում են պատմական բոլոր ժամանակաշրջանների երևույթներ, հագեցած են հումորով և կատակներով, ուրախ պահերով և շուտասելուկներով: Հայկական ժողովրդական մանկական խաղերն ունեն իրենց տարբերակները (տարատեսակները), որոնք ոչ միայն բազմազանություն են հաղորդում խաղերին և պահպանում երեխաների հետաքրքրությունը խաղի նկատմամբ, այլև դրսևորում են տեղանքի (քաղաք, շրջան, գավառ) կոլորիտը, երեխաներին ծանոթացնում իրենց հասակակիցների խաղերին, հնարավորություն ընձեռում՝ ստեղծելու նոր խաղեր:

Ազգային խաղերն իրենց արդիականությունը չեն կորցրել նաև այսօր։ <<Ֆիզիկական կուլտուրայի>> դասերի ընթացքում հաճախ կարող ենք հանդիպել նմանատիպ խաղերի կազմակերպմանը, որոնք միտված են ոչ միայն ֆիզիկական ակտիվությանը, այլն նաև մտավոր զարգացմանը։

Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է․

1․ Ծանոթանալ ազգային խաղերի տեսակներին

2․Նկարագրել խաղերի առանձնահատկությունը, ծագումը

3․Ցույց տալ խաղերի դրական ազդեցությունը երեխաների վրա

# Ազգային խաղեր

**Պաղկվոցիկ**

Երեխաները 1 հաշվին պուճ (վիճակ) գցելով մեջքին կեցող են ընտրում (աչքերը փակող), 2-ին թաքցնող: Կեցողն առանձնացվում է, իսկ մյուսները թաքնվողի գիտությամբ տեղավորվում են զանազան տեղերում. Կեցողը (աչք փակողը) թաքցնողին հարցնում է. -ճաշ էփքը՞ի (ճաշը եփվե՞լ է): Բոլորի թաքնվելուց հետո թաքցնողը «ճաշը էփքը ի» պատասխանով կեցողին թույլատրում է որոնել թաքնվածներին: Կեցողը որևէ մեկին տեսնելիս վազում է դեպի իր բույնը և իր տեղը հանձնում է տեսնվածին:

**Կանոնները**

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

2. Որևէ մեկին տեսնելիս տալիս է անունը և վազում դեպի բույնը: Խաղի տարբերակները խաղում են Կոտայքում, Նոր Բայազետում, Վարդենիսում:

**Տափկենալուկի**

Երեխաներից մեկը վիճակահանությաբ (թաց աչքեր) դառնում է աչք փակողը: փակողը! Ընտրված խաղակենտրոնը կոչվում է բինա (բույն): Երբ բոլորը պահվում են, աչքեր փակողը հարցնում է.

- Էլե՞լ ա (եղե՞լ է) Պատրաստ չլինելու դեպքում պահվողներից ոմանք պատասխանում են.

- Չի էլել (չի եղել): Իսկ եթե պատրաստ են լինում (թաքնվում են), ձայն են տալիս.

-Էլել ա:

Այս դեպքում սկսվում է որոնումն ու հետապնդումը: Բռնվածը ստանձնում է աչք փակողի դերը: Հակառակ դեպքում, երբ ոչ ոք չի բռնվում, բնի խաղացողը նորից սկսում է խաղը: Աղվեսուկ Երեխաները բռնում են միմյանց ձեռք, կազմում շրջան՝ոտքերն ուսերից լայն բացված: Շրջանից դուրս մնում են երկու հոգի, որոնցից մեկն ստանձնում է քարակի (բռնողի) և մյուսը աղվեսի դերը: Երբ խաղը սկսվում է, բարակին ձեռքի թաշկինակով հարվածում է աղվեսին: Վերջինս ծեծվելուց խուսափելու համար պտըտվում է երեխաների շուրջը և աշխատում կանգնած երեխաների ոտքերի արանքով մտնել շրջանի մեջ: Բարակի կողմից բռնված աղվեսի դերը ստանձնում է շրջան կազմողներից մեկը:

