

ՀՏԴ՝ 392.9

ԽԱՂԱԿԱՆՔԱՆԴՐԱՊՈՒԼԻ ԱՎԱՆԴԱԿԱՆ

ՔԱՂԱՔԱՅԻՆ ՄՇԱԿՈՒՅԹՈՒՄ

Կարինե Բազեյան

ՀՀ ԳԱԱ Շիրակի հայագիտական հետազոտությունների կենտրոն

Բանալի բառեր՝ *Ալեքսանդրապոլ, քաղաքային մշակույթ, խաղ, հասակակիցների խումբ, սոցիալականացում, մրցակցություն, խաղային բանահյուսություն:*

Ալեքսանդրապոլի ավանդական մշակույթի ամբողջական նկարագիրը թերի կլինի առանց մանկապատանեկան խաղերի ներկայացման: Այս հոդվածով փորձ է կատարվել որոշ չափով լրացնել գոյություն ունեցող բացը Ալեքսանդրապոլի խաղային մշակույթի ուսումնասիրության մեջ: Մեր նպատակն է ներկայացնել խաղի դերը և նշանակությունը երեխաների հասունացման և սոցիալականացման գործընթացում, վերլուծել խաղի սոցիոկարգավորիչ գործառույթները և դրա հարաբերությունները տոնական ծիսաշարի արարողակարգում:

Նախաբան. Առօրյա մշակույթի և, մասնավորապես, խաղային մշակույթի ուսումնասիրությունը կարևոր է ժողովրդի էթնոմշակութային անցյալի տարբեր կողմերը վեր հանելու առումով: Խաղերը, լինելով ծիսական արարողությունների անբաժանելի մաս, կարող են շատ բան ասել սովյալ ժողովրդի հավատալիքների ու գաղափարական պատկերացումների համակարգի մասին: Ժողովրդական խաղերում կողմերով և տեղեկություններ հասարակության հնագույն սոցիալական կառուցվածքի, ազգային տոնացույցի, ֆիզիկական կրթության ձևերի, էթնոմշակութային փոխհարաբերությունների և այլնի մասին: Հետևաբար անհնար է պատկերացնել ժողովրդի էթնիկական կերպարը, առանց հաշվի առնելու ժամանցային վարքի պատմական ձևերը, այն բազմազան փորձը, որ կուտակվել է նրա խաղային մշակույթում:

Աշխատանքի համար որպես սկզբնաղբյուր են ծառայել Հ. Գյուլեցյանի և հատկապես Ն. Նիկողոսյանի ձեռագիր հուշերը, որտեղ առանձին բաժնով նկարագրված են քաղաքի երեխաների մեջ տարածված երեք տասնյակից ավելի

խաղեր, որոնք առաջին անգամ են դրվում գիտական շրջանառության մեջ, ինչպես նաև ազգագրական գրականության մեջ ցայժմ հայտնի նյութերը:

Խաղի ազգաբանական-մշակութաբանական բնութագիրը

Խաղը հսկայական տեղ է գրավում երեխայի կյանքում, մանկական աշխարհընկալման մեջ, այն երեխայի միջանձնային շփման կարևոր գործիք է, որն օգնում է հասնելու սոցիալական իրազեկության: Որպես ավանդական մշակութի մաս՝ ժողովրդական խաղերն այլաբանորեն արտահայտում են հասարակական, քաղաքական, սոցիալ-տնտեսական, կենցաղային, ծիսական, սովորույթային և այլ երևույթներ՝ մարդու գործունեությունը վերարտադրելով զանազան կերպավորումներով: Խաղում իրականացվում է մեծերի սոցիումին բնորոշ միջանձնային հարաբերությունների, էթիկետային-վարքագծային նորմերի յուրատեսակ մոդելավորումը, և վերջապես, խաղային վարքը երեխայի յուրատեսակ հոգեբանական վիճակն է՝ իր տարիքային ֆիզիոլոգիական պահանջներին համարժեք: Մշակութաբանական տեսանկյունից խաղը համարվում է մարդու կողմից իրեն շրջապատող իրականությունը յուրացնելու, ժամանակի և տարածության մեջ հարմարվելու մեթոդ:

Խաղը՝ որպես էթնիկ մշակույթի բաղադրիչ, կարևորվում է ոչ միայն որպես ժամանցի ձև, այլև, որ ամենակարևորն է, դաստիարակության յուրօրինակ մեթոդ և լավագույն միջոց՝ երեխաների մտավոր ու ֆիզիկական կարողությունների զարգացման գործում: Սերտորեն կապված լինելով ժողովրդի ապրելակերպին և կենսագործունեությանը՝ խաղն ուղղորդում է երեխային դեպի ապագա՝ սոցիալականացնելով նրան տվյալ հասարակության մեջ: Եթե մեծահասակ մարդու համար խաղը հանգստի և ժամանցի միջոց է, երեխայի համար իր ապրելակերպն է:¹

Յանկացած ավանդական մշակույթում երեխայի սոցիալականացման գործընթացի մեջ որպես ինքնազարգացման և փոխադարձ դաստիարակության գործոն շատ մեծ ազդեցություն ունեն հասակակիցների խումբն իր յուրահատուկ հարաբերություններով ու մշակույթով: Այն առաջին հերթին բավարարում էր երեխաների՝ մեծերի վերահսկողությունից դուրս, ազատ հարաբերություններ հաստատելու պահանջը. փոխադարձ հետաքրքրությունները, շրջապատող աշխարհն ու միմյանց ճանաչելու միասնական ջանքերը բացառիկ կարևոր նշանակություն ունենին: Ընտանիքից դուրս նույնպես պայմաններ էին ստեղծվում անհատի ձևավորման համար, և դրանում կարևոր դաստիարակչական դեր էին խաղում տարբեր տարիքային խմբերը, որտեղ երեխաները խաղի միջո-

¹ **Магомедов, М. З.**, Народные игры лезгин в XIX-начале XX века : автореферат дис. кандидата исторических наук, Махачкала, 1994. - 23 с. <http://www.dslib.net/etnografia/narodnye-igry-lezgin-v-hih-nachale-xx-veka.html> (վերջին դիտում 20.06.2019թ.):

ցով յուրացնում էին մեծահասակների տնտեսական գործունեության եղանակները, զարգացնում մտավոր և ֆիզիկական ունակությունները, ձեռք բերում կամային հատկանիշներ և յուրացնում հասարակական վարքի նորմերը:²

Մանկական խաղերը խիստ բազմազան են իրենց բովանդակությամբ, բնույթով, կազմակերպման ձևերով, ուստի դրանց ճշգրիտ դասակարգումը բարդ է: Որպես կանոն՝ դասակարգման համակարգերը լրացնում են մեկը մյուսին և շատ ուղղություններում՝ խաչվում: Օրինակ, խաղերն առանձնացվում են ըստ երեխաների երեք տարիքային խմբերի՝ մանկիկային շրջան (0-4 տարեկան), մանկություն (5-7 տարեկան) և պատանեկություն (8-12 տարեկան): Գոյություն ունի նաև այսպիսի բաժանում. փակ տարածքում անցկացվող և բացօթյա խաղեր կամ լայն ճանաչում ստացած ձմեռային և ամառային խաղեր: Ելնելով խաղերի բնույթից՝ դրանք դասակարգվում են հետևյալ կերպ.

