



ქართული
ლიბრარი

K 48 990
2

ქართული

ზაპარია

მერაზადიფვილი



ხალხური



თამაზობანი



ՆԱԿԱՅԵՄԷՆԻ
ՆՈՅԷՆՈՒԴՈՒՄՆԵՐ



התנועה
העברית





ქართული
ლიბრარიონი

ზაქარია
ფერაზადიფვილი

ქართული
ხალხური



თამაზობანი

„საბჭოთა საქართველო“ თბილისი — 1980

77.21 (2T)

398.5 (= 99-962.1)2

შ. 51

ქიზური

სტყეხი

სამბონ



კრებულში აღწერილი ქართული ხალხური
თამაშობანი მნიშვნელოვანი მეგზური იქნება
მოზარდი თაობის ყოველდღიურ ცხოვრებაში.
ამ მრავალფეროვან თამაშობათა გამოყენება დი-
დად შეუწყობს ხელს მოზარდის ჯანმრთელობისა
და ხალისიანი ბავშვობის სწორად და მიზანშე-
წონილად წარმართვას.

K 48990

ქ. შარვაშიძის ს. ხ. ს.
სსრ კავშირების
რესპუბლიკური
ბიბლიოთეკა

სტკ-2000

60902—067
M 601 (08)—80 266—80

შესავალი

სწავლასთან, მეცადინეობასთან და დასვენებასთან შეთანაბრებული თამაში ბავშვის ფიზიკური განვითარების ერთ-ერთ საუკეთესო საშუალებაა. ზომიერი, ყოველდღიური ფიზიკური დატვირთვა, რაც თამაშობების სახით შეიძლება შეასრულოს ბავშვმა, დიდად შეუწყობს ხელს ორგანიზმის, სხეულის ძირითადი ფიზიოლოგიური პროცესების: სუნთქვის, სისხლის მიმოქცევის, საჭმლის მონელებისა და საერთოდ ნივთიერებათა ცვლის გაძლიერებას, ეს კი ჯანმრთელი, მაგარი ორგანიზმის, აზოვანი აგებულებისა და ხალისიანი ბავშვობის უპირველესი საწინდარია.

სწორად გამიზნული და ორგანიზებული თამაშობანი ზნეობრივი აღზრდის მნიშვნელოვანი საშუალებაა. იგი ბავშვებს შორის კოლექტივიზმის, ამხანაგობისა და მეგობრობის სულისკვეთებით აღზრდის წყაროს წარმოადგენს. მოსწავლეებს აჩვენებს წესსა და რიგს. თამაშის ამ წესებისა და პირობებისადმი მორჩილებას, და, საერთოდ, აწრთობს მათ ნებისყოფასა და ხასიათს, უყალიბებს სიმტკიცეს, დაყინებულობის, სიძნელეთა და დაბრკოლებათა გადალახვის უნარს, უძლიერებს აქტიურობის, ინიციატივის გამოჩენისა და გამოყენების წყურვილს.

მაგრამ აქვე უნდა შევნიშნოთ, რომ თამაშობათა ზედმეტმა გამოყენებამ ადვილი შესაძლებელია ვნებაც მოიტანოს და ორგანიზმზე უარყოფითი გავლენა მოახდინოს. ამიტომ თამაშის

დროს საჭიროა ზომიერების დაცვა. მაგალითად, ბოლო დროს ჩვენს ქალაქებსა და სოფლებში არასასურველი ხასიათი მიიღო ფეხბურთის თამაშმა. პატარა ბავშვები საათობით დასდევნებურთს.

უნდა გვახსოვდეს, რომ განუწყვეტელი რბენა იწვევს ბავშვის ნერვული და გულსისხლძარღვთა სისტემების მეტისმეტად დაძაბვას, გადაღლას, მათი ფუნქციის დაქვეითებასა და მოშლას, ცუდ ძილს, უმადობას. ყოველივე ამის შედეგად ბავშვებში ხშირად ვითარდება ამა თუ იმ დაავადების საშიში მოვლენები, რომელთა სრული განკურნება ზოგჯერ შეუძლებელი ხდება. აღსანიშნავია, რომ ამას, აგრეთვე, ხშირად თან სდევს სწავლისა თუ მუშაობის უნარის სწრაფი და საგრძნობი დაქვეითება. ამიტომ მშობლებმა, აღმზრდელებმა და მასწავლებლებმა მკაცრი კონტროლი უნდა დააწესონ იმაზე, თუ როგორ თამაშობენ ბავშვები.