**Կանոնները**

Երբ աղվեսն անցնում է շրջանի մեջ, բռնված չի համարվում: Երկու խաղից հետո ընտրվում է նոր բարակի (բռնվող) և աղվես: Խաղը տարածված է եղել Տարոնում, Վանում, Կարսում:

**Պուճախ, պուճախ**

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

**Մածուն ծախեմ**

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

* Մածուն ծախեմ, ո՞վ կուզե: Նրան մերժում են՝ ասելով.

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

Այս միջոցին սա և անվանված երեխան և անվանված երեխան փոխում են իրենց տեղերը: Մածուն ծախողն աշխատում է շտապել և սրանցից մեկի անկյունը գրավել:Խաղում են Վանում, Վաղարշապատում, Մուշում։

**Աղվըսու ծակ (Աղվեսի անցք-բույն)**

Երեխաները միաշար կանգնում են միմյանց հետևից՝ ոտքերն ուսերի

լայնությամբ բացված (գոյանում է մի երկար անցք՝ աղվըսու ծակ): Երեխաներից մեկը փախչողն է, իսկ մյուսը հետապնդողը (բռնողը):

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

փախչող: Իսկ կանգնած երեխան դառնում է հետապնդող (բռնող):

Կանոնները.

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

**Գառներն ու գայլը։**

Երեխաներից մեկը հովիվ է, մյուսը' գայլ: 3 - 4 հոգի դառնում են հովվի օգնականներ: Խաղին մասնակցող մյուս երեխաները գառներն են:

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

**Կանոնները**

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

**Գայլն աղվեսին հասավ**

Մի երեխայի ձեռքից բռնում են երկու երեխա: Նրանցից մեկը կոչվում է գայլ, մյուսը՝ աղվես: Գայլը վազում է աղվեսի ետևից՝ աշխատելով բռնել: Եթե հաջողվում է բռնել, ապա ինքը դառնում է աղվես, իսկ աղվեսը՝ գայլ: Խաղը կրկնվում է նույնությամբ: Սրանց վազելու ժամանակ մյուս ձագերը

պտտվում են նրանց շուրջ և ասում. «Գայլն աղվեսին հասավ, գայլն աղվեսին հասավ»:

**Չարաճճիներ**

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

շրջապատում են շրջանագիծը:

Դրսի երեխաները մեկ կամ զույգ ոտքով մտնում են շրջանի մեջ,

ցատկոտում և չարչարում են ներսում գտնվողին: Վերջինիս խնդիրն է՝ խփել նրանցից մեկին և տեղերը փոխել:

**Կանոնները**

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

**Ծիտը Քարին**

Երեխաներից մեկը լինում է կանչողը (խաղավար): Խմբի երեխաները ցրվում են խաղահրապարակի տարբեր մասերում, իսկ կանչող-խաղավարը

կանչում է՝ «ծիտը քարին»: Խաղացողները, երբ լսում են այս բառերը, մի-մի քար են գտնում և վրան կանգնում մեկ կամ երկու ոտքով: Կանչողն աշխատում է նրանց խփել դեռ քարի վրա չկանգնած: Առանց խփվելու՝

քարերի վրա կանգնած երեխաներն սկսում են իրենց կանգնած քարից

տեղափոխվել ուրիշ քարի վրա այնպես, որ կանչողի համար նրանց խփելու հնարավորություն ստեղծվի: Վերջինս ում որ խփում է, նա դառնում է

կանչող, իսկ նախկին կանչողը մտնում է խմբի մեջ:

**Կանոնները**

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

**Մուկ – կատու**

Երեխաները շրջան են կազմում՝ բռնելրվ միմյանց ձեռքերից: Նախապես մեկին որպես մուկ, մյուսին՝ կատու են ընտրում: Մուկը դրսից մտնում է