- *Շարժական (սպորտային) խաղեր*, որոնք անցկացվում են նախապես մշակված հատուկ կանոններով: Սրանք միշտ համարվել են սոցիալապես ամենաօգտակար, քանի որ ուղղված են ֆիզիկական տարբեր հմտությունների և մտավոր կարողությունների ձևավորմանը: Դրանք բնութագրվում են մրցակցայնությամբ, մարզվածության վառ արտահայտմամբ:

- *Դրամատիկականացված (դերային, ստեղծագործ) խաղեր*, որոնք կանոններ չունեն, տարբերվում են իրենց բովանդակությամբ (կենցաղի, մեծերի աշխատանքի, հասարակական կյանքի դեպքերի վերարտադրություն), կազմակերպման ձևերով, մասնակիցների թվով (անհատական, խմբային և կոլեկտիվ): Ստեղծագործական խաղերի ողջ բազմազանությամբ հանդերձ, դրանք ունեն ընդհանուր գծեր՝ երեխաներն իրենք են ընտրում խաղի թեման և զարգացնում սյուժեն:³

Հայկական ժողովրդական խաղերին նվիրված իր եռահատոր ուսումնասիրության մեջ ազգագրագետ Վարդ Բոյոյանը դրանք, ըստ իրենց հիմնական նշանակությունների, դասակարգել է հետևյալ կերպ.

- *Արտադրական խաղեր*, որ ներկայացնում են շինարարությունը, որսորդությունն ու ձկնորսությունը, անասնապահությունը, երկրագործությունը, առևտուրը և այլն:

- *Հասարակական խաղեր*, որոնք արտացոլում են սոցիալ-տնտեսական հարաբերությունները, հասարակական-քաղաքական անցքերը, ամուսնության ձևերը, ընտանեկան հարաբերությունները և այլն:

² Морозов И.А., Слепцова И.С., Круг игры: Праздник и игра в жизни северорусского крестьянина (XIX-XX вв.), М., 2004., с. 17-18.

³ Русские дети: Основы народной педагогики. Иллюстрированная энциклопедия, СПб, 2006, с. 350-357, 85-94.

- *Դրամատիկական խաղեր*, որոնց մեջ գտնվում են թատերական ներկայացումների նախնական, միջնադարյան և նոր շրջանի տարրեր: Դրանց թվում են դատավարությունները, վանական արեղաթողի խաղերը, կրկեսային խաղատեսակները, ծաղրախաղերը և այլն:

- *Մարզական խաղեր*՝ ռազմամրցակցային-մարմնամարզական խաղեր,
- *Զվարճախաղեր*,
- *Մեղանախաղեր*,
- *Մտավարժական խաղեր*,
- *Օրհասական խաղեր*:⁴

Մանկիկային շրջանի խաղերին են պատկանում մայրերի ու տատիկների կողմից մանուկների հետ անցկացվող անհիշելի ժամանակներից եկած մանախաղերը, ձեռնախաղերը, թռցնոցիները, մանկախաղացները, գրկային պարախաղերը, շալակախաղերը և այլն, որոնք ուղեկցվում էին նաև որոշակի հանգավորված տեքստերով: Մեկուկես-երկու տարեկան մանուկները յուրացնում էին մոր և իրենց միջև դրսևորվող խաղերը և դրանք փոխանցում մանկական միջավայր: Թվով երկու և ավելի երեխաները խաղում էին *նստկան խաղեր՝ մատնախաղեր, ձեռնախաղեր, ոտնախաղեր, հանելուկանման խաղեր* (բուռպահուկներ), իսկ այնուհետև՝ սենյակային շարժական խաղեր (մուկ ու կատու և այլն):

Կրտսեր տարիքային խմբերի համար բնորոշ էին այն խաղերը, որոնցում մասնակցում էին երկու սեռի երեխաները միասին: Դրանք իրենց կառուցվածքով չունենին ավարտուն խաղային սյուժե. հիմքում ընկած էր մեծերի վարքը կրկնօրինակելը: Այդ խաղերը կառուցված էին կերպարային, զգացմունքային հիմքի վրա, որի միջոցով երեխաները ավելի լավ էին ճանաչում իրենց շրջապատող աշխարհը, իրենց մարմնի հնարավորությունները, ձեռք էին բերում խոսակցական հմտություններ և կյանքի համար անհրաժեշտ այնպիսի սոցիալական որակներ, ինչպիսիք էին խմբային վարքը, շփվողականությունը և այլն:

Միջին տարիքային խմբի երեխաները խաղում էին այնպիսի խաղեր, որոնք զարգացնում էին ուշադրությունը, համբերատարությունը, հնարամտությունը:

Բարձր տարիքային խմբի երեխաների կամ պատանեկան խաղերն ավելի բազմազան էին: Այս տարիքում ի հայտ են գալիս այնպիսի խաղեր, որտեղ հստակ տարանջատվում էին երկու սեռերը, և որոնք խիստ վերահսկվում էին: Այս խմբի խաղերի մյուս բնորոշ հատկանիշը ռազմամրցակցային խաղերի թվի աճն է:

⁴ Բոդյան Վ., Հայ ազգագրություն, համառոտ ուրվագիծ, Եր., 1974, էջ 185:

Ժողովրդական շարժական խաղերն ունեին կուռ ներիմաստ, ընթանում էին խիստ մշակված կանոններով, որոնք ժամանակի ընթացքում, կապված տարիքային առանձնահատկությունների հետ, փոփոխվում էին: Կանոնները, անհատի մեջ զարգացնելով բարոյականային բարձր հատկանիշներ (հայրենասիրություն, ազնվություն, մարդասիրություն, ընկերասիրություն, նվիրվածություն և այլն), նպաստում էին հասարակության ապագա անդամի բարոյական կերպարի ձևավորմանը: Հայ ժողովրդի կենցաղում մեծ նշանակություն ունեին հատկապես խաղ-մրցումները, որոնք դաստիարակում էին ուժ, ճարպկություն, առնականություն, դիմացկունություն, զսպվածություն, տարբեր իրադրություններում սեփական վարքի գիտակցում ու գնահատում:⁵

Ալեքսանդրապոլի մանկապատանեկան խաղերը

Ալեքսանդրապոլի մանկապատանեկան խաղերի մասին Ն. Նիկողոսյանը գրում է. «Նրանք /երեխաները/ ամբողջ օրը խաղում էին մենակ կամ խմբով, և նրանց խաղալիքներն էին քարի, ոսկրի կտորներ, կճղակներ, փայտեր և այլն: Առանձին աշխուժություն ու կենդանություն ուներ խմբական խաղը: Խմբական խաղերին երեխաներն անձնատուր էին լինում ամբողջ թափով, եռանդով: Ճարպիկ, լավ խաղացողը գրավում էր ամենին, և բոլորը սիրով հետևում էին նրա խաղին, նրան ընտրում էին խաղի մեծը՝ ուստաբաշի, որին լսում, կատարում էին նրա հրամանները, կարգադրությունները: Հասակավոր մարդիկ անգամ հետևում էին լավ խաղացողին, գովում ու խրախուսում էին նրան: Խաղերի մեծ մասը, մանավանդ խմբականը, կատարվում էր զարնան սկզբին, հաջորդաբար՝ *Աստուրմա, Ղազախթոփի, Հյուսամմա-դուբբա, Ախպերս դյուրգար* և այլն: Այս խաղերը պահանջում էին ուժ, ճարպկություն, մասնակցում էին սրանց ավելի տարիքավոր երիտասարդները: Իսկ *Քարթոփի, Աստուրմա, Ես տարա, Ղսրբով մտա* և այլն խաղում էին պատանիները: Մեր հիշած խաղերում, հասկանալի է, որ այն ժամանակներում աղջիկները չէին մասնակցում, և նրանց խաղերում էլ մի առանձին կենդանություն չկար:»⁶