თამაშის პრაქტიკულად დანერგვის დროს გასათვალისწინებელია წლის დრო, ამინდი, სათამაშო საგნების ოდენობა და ხარისხი, მონაწილეთა სქესი და ასაკი, ფიზიკური და გონებრივი განვითარება, ჯანმრთელობა, მონაწილეთა რიცხვი, ურთიერთნაცნობობა, ჩაცმულობა, თამაშის წესების ცოდნა, განწყობილება, ამა თუ იმ მოთამაშის მიერ თამაშის წარმართვის უნარი და სხვა.

მდიდარი და შესანიშნავი ქართული ხალხური თამაშობების მნიშვნელობის შესახებ ხშირად მიუთითებდნენ დიდი ილია, აკაკი, ვაჟა, გამოჩენილი პედაგოგი ი. გოგებაშვილი და ბევრი სხვა.

თამაშობებსა და სპორტს ამ განუზომლად დადებითი თვისებების გამო უნდა მიეცეს შეგნებულ, ორგანიზებული ხასიათი და შესაძლებლობის მიხედვით დაინერგოს სკოლებში.

აკენსოზიანა, ავხალური, კენსოზი

თამაზობენ ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

თამაზისათვის საჭიროა პატარა „ბურთი“ (ნაჭერში სიმინდის ან ლობიოს მარცვლებია ჩაყრილი, ანდა — კენჭები).

1. ცალ ფეხზე მდგომი მოთამაშე ასეთ ბურთს დაიგდებს მეორე ფეხის ტერფზე და ათამაშებს (ყოველ აკვრაზე ააგდებს მაღლა).

გინც მეტჯერ აჰკრავს ბურთს ისე, რომ მიწაზე არ დაუვარდება, გამარჯვებულნიც ის არის.

2. მოთამაშენი შეთანხმდებიან, თუ რამდენამდე უნდა იყოს კენჭვლა. დამწყები მოთამაშე ბურთს დაიგდებს ფეხზე და ფეხის აკვრით ათამაშებს. თითოეული აკვრა იქნება თითო კენჭვლა. თუ მოთამაშეს „ბურთი“ ძირს დაუვარდა, თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე და ასე, ვიდრე ერთ-ერთი არ შეასრულებს დათქმულ რიცხვს. ვთქვათ, დათქმულია 50. მოთამაშე 51-ე კენჭვლის მაგიერ „ბურთს“ ფეხის გაკვრით გაისვრის შორს. მოწინააღმდეგემ ბურთი ჰაერში უნდა დაიჭიროს. თუ ვერ დაიჭერს, უნდა მოუტანოს და ფეხზე დაუგდოს („მიაწოდოს“) გამარჯვებულს. იგი „მიწოდებულ“ ბურთს კვლავ აჰკრავს ფეხს და ა. შ., ვიდრე მოწინააღმდეგე ვერ მოასწრებს ჰაერში მის დაჭერას. ამის შემდეგ თამაში თავიდან დაიწყება.



ქართული
ლიბრეოთეკა

მონაწილეობს ორი მოთამაშე გოგონა ან ვაჟი 4-5 წლის ასაკიდან. თამაშის დამწყები ერთი ხელის ხუთივე თითს ისე დაიჭერს მეორე ხელში, რომ მხოლოდ თითის წვერები მათუჩანდეს, ამასთან ძნელი გასარჩევი იყოს, თუ რომელია შუათითი. ამის შემდეგ მოპირდაპირეს ეკითხება:

ახათითი, ბანათითი,
რომელია შუათითი?

თუ მოპირდაპირემ გამოიცნო შუათითი, გამარჯვებულია და ახლა იგი იმეორებს თამაშს.

შუათითის გამოცნობის გასაძნელებლად დასაშვებია გამოსაცნობ თითებს შორის ერთ-ერთის მაგიერ, მეორე ხელის რომელიმე თითის (უფრო მოსახერხებელია, არათითის) შერევა, „შეპარება“, რაც თამაშსაც სახალისოს ხდის.