որևէ երեխայի թևատակով ներս և կատվին շփոթեցնելով՝ դուրս է գալիս մեկ ուրիշ տեղով: Իսկ կատուն հետապնդում է նրան և նույն տեղերով մտնելով ու դուրս գալով՝ աշխատում բռնել մկանը: Եթե դա հաջողվում է, ապա դերերը միմյանց հետ փոխում են:

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

**Կանոնները**

1. Կատուն պետք է մկան հետևից գնա այն ճանապարհով, որով (թևատակով) մուկն է անցել:
2. Եթե կատուն ընտրում է այլ ճանապարհ, ապա նրան փախցնում է

շրջանում կանգնած երեխաներից մեկը: Խաղը նույնությամբ շարունակվում է:

Խաղում էին Կարսում, այժմ՝ էջմիածնում, Գյումրիում, Երևանում: Գնդակի դպրոց

Երեխաները բաժանվում են խմբերի և որոշում, թե որքան է պետք գնդակը խփել գետնին և բռնել, քանի ձեռքով պետք է խփել (մեկ ձեռքով, գույգ

ձեռքով, փոխելով ձեռքերը, գնդակին խփելուց հետո ծափ տալ և այլն), քանի անգամ հարվածելուց հետո պետք է բռնեն և այլն: Սկսում են խաղալ: Եթե խաղացողը խմբի գնդակը որոշված թվին չի կարողանում հասցնել

(հանձնարարությունը չի կատարում), գնդակն ընկնում է, և խաղն սկսում է մյուս խումբը:

**Աչքխփոցիկ**

Մեկի աչքերը կապում են և սկսում չորս կողմից հրել, զարկել և փախչել: Երբ աչքերը կապածը կարողանում է մեկին բռնել, նախկինին ազատում են և

բռնվածի աչքերը կապում: Եթե մասնակիցների թիվը շատ է, կարելի է կապել երկու երեխայի աչքեր:

**Արագիլը և գորտերը**

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

**Թու-թու**

Խաղատեղը պետք է ընտրել այնպիսի մի տեղ, ուր ծառեր կան: Ամեն մեկը կանգնում է մի ծառի մոտ, բացի մեկից, որը կանգնում է մեջտեղում:

Այս վերջինիս պարտականությունն է՝ խաղացողներից մեկն ու մեկի տեղը գրավել, երբ նրանք միմյանց հետ փոխում են տեղերը: Եթե վազողը կարողացավ անվտանգ անցնել ու ասել՝ «թու-թու», ապա նրանք ազատվում են և երեք անգամ հարվածում ծառին:

Խաղում էին Վանում, Մուշում, Վարսում, Գյումրիում:

**Դաշտի չոբան**

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

* Սարի գելն եմ, կտանեմ:

Չոբանը պատասխանում է.

* Դաշտի չոբանն եմ, չեմ տա:

Գայլը սա լսելուց հետո աշխատում է տանել գառներին, իսկ չոբանը պաշտպանում է: Եթե գայլին հաջողվում է ձեռքով դիպչել մի երեխա -

գառնուկի, ապա նրան տանում է իր մոտ: Երկու-երեք գառ բռնվելուց հետո ընտրվում է նոր չոբան և գայլ:

**Կանոնները**

1 Գայլը կարող է տանել գառներին միայն չոբանի «չեմ տա» ասելուց հետո:

2. Ում դիպչում է գայլի ձեռքը, նա էլ համարվում է բռնված գառնուկ: Պուտ-պուտ

Երեխաները կազմում են շրջան և նստում քարերի (աթոռակների) վրա: Մեկը կանգնում է շրջանի ներսում և աշխատում խփել նստած երեխաներից մեկին: Ում հարվածում է, նա վեր է կենում տեղից և վազում խփողի