Հարկ է նշել, որ շարժական խաղերը ցանկացած էթնոսի ավանդական դաստիարակության մեջ երեխաների ֆիզիկական զարգացման համար առավել կարևոր նշանակություն ունեն: Դրանք ամրացնում են առողջությունը, նպաստում են երեխայի ֆիզիկական զարգացմանը, կյանքի համար կարևոր հմտությունների ձեռքբերմանը և ձևավորում են բարոյականային որակներ:

⁵ **Բազեյան Կ.**, Հայ ժողովրդական խաղերը որպես պատանիների սոցիալիզացիայի և ռազմահայրենասիրական դաստիարակման գործոն, Ազգային բանակին՝ առողջ զինվոր, Հանրապետական գիտաժողովի նյութերի ժողովածու, Գյումրի, 2002, էջ 64-67:

⁶ **Նիկողոսյան Ն.**, Լենինական, ՀՀ ԳԱԱ հնագիտության և ազգագրության ինստիտուտի բանախյուսության արխիվ, FF II, էջ 7193-7194:

Երեխաների ամենօրյա շարժական խաղերից են ամբողջ աշխարհում հայտնի «բռնոցի»-ները, «թաքնվոցի»-ները, «դուրս հանոցի»-ները, «աչքակապուկ»-ները և այլն: Այս բոլոր խաղերը նպաստում էին երեխաների մեջ զարգացնելու որոշակի ֆիզիկական հմտություններ՝ ճարպկություն, արագ արձագանքում, կողմնորոշում և այլն:⁷

Ալեքսանդր Լեսկո, ինչպես ընդունված է խաղային մշակույթում ընդհանրապես, յուրաքանչյուր խաղից առաջ խաղացողները բաժանվում էին երկու հավասար խմբերի: Նախ ընտրվում էին դրանց ղեկավարները, որոնք խաղակիցների մեջ ամենատարիքովն էին, ճարպիկը և արագաշարժը: Ի տարբերություն գյուղական միջավայրի, որտեղ նրանք կոչվում էին *իշխաններ* կամ *բեկեր*, այստեղ, ինչպես վերը հիշվեց, անվանվում էին *ուստաբաշի*:⁸ Խմբերը կազմելու համար խաղացողները զույգ-զույգ առանձնանում, իրենց համար անուններ էին ընտրում, մոտենում էին ուստաբաշիներին և հարցնում՝ «Թա՞ցն ես, թե՞ չորը»: Թացը մեկն էր վերցնում, չորը՝ մյուսը, և այսպես՝ մնացյալները: Այս ձևով կազմվում էին երկու հակառակորդ խմբերը: Խումբը կազմելուց հետո խաղը սկսելու փուլն էր, որն այստեղ հայտնի էր «ատում-քյաստում»⁹ անունով և կատարվում էր հայոց խաղային մշակույթին բնորոշ վիճակահանության հետևյալ ձևերով.

ա/ *Թաց ու չոր* - ուստաբաշիներից մեկը մի փոքրիկ քարի վրա թքում, հարցնում էր մյուսին՝ «Թա՞ցն ես, թե՞ չորը», ու քարը շարտում օդի մեջ, և ընկնելուց հետո, ըստ ընտրության, մի խումբը դառնում էր *քյաստոողը*/հարձակվողը, իսկ մյուսը՝ պաշտպանվողը:

բ/ *Գիր ու պատկեր* - այս դեպքում դեպի վեր էր նետվում պղնձե մետաղադրամը՝ նախապես որոշվելով «Գի՞րը, թե՞ պատկերը», և ըստ այդմ որոշվում էր խմբերի դերերը:

գ/ *Քար ու փուչ* - ուստաբաշիներից մեկը մի փոքր քար պահում էր բռան մեջ ու երկու բռունցքը առաջ բերելով՝ մյուսին հարցնում էր. «Քա՞րն ես, թե՞ փուչքը»: Վերջինս ընտրում էր դրանցից մեկն ու խփում դիմացինի ձեռքին: Երբ ընտրությունը ճիշտ էր լինում, հաղթող կամ հարձակվող կողմը դառնում էր իր խումբը:

⁷ **Блинова А.Н.** Детские игры немцев Западной Сибири // Культурология традиционных сообществ. – Омск, 2007. – С. 79-85. http://www.rukukla.ru/article/kuhi/game_nem.htm (վերջին դիտում 20.06.2019թ.)

⁸ Ուստաբաշի-գլխավոր վարպետ:

⁹ **Նիկողոսյան Ն.**, էջ 7195:

դ/ *Ուտնաչափով* - ուստաբաշիները հեռանում էին իրարից որոշ տարածություն ու ոտքը ոտքի առաջ բերելով՝ մոտենում էին իրար. ում ոտքը մյուսի ոտքին կպավ, այդ կողմը դառնում էր *քյառստողը*:

ե/ *Փայտով* - փայտը մեկը նետում էր վեր, մյուսը բռնում էր այն, այնուհետև հաջորդաբար ձեռքով բռնելով՝ շարունակում էին մինչև փայտի ծայրին հասնելը: Ով հասավ ծայրին, նրա խումբը դառնում էր հաղթողը:¹⁰

Որոշակի կարգ գոյություն ունեւ իսաղի ավարտի ժամանակ. եթե նույն իսաղը երկար իսաղալուց ձանձրանում էին և ուզում էին այլ իսաղ իսաղալ, ապա նոր վիճակահանություն էր կատարվում: Իսկ եթե ուզում էին ցրվել, այդ դեպքում լավ իսաղացողները ծաղրում էին պարտվողներին և գետնին թքելով՝ ասում. «Թյու՛ օյինը իսաղը, ոտքերիս տակը»: Դրանից հետո նրանց չէր կարելի ստիպել իսաղալ: Խաղացողներն էլ, միմյանցից բաժանվելով ասում էին. «Ամեն մարդ իր տունը, ոսկի սնդուկը մեր տունը»:¹¹

Ալեքսանդրապոլում տարածված շարժական իսաղերից էին գնդակախաղերը (*Թուփ իսաղալ, Քարթոփի, Ղազախ-թոփի, Ախպերս դյուրգար, չատր կշինե*), լախտախաղերը (*Ճիզ թուրա*), նշանառության իսաղերը (*Սատանի հոր, Թութ*), իծաշարունկները (*Ատտուրմա*), վեզախաղերը, պահմտուկները, հետապնդիչ, խույս տալու իսաղերը և այլն:

Անդրադառնանք դրանց առանձին-առանձին: Գնդակախաղերը առավել տարածված իսաղաձևերից էին, որոնց մասնակցում էին տարբեր տարիքի և սեռի երեխաները: Դարձյալ վկայաբերենք Նիկողոսյանին, որը, նկարագրելով *թոփ իսաղալը*, գրում է. «Քանի ռեզինե գնդակները չկային, բրդից կամ բամբակից գնդակ էին շինում, թելով փաթաթում, երբեմն էլ գույնզգույն գարոս թելով նախշում էին: Գնդակը գետին էին խփում, բարձրանալիս նորից ու նորից ձեռքով էին խփում, մինչև գնդակի հեռանալը կամ ընկնիլը: Հետո էլ հաշվում էին 1,2,3 ն. այդ ձևի իսաղը կոչվում էր «Սայի»: Իսկ եթե բարձր էին խփում ու պտտում, կոչվում էր «չարխ»:¹² Այս իսաղը տարբեր անուններով ու կանոններով տարածված էր ողջ Հայաստանում և հայաբնակ բնակավայրերում:¹³

Քարթոփի իսաղը որոշ տարբերակներով ներկայացված է Վ.Բոդյանի աշխատության մեջ:¹⁴ Ալեքսանդրապոլում այն իսաղում էին հետևյալ կերպ. «Բնում կանգնեցնում էին մի տափակ, մեծ քար. իսաղացողներից մեկը փայտով գնդակին էր խփում, մյուսները հեռու ցրված աշխատում էին գնդակը բարձրից