ასკინკილა, სიკინკილი

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 8 წლის ასაკიდან. მონაწილენი შემოხაზავენ 10-მდე ნაბიჯის სიგანის წრეს, რის შემდეგ იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ რომელიმე ჯგუფი წრეში ჩადგება. მოწინააღმდეგეთა ერთ-ერთი მოთამაშე წრეში შედის და ასკინკილით დასდევს წრეში ჩამდგარ მოთამაშეებს, ვისაც ხელს დაჰკრავს „ჩაჭრილი“.

წრეში ჩამდგარ მოთამაშეებს წრიდან გამოსვლის უფლება არა აქვთ, წინააღმდეგ შემთხვევაში ჩაჭრილებად ჩაითვლებიან. თუ წრეში ასკინკილით შესულმა მოთამაშემ მეორე ფეხი

დააკარა მიწას, თვითონვე ითვლება. ჩაჭრილად და მის მაგიერ წრეში შედის მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე და ა. შ.

ჩაჭრილები თამაშიდან გადიან. რომელ ჯგუფშიც უფრო ადრე ჩაიჭრება ყველა მოთამაშე, ის ჯგუფი ითვლება „დამარცხებულად“.

შემდეგ ხელზე წრეში დგება დამარცხებული ჯგუფი.

აზრინდა-აზრინდა

მონაწილეობს 2-დან 10-მდე გოგონა და ვაჟი 4-5 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი აირჩევენ „უფროსს“. იგი დაჯდება, ცალ ფეხს წინ გამოსწევს, დანარჩენები შემოუსხდებიან გარშემო და თითოეული მათგანი მუხლზე დაადებს რომელიმე ხელის საჩვენებელ თითს.

უფროსი იძახის: „აფრინდა, აფრინდა...“ და ასახელებს რაიმე საგანს, მაგალითად „აფრინდა, აფრინდა... ფისო აფრინდა“, „აფრინდა, აფრინდა... ჩიტი აფრინდა“, „ხე აფრინდა“, „ქათამი აფრინდა“ და ა. შ. თუ დასახელებულ საგანს მართლა შეუძლია ფრენა, მონაწილეებმა „უფროსის“ მუხლზე დადებული თითი მაღლა უნდა ასწიონ. ვინც თითს არ ასწევს, ანდა ასწევს ისეთი საგნის დასახელებისას, რომელსაც ფრენა არ შეუძლია (ფისო, ხე და ა. შ.), მას წკიბურტი მოხვდება თითზე, ანდა ამ ხელზე თამაშიდან გავა.

ვინც ბოლომდე დარჩება შეცდომის დაუშვებლად, გამარჯვებულია და მომდევნო ხელზე „უფროსი“ გახდება.

ბორა-ბორა

მონაწილეობს 6-დან 20-მდე გოგონა და ვაჟი 10 — 12 წლის ასაკს ზევით. თამაში შეიძლება ყველგან, სადაც კი სამისო ადგილი გამოიძებნება.

მოთამაშენი გაავლებენ ხაზს და მისგან ათიოდე ნაბიჯის მოშორებით რაიმე საგნით (ხე, ქვა, ჯოხი) მონიშნავენ ადგილს. ამის შემდეგ „არჩევან-არადანის“ წესით გაიყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს¹, რის შემდეგაც ერთ ჯგუფს მოუწევს „ჩადგომა“.

ამ ჯგუფის მოთამაშენი ხაზზე დადგებიან მოპირდაპირეებისაკენ ზურგშექცევით და ხელებს ისე მიიფარებენ საფეთქლებზე, რომ მხოლოდ წინ ცქერა შეეძლოთ. ერთ-ერთ მათგანს მოწინააღმდეგე ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ზურგზე თითს მიადებს და წინ წაიყვანს. „წყევანილს“, რომელსაც უკან მოხედვის უფლება არა აქვს, მისივე ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე ეძახის:

— ბორა-ბორა!

— ნავთის გორა! — უპასუხებს წაყვანილი.

— ვინ წაგიყვანა? — ეკითხება იგივე მოთამაშე.

წყევანილმა თუ გამოიცნო, ვის მიჰყავს, ჯგუფების მდგომარეობა შეიცვლება და ახლა მოპირდაპირენი „ჩადგებიან“, თუ ვერ გამოიცნო, მაშინ მისი ჯგუფის მოთამაშეებმა „გამარჯვებულები“ ზურგზე უნდა მოიკიდონ და ხაზიდან წინასწარ მონიშნულ ადგილამდე მიიყვანონ.