հակառակ ուղղությամբ: Մեկ անգամ շրջանը շրջանցելուց հետո երկրորդ անգամ շուտ նստել հասցնողը տեղավորվում է ազատ քարին, իսկ մյուսը մնում է առանց տեղի և խաղն սկսում ինքը:

**Բռնոցի**

Երեխաներն ազատ կանգնում են հրապարակում: Խաղավարը (բռնողը), որին նշանակում է դաստիարակը կամ ընտրում են երեխաները, կանգնում է հրապարակի կենտրոնում: Դաստիարակն ասում է. «Մեկ, երկու, երեք,

բռնի՛ր»: Այդ ազդանշանով բոլոր երեխաները վազվզում են հրապարակում՝ խուսափելով բռնողից, որն աշխատում է հասնել որևէ երեխայի և ձեռքով դիպչել նրան: Այն երեխան, որին բռնողը դիպել է, ժամանակավորապես դուրս է գալիս խաղից: Խաղն ավարտվում է, երբ բռնողը կարողանում է

բռնել 3-4 երեխայի: Այնուհետև ընտրվում է նոր խաղավար (բռնող), և խաղը կրկնվում է 4-5 անգամ:

**Կանոնները**

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

**Անկյունիկներ**

Երեխաները կանգնում են ծառերի մոտ կամ գետնին գծված շրջանների մեջ: Երեխաներից մեկը կանգնում է կենտրոնում: Նա մոտենում է որևէ երեխայի և ասում. «Մկնի՛կ, մկնի՛կ, տու՛ր ինձ քո անկյունը»: Այդ ժամանակ բոլոր երեխաները վազում են, որպեսզի ընկերների հետ փոխեն տեղերը:

Խաղավարն աշխատում է զբաղեցնել որևէ մեկի տեղը: Եթե դա նրան հաջողվում է, ապա խաղավարը դառնում է այն երեխան, որը տեղ չունի: Եթե խաղավարը երկար ժամանակ չի կարողանում անկյուն գրավել,

դաստիարակն ասում է. «Կատուն»: Այդ ազդանշանով բոլոր խաղացողները միաժամանակ փոխում են տեղերը, իսկ խաղավարն աշխատում է

զբաղեցնել որևէ մեկի անկյունը:

**Կանոնները**

1. Երեխաները պետք է անընդհատ փոխեն իրենց տեղերը:

2․Այն երեխան, որն անկյուն չունի, դառնում է խաղավար։

**Զույգերով վազք**

Երեխաները կանգնում են հրապարակի մի կողմում գծված սահմանագծի մոտ՝ զույգ գծերով օղակ կազմած: Սահմնանագծից 12-15 քայլ հեռավորության վրա յուրաքանչյուր օղակի դիմաց դրվում են բուլավաներ, աթոռ, լցրած գնդակ, կանգնակ՝ վրան ամրացված դրոշակ: Դաստիարակի ազդանշանով օղակի դիմաց կանգնած առաջին զույգերը միմյանց ձեռք

բռնած վազում են դեպի դիմացի առարկան, շրջանցում, վերադառնում. կանգնում իրենց օղակի վերջում: Հաջորդ ազդանշանով վազում է երկրորդ զույգը և այդպես, մինչև բոլոր երեխասերը կատարում են

հանձնարարությունը:

1 .Վազել միայն դաստիարակի ազդանշանով (հարված թմբուկին, դրոշակի իջեցում):

1. Սահմանագծից առաջ չանցնել:
2. Վազելիս ձեռքերը բաց չթողնել:

**Հատակին չմնաս (Ծիտը ծառին)**

հրապարակի կամ դահլիճի տարբեր մասերում՛ պատերի մոտ դրվում են աթոռներ, որոնց բարձրությունը 25-30 սմ է: Այղ աթոռակների վրա պետք է բարձրանան երեխաները (կարող են լինել նստարաններ, արկղեր,աստիճաններ, տախտակներ): Երեխաներից մեկը լինում է բռնողը, նրա թևին կապում են կարմիր ժապավեն: Դաստիարակի ազդանշանով (հարված թմբուկին, ծափ) երեխաները վազում են, ցրվում են հրապարակի