¹⁰ Նիկողոսյան Ն., էջ 7196:

¹¹ Նույն տեղում, էջ 7197:

¹² Նույն տեղում, էջ 7218:

¹³ Բոդյան Վ., Հայ ժողովրդական իսաղեր, հ. II, №№ 238, 239, 245, 246, 247, 248, 249:

¹⁴ Նույն տեղում, №№ 213, 214, 215, 216:

բռնել, կամ եթե բռնել չէր կարողանում, գնդակը ձեռքն ընկնելուն պես խփում էր քարին: Եթե գնդակը բռնվել էր կամ քարին դիպել, դիպցնողը կամ բռնողը վեր կգնար գնդակը զցելու: Խաղով վարժվում էր նշան բռնել կամ հեռվից եկող առարկան դիտել»:¹⁵

Ղազախ-թոփի խաղը «կատարվում էր գնդակով ու տափակ ձեռնափայտով, որով խփում էին գնդակին: Քյաստողները կանգնում են վերը, որից քիչ հեռու գտնվում է լակամանը,- գնդակին խփողները, որ մեռած են համարվում: Քյաստվողները գնում են վար և ցրված կանգնում ու սպասում գնդակը բռնելու: Գնդակին խփողը կանգնում էր լակամանում և սպասում հարմար դեպքի, որ ցած փախչի, կենդանանա ու փախչելով գա ընկերների մոտ: Քյաստվողներից մեկը գնդակ է տալիս խփելու, բայց այնպես, որ «փրստ» գա, չկարողանա գնդակին զարկել, կամ այնպես տա, որ գնդակը հեռու թռչի, ընկերները բռնեն:

Եթե գնդակը բռնում էր լակամանում կանգնած «մեռնողը», կենդանանում էր, իսկ եթե ցածում կանգնածներն էին բռնում, իրանք կանցնեին վեր, իսկ վերինները կգային վար: Վերջը գնդակը խփում էր ուստաբաշին: Սա երեք անգամ իրավունք ուներ խփելու, բայց այնպես էր խփում, վոր գնդակը ցածրից կամ բարձրից գնա, չկարողանան բռնել: Եթե բոլորն էլ լակամանում մեռած էին լինում, գնդակ տվողը գնդակը վեր էր թոցնում, բռնում, վոր սրանց խափ տա փախչելու, որ գնդակով խփե: Այդ միջոցին եթե մեռածներից մեկը վրա հասներ ու բռներ գնդակը, բոլորը կկենդանանային, ու խաղը կնորոգվեր: Մեռածների փախչելու ժամանակ եթե գնդակը դիպչեր մեկին՝ լակամանին չհասած, ցածինները վեր կգային, և խաղը կանցներ մյուս կողմին: Խաղի բնույթն էր լավ գնդակ խփել, արագ վազել և մարմինն այնպես ձկել, որ գնդակը չդիպչեր»:¹⁶

Այս խաղը Ախալքալաքում գրեթե նույն կանոններն ուներ և որոշ տարբերություններով հայտնի էր նաև Նոր Բայազետում՝ *Սեթակ*, Սասունում՝ *Թոփ*, Ապարանում՝ *Թոփ չորեցի* անունով:¹⁷ Ընդ որում, Ախալքալաքում և Սասունում, ինչպես Ալեքսանդրապոլում, խաղում էին 17-18 տարեկան տղաները, իսկ Ապարանում խաղին մասնակցում էին նաև աղջիկները:

Ախպերս դյուրգար, չատր կշիներ խաղը ևս հայոց մեջ տարածված խաղերից է, հայտնի տարբեր անուններով՝ *Գծագնդակ*, *Շրջան*, *Հոլ գնդակով*, *Ջղեզ*, *Խփոցիկ* անուններով:¹⁸ Ալեքսանդրապոլում խաղը կատարվում էր հետևյալ կերպ. «Գետնի վրա գծում էին մի մեծ շրջան: Քյաստվողները, քամակ-քամակի տված, երեսները դեպի խաղացողները դարձրած, սպասում էին: Քյաստողները

¹⁵ Նիկողոսյան Ն., էջ 7216:

¹⁶ Նույն տեղում, էջ 7209-7210:

¹⁷ Բոդոյան Վ., ՇԺԽ, հ. II, №№ 227, 228, 229, 231:

¹⁸ Նույն տեղում, №№ 202, 203, 204, 206, 207:

գծից հեռու, մի գնդակ պահում էին փեշերի տակ, մոտենում էին գծին, պտտում էին գծի շուրջն ու ասում.- Ախպերս դուրսդ, չատր կշինե: Մի քանի պտույտ կատարելուց ու խոսքերը կրկնելուց հետո հանկարծ մեկը պահած գնդակը խփում էր մեկին, և ամենքն սկսում էին փախչել: Եթե գնդակը գետին չընկավ, բռնեցին, նրանք դուրս կգային գծից, մյուսները կմտնեին գծի մեջ: Եթե գնդակը գծից դուրս եկավ, խաղացողները նորից կշարունակեին նույն ձևով: Եթե գնդակը գծի մեջ մնաց, նրանով կաշխատեին փախչողներին դիպցնել, որ իրանք գծից դուրս գան: Իսկ եթե գնդակը չէր դիպչում, գծից դուրս եղողները կշարունակեին նույնը կրկնել: Խաղացողների հմտությունը նրա մեջ էր, որ գնդակը խփելիս ներսինները չբռնեն, և գծից դուրս գա, ու իրանք երկար նույն դերը կատարեն»:¹⁹

Լախտախաղերից Ալեքսանդրապոլում հայտնի էր *Ճիգ թուրա (լախտի)-ն*: Խաղն իր հիմնական կառուցվածքով ու ընթացքով նման է Հայաստանի այլ բնակավայրերում տարածված լախտախաղերին.²⁰ «Կազմում էին 4-5 զույգից բաղկացած երկու խումբ: Գծում էին մի մեծ շրջան: Քյաստվողները գոտիկները կամ ոլորած լախտեր էին դնում շրջանի մեջ իրարից հեռու, գծի եզրին ու ոտքով պաշտպանում լախտը, վոր դրսինները չփախցնեն: Դրսինները հարձակվում էին լախտը խփելու, և եթե հաջողվեր մի լախտ դուրս պրծցնել, սկսում էին նրանով խփել լախտին կամ պաշտպանողին, մինչև որ մյուսներն էլ դուրս կորգեին ու այնուհետև ամեն կողմից կսկսեին ձաղկել գծի մեջ գտնվողներին: Գծի մեջ եղածներն էլ առանց գծից դուրս գալու պիտի ձեռքը պարզեին, ներս քաշեին գծի մեջ ու ոտքով մեկին կամ մյուսին խփեին, որ իրանք ազատվեին, խաղացողները գծի մեջ անցնեին: Խաղի մեջ պահանջվում էր ձեռքի ու ոտքի ուժ և մարմնի ճկունություն»²¹:

Նշանառության խաղերը չափազանց բազմազան են ինչպես կատարման եղանակներով, այնպես էլ թեմաներով: Դրանք որևէ առարկայի նշան բռնելու, թիրախն անպայման տապալելու, շրջագծերի ու փոսերի մեջ գնդեր գլորելու և շրջաններից գնդերը դուրս մղելու, գլորելով, մետելով ու սորելով նշան բռնելու խաղերն են:

Ալեքսանդրապոլում տարածված նշանառության խաղերից *Թուր* և *Սատանի հոր* խաղերը, որ նկարագրել է Նիկողոսյանը, նույն անուններով ներկայացված են նաև Բդոյանի գրքում:²²