გოგონები ზურგზე მოკიდებისაგან თავისუფლდებიან.

ბ უ რ თ ა ო ბ ა

ა) ბ უ რ თ ი ს დ ა მ ა ლ ვ ა

თამაშობს 6-დან 20-მდე გოგონა და ვაჟი 4-5 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად. ჯგუფები ერთიმეო-

¹ ჯგუფებად განაწილების, აგრეთვე გათვლის და კენჭისყრის წესები იხ. წიგნის ბოლოს.

რის პირდაპირ ჩამწკრივდებიან. ერთი ჯგუფის მოთამაშეები ზურგს უკან ბურთს ერთმანეთს გადასცემენ. ბოლოს ერთ-ერთი მათგანი ბურთს ხელში გააჩერებს და გადაცემა შეწყდება, მაგრამ თითოეული მათგანი ცდილობს ისეთი შთაბეჭდილება დატოვოს, თითქოს ბურთი მას აქვს. მოწინააღმდეგენი ცდილობენ გამოიცილონ, ვის უჭირავს ბურთი. ერთ-ერთი ასახელებს მოთამაშეს, რომელსაც, მისი ფიქრით, ბურთი აქვს. თუ გამოიცილო, ბურთის დამმალავი თამაშიდან „გამოდის“ და ახლა მეორე ჯგუფი დამალავს ბურთს, თუ ვერა — „გამოდის“ დამსახელებელი და ბურთს ისევ პირველი ჯგუფი მალავს. რომელი ჯგუფის მოთამაშენიც ადრე „გამოვლენ“ თამაშიდან, ის ჯგუფი დამარცხებულია.

ბ) გადაკიდობა

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი, 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი.

1. ხაზებზე მოთამაშენი ერთმანეთისაგან 7-8 ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ორ პარალელურ ხაზს, რის შემდეგ „არჩევან-არადანის“ მიხედვით გაიყოფიან ჯგუფებად.

კენჭისყრის შემდეგ ერთი ჯგუფის ორი მოთამაშე დადგება პარალელურ ხაზებზე. ისინი ერთიმეორეს სწრაფად გადასცემ-გადმოსცემენ, ანუ „გადაუკიდებენ“ ბურთს. მათ შორის დგას მოწინააღმდეგეთა ერთ-ერთი მოთამაშე, მას ხელსაყრელი მდგომარეობის დროს რომელიმე ესვრის ბურთს. თუ მოხვდა, მოწინააღმდეგეთა ეს მოთამაშე (რომელიც ცდილობს ბურთი აიცილოს), „ჩაჭრილია“, წინააღმდეგ შემთხვევაში, „ჩაჭრილია“ თვით ბურთის ამცილებელი. ჩაჭრილი გადის თამაშიდან და მის ადგილს ჯგუფის სხვა მოთამაშე იჭერს. ასე მიმდინარეობს

თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე არ ჩაიჭრება; ჩაჭრილები დამარცხებულად ჩაითვლებიან, თამაშიც დასრულდება ვიდრე დაიწყება.

ბურთს ერთმანეთს ყოველთვის გამარჯვებულები გადასცემენ.

2. ხაზებს შორის მდგომ მოთამაშეს უფლება აქვს დაიჭიროს „გადაკიდებული“ ბურთი და ხაზებიდან გამოუსვლელად ესროლოს ბურთის რომელიმე „გადაკიდებელს“, რომელსაც შეუძლია გაქცევა და ბურთის აცილება. თუ „გადაკიდებელმა“ ეს მოახერხა, ბურთის ამცილებელი ჩაჭრილია და მის მაგიერ ხაზებს შორის ჩადგება მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. მაგრამ ბურთის მოხვედრების შემთხვევაში ჩაჭრილია ხაზებზე მდგომ მოწინააღმდეგეთა მთელი გუნდი და გუნდების (ჯგუფების) მდგომარეობა იცვლება.

3. წრეზე მონაწილენი შემოხაზავენ 7-8 ნაბიჯის დიამეტრის წრეს. ამის შემდეგ იყოფიან ორ ჯგუფად.