տարբեր մասերում, կատարում տարբեր շարժումներ (երաժշտության տակ ռիթմիկ քայլք, վազք, յուրաքանչյուր Երեխա իր ցանկացած շարժումը կարող է կատարել): Բռնողը նույն պես կատարում է այդ շարժումները:

Դաստիարակի «Բռնիր» ազդանշանով բոլորը վազում են դեպի աթոռակները և բարձրանում դրանց վրա, իսկ բռնողը աշխատում է խփել երեխաներին նախքան աթոռակի վրա բարձրանալը: Ում որ բռնում է, նա ժամանակավորոպես դուրս է գալիս խաղից: Խաղը անգամ կրկնելուց հետո հաշվում են բռնված երեխաներին, ընտրվում է նոր բռնող, խփված երեխաները մասնակցում են խաղին և խաղը նույնությամբ կրկնվում է:

Խաղը տևում է 6-8 րոպե:

**Կանոնները**

1. Երեխաներին պետք է բռնել միայն «Բռնիր» ազդանշանից հետո:

2, Երեխաները կարող են բարձրանալ ցանկացած աթոռակի վրա միայն

«Բռնիր» ազդանշանից հետո:

**Աղվեսը հավանոցում**

Հրապարակի մի մասում գծվում է հավանոցը (նրա չափը կախված է խաղացողների թվից), որի մեջ դրվում են նստարաններ (դա աթոռն է): Հավերը թառում են (կանգնում են նստարաններին): Հակառակ կողմում գծվում են «աղվեսի բույնը»` հավաբնից 10-12 քայլ հեռավորությամբ:

Ազատ տարածությունը բակն է: Երեխաներից մեկին դաստիարակը

նշանակում է «աղվես», մյուսները լինում են «հավեր»: Նրանք քայլում և վազում են բակում, կուտ ուտում, թափահարում թևերը:

Դաստիարակի «աղվեսը» ազդանշանով հավերը վազում են դեպի հավանոց և թառում, իսկ «աղվեսը» աշխատոևմ է նախքան թառելը բռնել նրանց: Աղվեսը բռնված հավին տանում է իր բույնը: Հավերը ցատկելով իջնում են թառից և խաղը նույնությամբ շարունակվում է: Խաղն ավարտվում է, երբ աղվեսը բռնում է երկու-երեք հավ: Կարելի է աղվեսին փոխել և խաղը շարունակել: Խաղը կրկնվում է 4-5 անգամ:

Կանոնները

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

/մինչև աղվեսին փոխելը/:

**7 քար**

7քարը ռազմական խաղերից է : Նախկինում այն խաղացել են թշնամու վահանի կոտրված կտորներով: Խաղի մասնակիցները հավաքել են փշրված յոթ կտորները և, դրանք նորից կառուցելով, ամրացրել են իրենց բերդը և դուրս վանել թշնամուն: Իսկ այնուհետև վահանի կտորներին փոխարինելու են եկել յոթ տափակ քարերը: Խաղը կարող է ունենալ 10-20 մասնակից: Մասնակիցները բաժանվում են երկու խմբի: Մի խումը կանգնում է քարերի կողքին, որպես դրանց պահապան, իսկ մյուս խումբը՝ որոշակի հեռավորությունից գնդակը գլորելով, փորձում է քանդել քարերի բուրգը: Երբ մասնակիցներից մեկին հաջողվում է քանդել բուրգը, ապա մյուս խմբի մասնակիցները պետք է վերցնեն գնդակը և դրանով փորձեն հարվածել հակառակորդ խմբի մասնակիցներին՝ չթողնելով նրանց նորից հավաքել քարերը: Եթե մասնակիցներին հաջողվում էր նորից հավաքեր քարերը, ապա նրանք հաղթող էին ճանաչվում: Եվ իհարկե, այս ամենը շարունակվում էր այնքան ժամանակ մինչև մասնակիցները հոգնեին, կամ մութն ընկներ: Իսկ մութն ըկնելուց հետո արդեն սկսում էին պահմտոցի խաղալ:

**Հոլ**

Այստեղ մասնակիցների թիվը անսահմանափակ է: Խաղալու համար անհրաժեշտ էր հոլ, որն իրենից ներկայացնում էր կոնանման փայտ՝ երկաթե սուր ծայրով և հատուկ հանգույցով պարան: Հոլը պտտելու համար անհրաժեշտ էր հանգույցն անց կացնել մատի վրա, իսկ պարանի մյուս ծայրը փաթաթել փայտե հոլի վրա: Խաղացողը կտրուկ առաջ է նետում ձեռքը, պարանը բացվում է, և հոլը սկսում է պտտվել գետնին: Նախապես գետնի վրա փոքրիկ փոս էր փորվում և դրանից որոշակի հեռավորության վրա դրվում էր կոճ, այն էր՝ հոլ առանց ծայրի: Խաղացողների մասնակցության հերթականությունը որոշվում էր վիճակահանությամբ:

Խաղի իմաստը նրանում էր, որ հոլը դեռ պտտվելու ընթացքում պետք էր ափի մեջ վերցնել ու հարվածել կոճին: Դա պետք էր անել այնպես, որ այն առաջ տանելով գցեին փոսի մեջ: Խաղը շարունակվում էր այնքան ժամանակ, մինչև ինչ-որ մեկին հաջողվում էր ամենաշատը կոճը փոսի մեջ նետել: Մրցանակը, որպես կանոն, հակառակորդի հոլն էր լինում:

**Կոխ**

Կոխը ժամանակակից ըմբշամարտի նախատիպն է հանդիսանում: Այն տարբեր ծիսակատարությունների, տոների, հավաքույթների և հարսանիքների անբաժան մասն է կազմել: Այն տարբեր անվանումներ է ունեցել՝ գոտեմարտ, գուռաշ, չոքագյուլաշ և այլն: Նախքան գոտեմարտի սկիզբը, ազգային երաժշտության ներքո, մրցակիցները միմյանց հետ պարում են ազգային պարեր, որից հետո միայն սկսում են մրցամարտը: Հաղթող էր համարվում այն մասնակիցը, ով կարողանում էր իր հակառակորդին գետնին տապալել:

Հնում հարսանիքների ժամանկ, երբ հարսանեկան թափորը հասնում էր փեսայի տուն, աղջկա և տղայի ծնողները բեմադրված կոխ էին բռնում՝ այսպիսով ավելի ամրապնդելով իրենց բարեկամությունը: Փեսայի համար նույնպես հարսանեկան կոխը կարևոր գործողություն էր, որի ընթացքում փեսան ցույց էր տալիս իր պատրաստվածությունն ամուսնական կյանքին:

Կոխ բռնելու ավանդույթի տեսարանի հանդիպում ենք նաև «Անուշ» պոեմի մեջ: Որտեղ ասվում է, որ ըստ ընդունված ադաթի իգիթն իր օրում իր իգիթ ընկերոջը գետնին չպիտի տապալի կոխի ժամանակ: Եվ երբ մի անգամ տոնակատարության ժամանակ երկու ընկերներ Սարոն ու Մոսին կոխ են բռնում, և Սարոն, մոռանալով իրենց ընկերական կատակ խաղը, գետնին է տապալում իր ընկերոջը՝ այդ օրվանց Սարոն ու Մոսին անհաշտ թշնամիներ են դառնում[[1]](#footnote-1):