Նշանառության խաղերին են պատկանում նաև վեգախաղերը, որոնց մասին Նիկողոսյանը գրում է. «Անցյալ դարի 70-80-ական թվերին (*խոսքը XIX դ.*

¹⁹ Նիկողոսյան Ն., նշվ. աշխ., էջ 7197:

²⁰ Բդոյան Վ., Հայ ժողովրդական խաղեր II, № 161, էջ 90:

²¹ Նիկողոսյան Ն., նշվ. աշխ., էջ 7212:

²² Բդոյան Վ., ՀժԽ II, № 272, էջ 124, № 325, էջ 140:

մասին է-Գ.Բ.) երեխաները կանոնավոր խաղալիքներ չունենին: Նրանց միակ խաղալիքը կազմում էին վեգը, կճղակը և քարը: Վեգով խաղում էին երկու երեխա: Վեգը ունի չորս կողմ. հարթ կողմը կոչվում էր թոխան, որի հակառակ կողմը կոչվում էր ալշու, ուռուցիկ կողմը՝ բոգ, և սրա հակառակ կողմը՝ ջիգ: Թոխանը տանում էր (կրում էր) բոգը, իսկ ալշուն՝ ջիգը: Եթե մի-մի վեգ էին գցում՝ խաղը կոչվում էր մտար, իսկ եթե գույգ-գույգ, կոչվում էր ջխտար: Եթե վեգ գցելիս մեկի վեգը թոխան կանգնեց, մյուսինը ալշու, թոխան բերողը տանում էր ալշուն: Եթե մեկը ալշու էր կանգնում, մյուսը բոգ, ալշու վեգով պետք է խփեր բոգին, որ ջիգ դառնա, տանի: Ջխտար խաղալիս նետում էին երկու-երկու եգ. թոխան բերողը վերցնում էր բոգը, դարձնում էր ջիգը, հետո վերցնում:

Վեգերով խաղում էին *Ալշնալու*: Նախապես պայմանավորվում էին, թե քանի վեգով են խաղալու: Գծում էին շրջան ու կենտրոնում շարում էին 2-ական կամ 3 - ական վեգ: Սկսում էին գծի մոտիկ այքել վեգերին: Եթե հաջողվեր շարած վեգերը տեղից դուրս գցել ու բավական հեռացնել, վեգը կվերցներ. իսկ եթե մնար գծի մեջ, այնքան պետք է չարչարվեր, մինչև շրջանից դուրս բերեր:

Կճղակով նույնպես *Ալշնալուն* էին խաղում: Քարերով խաղը կոչվում էր *Փամփաստ*: Վերցնում էին հինգ հաս ողորկ կլոր փոքր քարեր, գցում էին օդում և ձեռքի երեսը դեմ անում. եթե մեկ կամ երկու քարը կանգնեին ձեռքի երեսին, մնացած երեք քարերն էլ գետնից էին վերցնում, մի քարը օդում գցելով: Փամփաստի խաղը շատ ձևեր ուներ, բայց անունները մոռացել եմ, չեմ կարող նկարագրել»:²³

Այս խաղը ևս, *Ջխտար* անունով, մի քանի տարբերակով ու բավականին մանրամասն նկարագրված է Վ.Բդոյանի կողմից:²⁴

Խաղերի մյուս խումբը կազմում են իծաշարուկները և հեծնոցիկ խաղերը, որոնցից Ալեքսանդրապոլում տարածված էին *Ատտուրմա*, *Էրկան էշ*, *Էրկան գոմեշ*, *Թամբուլում-թամբուլում-թամբալակ*, *Պոչ-թախլասի*, *Հյուսամմա դուբբա*, *Սատանի չախչախ* խաղերը: Սրանք մանկապատանեկան խաղեր էին, որ կատարվում էին հիմնականում գարնանը:

Ատտուրման իծաշարուկ խաղ էր և այստեղ երեք տարբերակ ուներ. «ա/ Սրով (հերթով) ատտուրմա, բ/ Ոտով ատտուրմա և գ/ Կտի-կտի մաստանա:

ա. Սրով ատտուրմա. մինը կռանում էր, մյուսները վրայից թռչում էին: Վերջին թռչողը կռանում էր, իսկ կռացողը թռչում էր առաջինը: Նորից վերջինը կռանում էր, իսկ կռացողը թռչում էր ամենից առաջ և այլն:

²³ Նիկողոսյան Ն., էջ 7216-7219:

²⁴ Բդոյան Վ., նշվ. աշխ., № 371, էջ 153:

բ. Ոտով ատտուրմա. կատարվում էր ատում-քյաստում, վերջին քյաստ-վողը կռանում էր նշանակված տեղում: Առաջին քյաստողն ուստաբաշին էր. երկրորդը՝ արտուկ, երրորդը՝ գստիկ, իսկ մյուսները անուն չունեին: Առաջ խաղում էր ուստաբաշին, հետո՝ արտուկը, հետո՝ գստիկը և հետո մյուսները. շարքը վերջանալուց հետո խաղացողը բնից չափում էր մի ոտք ու կես, կռանում էր, մյուսները կարգով թռչում էին: Կռացողը նորից մի վոտք ու կես հեռանում էր, կռանում, մյուսները նույն կարգով թռչում էին: Էլի մի վոտք ու կես չափելով կռանում էր, էլի նույն կարգով թռչում էին: Կռացողը շարունակ հեռանում էր:

Խաղի պայմանն էր. թռչողը զույգ ոտքը պետք է բնի վրա դներ և առանց կռացողին դիպչելու վրայից թռներ, իսկ եթե բնի վրա ոտքերը չդներ կամ չկարողանար առանց դիպչելու անցներ, կամ վար ընկներ, այն դեպքում ինքը պիտի կռանար: Կռացողը կդառնար ուստաբաշի, ուստաբաշին՝ արտուկ, արտուկը՝ գստիկ:

Լավ խաղացողը կթռչեր 10 ոտք (մոտ 3,5 մետր) և կհամարվեր հայտնի խաղացող»²⁵:

Խաղի երրորդ՝ *Կտի-կտի մաստանա* տարբերակը, որ կատարվում էր որոշակի տեքստ արտասանելով, նկարագրել է Քաջբերունին՝ տալով միաժամանակ չափածո տեքստը:²⁶ Հիշյալ տեքստը, որոշ տարբերություններով, ներկայացրել է նաև Նիկողոսյանը՝ բացատրելով խաղը. «Քյաստվողը կռանում էր, ուստաբաշին թռչում ու ասում էր ստորև դրվող խոսքերից մի տող, մյուսները կրկնում էին.