კენჭისყრის შედეგად ერთ-ერთ ჯგუფს წრეში ჩადგომა მოუწევს. მეორე ჯგუფის ორი მოთამაშე დგება წრის გარეთ — მოპირდაპირე მხარეებზე. ისინი რაც შეიძლება სწრაფად გადასცემენ ერთმანეთს ბურთს და, როცა ხელსაყრელ დროს იპოვიან, ესვრიან წრეში ჩამდგარ მოწინააღმდეგეებს, რომელნიც თავის მხრივ ცდილობენ ბურთის აცილებას. ის მოთამაშე, რომელსაც ბურთი მოხვდება, „ჩაჭრილია“, აცილების შემთხვევაში კი ბურთის მსროლელი მოთამაშეა ჩაჭრილი და მის ადგილს მისივე ჯგუფის სხვა მოთამაშე იჭერს. ჩაჭრილი მოთამაშენი დროებით გადიან თამაშიდან.

ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი ჯგუფის მოთამაშენი მთლიანად არ ჩაიჭრებიან. ამის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება. წრეში დგება წაგებული გუნდი.

ზოგჯერ მოთამაშენი თითო-თითოდ დგებიან წრეში.

4. წიაბურთი. წრეში დგება ერთ-ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე, მეორე ჯგუფის ყველა მოთამაშე დგება წრის გარშემო. ეს უკანასკნელი ბურთს ერთმანეთს გადასცემენ, სურვილისამებრ ადგილსაც ინაცვლებენ და, როგორც კი დროს იხელთებენ, ესვრიან წრეში მდგომებს, რომლებიც, თავის მხრივ, ცდილობენ ბურთის აცილებას. თუ აიცილეს, მსროლელი მოთამაშეა ჩაჭრილი, მაგრამ, თუ რომელიმეს მოხვდა, ეს უკანასკნელია ჩაჭრილი. წრეში მდგომებს უფლება აქვთ, ვიდრე ბურთი წრიდან გამოგორდებოდეს, სტაცონ ხელი და წრიდან გამოუსვლელად ესროლონ მოწინააღმდეგეებს, რომლებიც ცდილობენ ბურთის აცილებას. თუ ბურთი რომელიმეს მოხვდა, ჩაჭრილია.

გარდა ამისა, წრეში მდგომებს შეუძლიათ, თუკი მოახერხებენ, ბურთი მალა, ჰაერშივე დაიჭირონ, როცა მას წრის გარეთ მდგომნი ერთი-მეორეს გადასცემენ, და ესროლონ მოწინააღმდეგეებს.

წრის გარეთ მდგომებს, როცა მათ წრეში მდგომნი ბურთის სროლას უპირებენ, უფლება აქვთ, თუკი მოასწრებენ, შეხტნენ წრეში, რადგან წრეში ყოფნის დროს მოხვედრილი ბურთი აღარ ითვლება.

5. მოთამაშენი შემოხაზავენ წრეს (წრის სიდიდე მოთამაშეთა სურვილსა და რაოდენობაზე დამოკიდებული), დადგებიან წრეხაზზე ერთმანეთის მოპირდაპირედ და ბურთს ერთმეორეს გადასცემენ. თითოეულ მოთამაშეს ერთხელ უნდა შეხვდეს ბურთის დაჭერა-გადაცემა, შემდეგ ყოველი მათგანი იჩოქებს ცალ მუხლზე და ახლა ასე ხდება ბურთის დაჭერა-გადაცემა. შემდეგ ორივე მუხლზე იჩოქებენ, მერე დახუჭავენ

ცალ თვალს, ბოლოს კი ცალი ხელით დაჭერა-გადაცემასზე გადადიან.

ის მოთამაშე, რომელიც რომელიმე მდგომარეობაში ბურთს ვერ დაიჭერს, ან ცუდად „გადაუკიდებს“ მოწინააღმდეგეს, ჩაჭრილია და თამაშიდან გადის. ვინც ბოლომდე დარჩება, გამარჯვებულია.

ბ) ბ ა კ ვ რ ა - ბ ა მ ო კ ვ რ ა

მონაწილეობს 2-დან 20-მდე ვოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად.

მოწინააღმდეგე ჯგუფები ერთიმეორისაგან ოციოდე ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ხაზებს და ჩამწკრივდებიან ხაზების წინ (ხაზების უკან გადასვლა არ შეიძლება).