# Եզրակացություն

Խաղը բազմակողմ երևույթ է, այն կարելի է դիտարկել որպես թիմի կյանքի բոլոր ասպեկտների գոյության առանձնահատուկ ձև առանց բացառության։ Խաղի հետ նույնքան երանգներ են հայտնվում ուսումնական գործընթացի մանկավարժական կառավարման մեջ։ Երեխայի զարգացման և դաստիարակության գործում հսկայական դերը պատկանում է խաղին. [ամենակարեւորը](https://peskiadmin.ru/hy/vidy-raskladyvaniya-divanov-i-ih-nazvanie-vidy-transformacii-raskladnyh-divanov.html)երեխաների գործունեությունը. Այն արդյունավետ միջոց է նախադպրոցական տարիքի երեխայի անհատականությունը, նրա բարոյական և կամային հատկանիշները ձևավորելու համար, խաղի մեջ գիտակցվում է աշխարհի վրա ազդելու անհրաժեշտությունը: Խաղի կրթական արժեքը մեծապես կախված է ուսուցչի մասնագիտական ​​հմտություններից, երեխայի հոգեբանության իմացությունից՝ հաշվի առնելով նրա տարիքը և անհատական ​​հատկանիշները, երեխաների հարաբերությունների ճիշտ մեթոդաբանական ուղղորդումը, ճշգրիտ կազմակերպումը և վարքագիծը։

Հետազոտական աշխատանքը գրելիս և խաղի տարբեր տեսակները ուսումնասիրելիս կատարեցի մի քանի եզրակացություններ․

1․Խաղի միջոցով զարգանում է երևակայությունը

2․Երեխան սովորում է կառավառել իր ուշադրությունը և կենտրոնացվածությունը

3․Փոխվում է երեխայի ընկալումը իրեն շրջապատող առարկաների հանդեպ։

Ուստի, շատ կարևոր է խաղերի կիրառումը դպրոցական դասընթացների ժամանակ։ Ազգային խաղերի նշանակությունը իմ կարծիքով, էլ ավելի պետք է կարևորվի ներկայումս, քանի որ եթե նախկինում երեխաների հիմնական զբաղմունքը խաղն էր լիներ դպրոցում, թե բակում, այժմ աշակերտների առօրյայի մեծ մասը զբաղեցնում են համակարգչային խաղերը, որոնցից քչերը կարող են որևէ դրական ազդեցություն թողնել աշակերտի վրա։ Իսկ խաղի կազմակերպումը թե՛ նախադպրոցական, թե՛ դպրոցական տարիքում արդյունավետ է : Դրա շնորհիվ նրանք դառնում են դիտունակ, սովորում են համեմատել, դասակարգել առարկաները՝ համաձայն այս կամ այն հատկանիշների: Իսկ դա նպաստում է նրանց մտավոր զարգացմանը, զուգահեռաբար զարգացնում ընկալունակությունը, խոսքը և ուշադրությունը:

# Գրականության ցանկ

1. Vygotsky L. S. Խաղը և նրա դերը երեխայի հոգեբանական զարգացման մեջ // Հոգեբանության հարցեր. - Մ .: Կրթություն, 1966. - էջ. 17 - 25:
2. Լեոնտև, Ա. Ն. Նախադպրոցական խաղի հոգեբանական հիմքերը [Տեքստ] / Ա. Ն. Լեոնտև. - Մ .: Կրթություն, 1983. - 323 էջ.
3. Էլկոնին Դ.Բ. Խաղի հոգեբանությունը. - Մ.: Մանկավարժություն, 1978:
4. Krupskaya N. K. Խաղի դերը մանկապարտեզում. //Պեդ. op. - M. : 1980.
5. https://www.armgeo.am/armenian-national-games/
6. https://lmeloyanmskh.wordpress.com /

1. 1. https://www.armgeo.am/armenian-national-games/

   [↑](#footnote-ref-1)