Առաջին փոփոխակ. Կտի-կտի մաստանա,
Կտիկըմ գյալդի բոստանա,
Բոստանչի գյոդի (տեսավ), գյոդի,
Գյոդի դչի (այծը) կոբլտի (ջարդեց),
Թանով ապուր, թեյրանի,
Կարպետը ծակ ջեյրանի:
Գնացի մեկ մարագ,
Գտա կճուճըմ կարագ,
Զարկի պատին կոտրեցի,
Կանթը երթիկ թաբլեցի,
Աթակ-մաթակ տեղ բակմագ,
Թառլի կոյուն դյշըմագ:
Երկրորդ փոփոխակ. Ուլն ելավ սարը,

²⁵ Նիկողոսյան Ն., էջ 7199-7200:

²⁶ Քաջբերունի, Հայկական սովորություններ, Ազգագրական հանդես, գիրք IX, Թիֆլիս, 1902, էջ 99:

Քար կերավ, ցախ խմեց,
Արուն շոեց, պանիր թափեց:
Կորեկ էի կոտրմ ցանել
Ղշերն էին եկել, կերել:
Գնացի բերդի դուռը,
Գտա մե հատրմ նուռը,
Կեսը հոտած էր, կեսն անուշ:
Շափիսա դնել վար չընկնի,
Շափիսա տանել հեյրանի:

Առաջին փոփոխակում թոչողի առավելությունն այն է, որ պիտի բարձրից թոչեր, և իր շորերը չկաշեին կռացողին, իսկ երկրորդ փոփոխակում իրար վրա կռացողի կռնակին դիզվող գլխարկները չպետք է թափվեին, ով որ գլխարկները թափեր, նա պետք է կռանար: Վատ թոչող և դանդաղաշարժը ծաղրելի էր դառնում և շատ կռանում»²⁷:

Հեծնոցիկներից *Թամբուլում-թամբուլում-թամբալակ*²⁸, *Էրկան էշ, էրկան գոմեշ*²⁹, *Պոչ-թալասի*³⁰, *Սատանի չախչախ*³¹ խաղերի տարբերակները նույն անուններով, իսկ *Էս ի նչ է, կամ քանի մաս է*³² խաղը՝ այլ անուններով ու կանոններով ներկայացված են Վ.Բոդյանի մոտ:

Հյուսամա դուրբան գմբեթախաղի տարբերակ է, որը էապես տարբերվում է համանման խաղերից:³³ Այն կատարվում էր հետևյալ կերպ. «Քյաստվողները գլուխ-գլխի տված կանգնում էին բուրգ ձևացնելով: Ուստաբաշին մեկի փեշից բռնած՝ պտտում էր բուրգի շուրջը, աշխատելով պոկ չգալ բուրգից և ոտքով խփել դրսից հարձակվողներին: Սրանք վրա էին գալիս ամեն կողմից, որը ուստաբաշուն էր ծեծում, որը բուրգի վրա բարձրանում: Հարձակվողները աշխատում էին ուստաբաշուն պոկել բուրգից, որ ազատ կերպով հեծնեն նրանց ու չարչարեն, իսկ տակիները վեր-վեր թոչելով, ոտքերով հարվածում էին հեծնողներին, որ վայր գցեն նրանց: Քանի բուրգը չէ քանդված, ուստաբաշին չէ մեկուսացած բուրգից, ծեծողները զարկվելու վտանգի մեջ են: Եթե ուստաբաշին զարնե մեկին կամ մյուսին, դերերը կփոխվին և բուրգ պիտի դառնան խաղա-

²⁷ Նիկողոսյան Ն., էջ 7200-7202:

²⁸ Բոդյան Վ., ՀԺԽ III, № 246, 247, էջ 82:

²⁹ Նույն տեղում, № 260, 261, էջ 85-86:

³⁰ Նույն տեղում, № 293, էջ 95:

³¹ Նույն տեղում, № 498, էջ 145-146:

³² Նույն տեղում, № 255, 257, էջ 83, 84:

³³ Նույն տեղում, № 319, 321, էջ 103:

ցողները: Այս խաղը պահանջում է ֆիզիկական ուժ և ուստաբաշուց՝ ճարպիկություն»³⁴:

Չիֆտալի բանդան մի ոտքի վրա կատարվող խաղ է, որի տարբերակները Վ.Բոդյանը միավորել է *Ակնատիկ* խաղեր անվան տակ: Նմանություններով հանդերձ այս խաղը Ալեքսանդրապոլում ուներ էական տարբերություններ. «Այս խաղը կոչվում է նաև «Քյարաստա-սարմիա»: Երեխաները խաղում էին գարնանը և աշնանը: Երկու հոգի կանգնում էին բնում (կոչվում էր «աբա»): Նրանցից մեկը բնից դուրս գալու համար ծալում էր մեկ ոտքը և ընկերին որպես թե թույլտվություն ստանալու համար ասում էր. - Քյարաստա, նա էլ ասում էր. - Սարմիա: Առաջինը մի ոտքի վրա ուստոստելով առաջ էր գալիս և աշխատում էր մյուսներին բռնել, որ ուղարկե իր տեղը: Խաղացողները խփում էին ու փախչում: Եթե դադրեր մի ոտքի վրա թռչկոտելուց և մյուսը գետին դներ, իսկույն վրա կհասնեին խաղացողները և լավ կծեծեին, այնպես որ հազիվ նրանց ձեռքից ազատվելով իր տեղը կփախչեր: Իսկ բնում կանգնած ընկերն երբեմն հանաքի համար ասում էր. - Սարմի սրգ, այդ նշանակում էր թե առաջ էր եկել առանց թույլտվության: Այս դեպքում մի լավ ծեծ կուտեր, հետ կդառնար: Հիմա էլ երկրորդ ընկերն էր բնից դուրս գալիս նույն ձևով: Այսպես կտներ, մինչև որ կբռնվեր մեկը, և ինքը կազատվեր»³⁵:

Ալեքսանդրապոլում տարածված էին *Ղարով մտա* և *Ես տարա խփել-խույս տալու* շարժական խաղերը: Առաջինը կատարվում էր այսպես. «Խաղացողները կազմում էին զույգեր: Մի զույգը աջ ու ձախ ձեռք բռնած հայտարարում էր իրան. - դարբով մտա: Մյուսները վրա էին հասնում խփելու, խփում ու փախչում էին, իսկ սրանք աշխատում էին խփողին բռնել, որ ստիպեն նրանց նույն դերը վերցնել»³⁶: *Ես տարա* խաղը նույն անունով տեսնում ենք նաև Վ.Բոդյանի մոտ,³⁷ սակայն որոշ տարբերություններով: Ալեքսանդրապոլում այն խաղում էին հետևյալ կերպ. «Մեկը կանգնում էր կենտրոնում, իսկ մյուսները նրան շրջապատում էին ու հանկարծ խփելով թիկունքին, ուսին, փախչում էին, ասելով. - Ես տարա: Հարված ստացողը նրա հետևից էր ընկնում բռնելու, բայց իսկույն երկրորդն էր խփում, փախչում: Մա առաջինին թողած ընկնում էր երկրորդի հետևից: Սրան ազատում էր երրորդն իր հարվածով և այսպես անվերջ, մինչև որ կհաջողվեր վերջին խփողին բռնել, որից հետո խաղն անցնում էր ձեռք մնացողին»³⁸:

³⁴ Նիկողոսյան Ն., էջ 7208-7209:

³⁵ Նույն տեղում, էջ 7213:

³⁶ Նույն տեղում, էջ 7211:

³⁷ Բոդյան Վ., № 167, 168, էջ 64:

³⁸ Նիկողոսյան Ն., նշվ. աշխ., էջ 7211:

Բռնոցիներից քաղաքում հայտնի էր *Գերի-գերի* խաղը, որը այսպես էր ընթանում. «Իրարից բավական հեռու տարածության վրա կանգնում էին խմբերը: Նշանակում էին մի կետ, վորտեղ կանգնում էին գերիները: Ուստաբաշին գալիս էր հակառակորդներից մեկի ձեռքին խփելու: Սա աշխատում էր ձեռքը փախցնել: Յերեք անգամ խփելուց հետո իսկույն պիտի փախչեր, յեթե վոչ, մյուսները՝ վրա վազելով՝ նրան գերի կվերցնեին: Գալիս էր երկրորդը, երրորդը և այլն, նույն ձևով կամ փախչում ազատվում էր, կամ գերի ընկնում: Գերվածների կողմի անհատներն աշխատում էին առանց բռնվելու հասնել գերիներին ազատելու համար: Եթե բոլորն էլ գերի բռնվեին, պարտավոր էին գերողներին շալակած երեք անգամ տանել իրանց տեղն ու դարձնել: Խաղը կատարվում էր շատ աշխույժ. պահանջում էր ճարպիկություն, իսկ վերջն էլ փոխվում էր մեծ զվարճության»³⁹:

Շարժական խաղերից էին պահմտոցիկները (*Հալալի մոլլա, Աջքախուփ*), *Էծ-էծ* շունչպահուկը, *Փափախ յետև դնել* հետապնդիչ խաղը, *Մանդակ* չիլիկախաղը և այլն:

Բացի շարժականից, Ալեքսանդրապոլի տղաների սիրած խաղերից էին նաև ուշադրության խաղերը (*Բանդա, Թամբուլում*) և հանելուկախաղերը (*Կանգլի-Կանգլի*):

Աղջիկների խաղեր

Ինչպես վերը նշվեց, միջին տարիքային խմբում խաղացողների մեջ ի հայտ է գալիս սեռային տարանջատումը: Աղջիկների խաղերի վերլուծությունը ցույց է տալիս, որ դրանք թե՛ որակով և թե՛ քանակով խիստ զիջում են տղաներին բնորոշ խաղերին: Դա բացատրվում է ալեքսանդրապոլցիների նահապետական կենցաղով, որտեղ աղջիկներն ավելի շատ էին զբաղված տնային աշխատանքներով, ինչպես նաև տղաների շարժուն ու աղմկոտ խաղերին նրանց մասնակցելու արգելքով: Այս մասին Հ.Գյուլեցյանը գրում է. «Երիտասարդ հարսներն ու աղջիկները թե՛ տանը, թե՛ դրսում պիտի լինեին զուսպ, բարձրաձայն խոսելն ու ծիծաղելը մեծերի ներկայությամբ անվայել էր համարվում: ... Մայրը շատ մեծ պարտականություններ ուներ իր աղջկա շենք ու շնորհքի, նիստ ու կացի, լավ վարքի, օրինակելի հարս, մայր, տանտիկին լինելու համար: Դեռ փոքրուց հետևում էր, որ աղջիկը թամբալ, անգործ չէլնի, փոքր ժամանակից ավելը ձեռքն էր տալիս դուռն ավլելու, ապա բակի-շվաքի հավաքելն ու մաքրելն էր հանձնարարում, իհարկե ուշադրությամբ հետևելով:

... Տան հոգավր (մաքրելը, հավաքելը) սովորեցնելուց հետո սովորեցնում է սեղան դնել, ուտելուց անմիջապես հետո հավաքել, լվանալ, վերցնել, սեղանը

³⁹ Նիկողոսյան Ն., էջ 7202-7203:

ճանճերի տակ չթողնել: Առավոտ շուտ տունն ավլել, յիստկելուց հետո լամպի շուշեն յիստակ, մաքուր սրբել, լամպը նավթ լցնել, հագր էնել: Քանի աղջիկը փոքր է, սովորեցնում են թեշիկով (իլիկով) թել ոլորել: Երբ մի քիչ մեծանում է, սովորեցնում են բուրդ մանել, գգել, գուլպա, շալ և այլն գործել:

Մայրը սովորեցնում է կար անել, իհարկե շապիկ, վարտիկ, երեխայի շորեր, որոնց համար առանձին վարպետություն չի պահանջվում: Սովորեցնում է լվացք անել, հարթուկել»⁴⁰:

Նիկողոսյանը ևս հաստատում է երկու սեռի առանձին խաղալու իրողությունը. «Աղջիկները կամ երիտասարդ կանայք տղայոց հետ չէին խաղում: Նրանք էլ ունեին մի քանի խաղեր. *Աչքահուփ, Պուտ-պուտ, Մալաքսիմա, Չակուր, Փիլո-փիլո*:

Պուտ-պուտ. Այս խաղը նման էր տղաների փափախ դնելու խաղին: Խաղացողները շրջանաձև չոքում են. մեկը ձեռքի աղլուղով պտտում էր շրջանի շուրջը և հանկարծ աղլուղը գցում է մեկի ետևն ու վազում, որ պտտի գա, նրա տեղը գրավե: Իսկ մյուսը կա՛մ դեռ իմացած չի լինում, կա՛մ բարձրանում, նրա հետևից է վազում, բայց արդեն ուշ է, տեղը գրավված էր լինում: Հիմա ինքն է ստիպվում աղլուղը պտտել»⁴¹:

Մալաքսիմա և Չահկուր խաղերը նկարագրել է նաև Քաջբերունին՝ միաժամանակ տալով խաղն ուղեկցող տեքստերը:⁴² *Մալաքսիման* խաղում էին այսպես. «Երկու խումբ կանգնում էին իրար դեմ: Մի խումբը ձայն էր տալիս.- Մալաքսիմա, մյուս խումբը պատասխանում էր.- Մալքի տուտա: Առաջինն ասում էր.- Փերուշա, երկրորդը պատասխանում էր.- Փերմին տուտա, առաջինը՝ Տաղաղա, երկրորդը՝ տաղմինտուտա- վարա, վարա քի՛մ երիշա-Կատյա (կամ մի անուն տալով) Գյալդի բուղաթլար: Մեկը վազում էր դեպի Կատյան, աշխատում էր շղթան կտրել ու Կատյային հետը տանել, բայց չկարողանալով շղթան կտրել, ինքը մնում էր նրանց մեջ: Հիմա էլ նույն խոսքերով երկրորդ խմբից մեկն էր վազում դեպի առաջին խումբը»⁴³:

Չահկուրը Քաջբերունու մոտ ներկայացված է *Չըխկըր* անունով. «Ալեքսանդրապոլում խաղացողները երկու խմբի են բաժանում և իւրաքանչիւրի պարագլուխները իրար հարց ու պատասխան են տալիս:

-Ինձամի Խորա՞ն:

«Ի՞նչ է:

⁴⁰ Գյուլեցյան Հ., Գյումրի (Ալեքսանդրապոլ, Լենինական), տետր N 1, 1976, ՀՀ ԳԱԱ ՀԱԻ ԱԲԱ, գործ 4/99, էջ 68-70:

⁴¹ Նիկողոսյան Ն., էջ 7220-7221:

⁴² Քաջբերունի, նշվ. աշխ., էջ 103:

⁴³ Նիկողոսյան Ն., Նույնը:

-Հաւերս կորան, ձեր տու՞նն է:

«Մեր տունն է:

-Քշէ, քշէ գայ:

«Քշեմ, քշեմ, չի գայ:

Տաք-տաք ապուռ վրան լից գայ:

«Լըցեմ, լըցեմ չի գայ:

-Մախաթ կոխէ, թող գայ:

«Կոխեմ-կոխեմ չի գայ:

-Հաւերս քանի՞ հաւկիթ են ածէ:

«Մաղ ու կես:

-Քա, ան օր ես ձեր դռնէն անցայ, ան ի՞նչ պարակ մուխ կելլէր ձեր յերդիկէն.