ერთ-ერთი ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ბურთს აისვრის მალლა და გაჰკრავს ხელს. მოწინააღმდეგენი ბურთს დახვდებიან და ცდილობენ უკანვე დააბრუნონ ხელისავე გამოკვრით. უკან დაბრუნებულ ბურთს ისევ პირველები ხვდებიან, ცდილობენ კვლავ გაჰკრან მოწინააღმდეგეებისაკენ და ა. შ.

რომელი მხარეც ვაკრულ ბურთს მოწინააღმდეგის ხაზს გადააცილებს, იმ მხარეს ეწერება ერთი ქულა (და თამაშს მოპირდაპირენი აგრძელებენ), მაგრამ, თუ ბურთი ჰაერიდანვე (ძირს დაუვარდნელად) გააბრუნეს და გადააცილეს — 2 ქულა. მოწინააღმდეგეები (რომელ მხარესაც არ უნდა ეკუთვნოდნენ ისინი), თუ ბურთის მხოლოდ შეჩერებას მოახერხებენ და უკან ვეღარ გამოაბრუნებენ, ბურთს თვითონ გაჰკრავენ.

თუ მოთამაშე ბურთის უკან დაბრუნებისას თავის ხაზს გადასცდა, ბურთი ხაზგადაცილებულად ჩაითვლება და მოწინააღმდეგეებს ქულა დაეწერებათ.

რომელი მხარეც მეტ ქულებს შეაგროვებს — გამარჯვებულია.

დ) გატანა ბურთი



1. გატანა. თამაშობენ გოგონები და ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

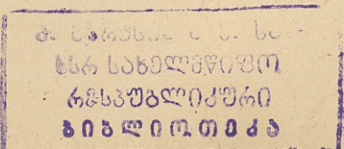
მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთი ჯგუფის მოთამაშენი ბურთს ერთიმეორეს გადასცემენ, მეორენი კი ცდილობენ, ბურთი თვითონ იგდონ ხელში. თუ ამას მოახერხებენ, თვითონ გადასცემენ ერთიმეორეს და ა. შ.

2. (ბურთის უბეში დამალვით)¹ მონაწილეობს 20-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი და ვრცელი ადგილი. მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად, რის შემდეგ მოედნის თავსა და ბოლოს მონიშნავენ ხაზებით, ანუ „საზღვრებით“. საზღვრებს შორის მანძილი 100-მდე ნაბიჯია (შეიძლება ნაკლებიც).

ხდება კენჭისყრა, შემდეგ ჯგუფები დგებიან საზღვრებზე. ერთ-ერთი მოთამაშე იმ გუნდისა, რომელსაც კენჭისყრის შედეგად თამაშის დაწყება ერგო, ბურთს მალავს უბეში, ისე რომ მოწინააღმდეგეებმა ვერ შენიშნონ.

ნიშანზე (თვლაზე) ბურთის დამალავი ჯგუფი გარბის მოპირდაპირეთა საზღვრისაკენ, მოპირდაპირენიც გამორბიან შესახვედრად, ცდილობენ, წინ გადაუდგნენ მათ, შეაჩერონ და მოძებნონ ბურთი. თუ იპოვეს, ბურთი მათია და ახლა თვითონ დამალავენ. ხოლო თუ ბურთი დამალავეებმა მოწინააღმდეგის საზღვარს გადააცილეს, ე. ი. „გაიტანეს“, მაშინ ისინი გამარჯვე-

¹ ფრჩხილებში ჩასმული ავტორის მიერ შერჩეული ახალი სახელწოდებები.



ბულეზად ითვლებიან და შემდეგ თამაშზე ბურთს ისევ თვითონ მალავენ.

3. (ფეხით) მონაწილეობს 20-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ბურთი (უმჯობესია დიდი ბურთი). სა-
თამაშო ადგილი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი. მოთა-
მაშენი ნაწილდებიან ორ ჯგუფად, თითოეული ჯგუფი თავის
მხარეზე მოთამაშეების ნაწილს მცველებად აყენებს, დანარჩე-
ნები შემტევენი („წინ წამსვლელნი“) არიან. კენჭისყრის შედე-
გად ერთ-ერთი გუნდი იწყებს თამაშს. თამაშობენ ფეხით.
ბურთზე ხელით შეხების უფლება არავის არა აქვს. გამარჯვე-
ბულია ის მხარე, რომელიც მეტჯერ მიიტანს ბურთს მოწინააღ-
მდეგის „საზღვრამდე“ (ლობემდე, ყორემდე) ან გადააცილებს
ამ საზღვარს.