«Հարսս պատկեր էր՝ տղա էր պերէ, ձուածեղ էփեր էի:

-Ի՞նչ է պերէ:

-Մանչ:

-Անունը ի՞նչ դրիք:

«Ստեփան:

Այս անուան վերայ երկու բաժինն էլ իրար խառնուելով թռչկոտում են և ծափահարում և մի քանի անգամ կրկնում են. «չըխկըր, չըխկըր Ստեփան»:⁴⁴

Քաջբերունին նկարագրել է նաև *Պուլտ* խաղը, որը չկա Նիկողոսյանի նյութերում: Խաղն այսպիսին էր. «Ալեքսանդրապօլում երկու աղջիկ, մէջք մէջքի տուած, միմեանց փոփոխակի բարձրացնում են, և տակինը հարցնում է ու պատասխան ստանում:

-Տակդ ի՞նչ կայ. «Եօրդան դօշակ,

-Վրեդ ի՞նչ կայ. «Աստղ ու լուսնեակ»⁴⁵:

Աղջիկների սիրած խաղերից Քարկտիկի մասին հիշատակել է Ալ. Մխիթարեանցը այսպես. «Մանկական խաղ, որ հինգ հատ կլորակ քարերով կը խաղան»:⁴⁶ Քարկտիկը տղաների խաղացած Փամփաստի աղջկական ձևն էր, որը նույնպես բազմաթիվ տարբերակներ և բարդության աստիճաններ ուներ:

Եզրահանգում. Այսպիսով, Ալեքսանդրապօլի խաղային մշակույթի ուսումնասիրությունը մեկ անգամ ևս փաստում է այն, որ խաղը անձի սոցիալական հարմարվողականության կարևորագույն մեխանիզմներից մեկն է, ան-

⁴⁴ Քաջբերունի, նշվ. աշխ., էջ 103-104:

⁴⁵ Նույն տեղում, էջ 102:

⁴⁶ Մխիթարեանց Աղ., Փշրանք Շիրակի ամբարներից, Էմինեան ազգագրական ժողովածու, № 1, Մօսկուա-Ալեքսանդրապօլ 1901, էջ 337:

հաստի դաստիարակության և սոցիալ-տարիքային տարբեր խմբերի մեջ ներգրավվելու միջոցներից մեկը:

Ալեքսանդրապոլի մանկապատանեկան շարժական խաղերը, հայկական ավանդական խաղերի հետ ընդհանրություններով հանդերձ, ունեն քաղաքային մշակույթին բնորոշ առանձնահատկություններ, որոնք դրսևորվում են խաղի կազմակերպման, խմբերի կազմման ձևերի, դեկավարների ընտրության, անվանումների մեջ և այլն:

Տղաների խաղերը ավելի քիչ էին վերահսկվում, դրանից էլ գալիս էր նրանց ձգտումը դեպի տնից հեռու, չբնակեցված, «գաղտնի» տարածքները: Տղաների խաղային «տիրույթների» համար գերակա են տարածքի ուսումնասիրումն ու յուրացումը (փնտրելու հետ կապված խաղեր), մրցակցության և հակառակորդի տարածքը գրավելու թեմայով խաղերը, ուժային, էքստրեմալ խաղերը և այլն:

Աղջիկների խաղերն, ընդհանուր առմամբ, ավելի էին վերահսկվում մեծերի կողմից, բացի այդ աղջիկների խաղային «տիրույթում» գերակշռող էին տնային տնտեսության, ամուսնության, երեխաների դաստիարակության և նման թեմաների հետ կապված դերային և տիկնիկային խաղերը:

Հարկ է նշել, որ տղաների և աղջիկների մի քանի խաղեր պահպանվեցին և գրեթե նույնությամբ շարունակեցին կենցաղավարել լենինականցի երեխաների ու պատանիների մեջ ընդհուպ XX դ. 70-80-ական թվականները:

ИГРА В ТРАДИЦИОННОЙ ГОРОДСКОЙ КУЛЬТУРЕ

АЛЕКСАНДРОПОЛЯ

Базеян К.Р.

Ключевые слова: *Александрополь, городская культура, игра, сообщество сверстников, социализация, соревнование, игровой фольклор.*

Статья посвящена подвижным (спортивным) играм – одной из значительных сфер городской культуры Александрополя. Игра имеет огромное значение как для духовного, так и физического развития ребёнка. Детские игры чрезвычайно многообразны по содержанию, характеру, видам организации. Они всегда считались общественно полезными, так как направлены на формирование физических навыков и на развитие умственных способностей детей.

Исходя из специфики городской культуры, традиционные детские и юношеские подвижные игры Александрополя заметно отличаются от схожих игр других регионов и городов Армении. Это проявляется в особенностях ор-

ганизации игры, формировании групп, выборе лидеров и так далее. В статье на основе впервые введенных в научный оборот архивных материалов представлены игровые формы как для мальчиков, так и для девочек.

GAME IN THE TRADITIONAL URBAN CULTURE IN ALEXANDROPOL

Bazeyan K.R.

Key words: *Alexandropol, urban culture, game, peers community, socialization, competition, game folklore.*

The article describes the outdoor games (sports games), one of the important spheres of the urban culture of Alexandropol. The game has a great importance both for the mental and physical development of children. Children games are diverse under the contents, the nature and the type of organization. They have always been considered as useful since they are helpful for the physical skills formation and for the mental development of children.

Relying on the urban culture specifics, the outdoor traditional games of Alexandropol for children and young people are markedly different from the similar games of the other regions and cities of Armenia. That is manifested in the game organization, the formation of groups, the selection of the leader and so on. Based on the archive records firstly introduced into scientific circulation, the article presents the games for the boys and girls as well.

References

1. **Bdoyan V.**, Haj azgagrutiun, hamarot urvagic, Yerevan, 1974 (**in Armenian**).
2. **Blinova A.N.**, Detskie igry nemtcev Zapadnoi Sibiri// Kulturologia tradicionnikh soobshcestv, Omsk, 2007. (**in Russian**)
http://www.rukukla.ru/article/kuhi/game_nem.htm
3. **Goletsyan H.**, Gyumri (Aleqsandrapol, Leninakan), tetr 1, HH GAA Hnagitutyun ev azgagrutyun instituti azgagrutyun bajni arkhiv, gorc 4/99 (**in Armenian**).
4. Hay joghovrdakan khagher, Ashkhatasirutyamb V. Bdoyani, hator II, III, Yerevan 1980,1988 (**in Armenian**).
5. **Magomedov M.Z.**, Narodnye igry lezgin v XIX – natshale XX veka: avtoreferat disertacii kandidata istoritsheskikh nauk, Makhatskala, 1994 (**in Russian**).
<http://www.dslib.net/etnografia/narodnye-igry-lezgin-v-hih-nachale-xx-veka.html>

6. **Mkhitareanc Al.**, Phshranq Shiraki ambarneric, Eminean azgagrakan joghovacu, №1, Moskva-Aleqsandrapol, 1901 **(in Armenian)**.
7. **Morozov I.A., Slepova I.S.**, Krug igry: Prazdnik i igra v jizni severorusskogo krestianina (XIX-XX vv.), Moskwa, 2004 **(in Russian)**, «ebook».
8. **Nikoghosyan N.**, Leninakan, HH GAA Hnagitutyanyan ev azgagrutyanyan instituti banahyusutyanyan arkhiv, FF II **(in Armenian)**.
9. Russkie deti: Osnovy narodnoi pedagogiki. Illiustrirovannaya enciklopedia, SPb, 2006 (in Russian), «ebook».
10. **Shagalova G.R.**, Detskie igry v kontekste sistemy cennostei, IV kongress etnografov i antropologov Rossii, Naltshik, 2001 **(in Russian)**.
11. **Qajberuni**, Haykakan sovorutyunner, Azgagrakan handes, girq IX, Tiflis, 1902 **(in Armenian)**.

Ընդունվել է՝ 25.06.2019
Գրախոսվել է՝ 18.07.2019
Հանձնվել է տպ.՝ 05.11.2019

Տեղեկություններ հեղինակի մասին

Կարինե ԲԱԶԵՅԱՆ՝ պատմ. գիտ. թեկնածու, դոցենտ,
ՀՀ ԳԱԱ Շիրակի հայազիտական հետազոտությունների
կենտրոնի ավագ գիտաշխատող, էլ. փոստ՝ bazeyan60@mail.ru