მ) კ ა ლ ო ს ო დ ე ნ ა

მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.
თამაშისათვის საჭიროა მცირე ზომის ბურთი და კალოსოდენა
მოედანი. მოთამაშენი შემოხაზავენ 2-3 ნაბიჯი დიამეტრის
წრეს. წრის სიდიდე დამოკიდებულია მოთამაშეთა რაოდენო-
ბაზე და ასაკზე.

თავისი სურვილით ან კენჭისყრის შედეგად ერთ-ერთი
მოთამაშე ჩადგება წრეში, დანარჩენები 4-5 ნაბიჯის დაშორებ-
ით დადგებიან წრის გარშემო და ერთიმეორეზე გადაცემით
ცდილობენ შეუტრჩიონ დრო და ბურთი წრეში ჩააგდონ.

თუ ბურთი წრეში დაეცა — „ჩაგდებულად“ ითვლება.

წრეში მდგომს, ანუ წრის მცველს, უფლება აქვს, ბურთი
მოიგერიოს ყველა საშუალებით (ხელით, ფეხით, თავით) და
დაიცვას წრე. მოგერიებულ ბურთს ყოველი მოთამაშე ისვრის

იმ ადგილიდან, სადაც მოასწრებს მის ალებას, ან ჰაერში და-
ჭერას.

ბურთის წრეში ჩამგდები გამარჯვებულია და ახლა თვითონ
დადგება წრის მცველად. ვინც წრეში იდგა — დანარჩენებს
შეუერთდება. წინათ ეს თამაშობა იმართებოდა უმთავრესად
კალოზე, კალოობის შემდეგ.

3) ლ ე ლ ო

1. ბურთის გატანა მოწინააღმდეგის ლელოში. მონაწილეობს
30-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. თამაშის ადგილი ვრცელი და
თავისუფალი უნდა იყოს, მოედნის თავი და ბოლო კი — მო-
წინააღმდეგის ხაზებით ან ქვებით (ზოგჯერ ნიშნის როლს ასრუ-
ლებს ლობე, ხე და ა. შ.).

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. თამაში იწყება მოედნის
შუაგულში ბურთის აგდებით (შეიძლება ბურთს შეეხოთ ხე-
ლით, ფეხით და თავითაც). თითოეული გუნდი ცდილობს ბურ-
თი გადააცილოს მოწინააღმდეგეთა ხაზს („საზღვარს“), რასაც
„ლელოს გატანა“ ეწოდება. გუნდები საზღვრის დასაცავად გა-
მოჰყოფენ მცველებს. ხშირად წინასწარ დათქვამენ, რამდენ
ლელოს გატანამდე ითამაშონ; რომელიც უფრო ადრე „მოათა-
ვებს“ დათქმულ რიცხვს, ის გუნდია გამარჯვებული.

2. საკუთარ ლელოში გატანა. თამაში იმგვარადვე წარმოებს,
როგორც პირველ შემთხვევაში, მხოლოდ ბურთის გატანა ხდე-
ბა არა მოწინააღმდეგის, არამედ საკუთარ ლელოში. ამ ვარიან-
ტში თამაშის დედააზრი ბურთის მოტაცებაა, ამიტომ საკუთარ
საზღვარს მცველები არ სჭირდება, მოწინააღმდეგის საზღვარ-
თან მცველის დაყენება კი არ შეიძლება.

2. ზ. შერაზადიშვილი.

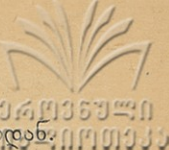
055-844
2

მონაწილეობს ორი მოთამაშე 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა, რბილი ბურთი. მოთამაშენი ეზოში კედელიდან ათი ნაბიჯის დაშორებით გაატარებენ ხაზს. კენჭისყრის შემდეგ ერთ-ერთი დადგება კედელთან, მეორე კი ხაზზე. ხაზზე მდგომი მოთამაშე ბურთს ესვრის კედელთან მდგომს, ცდილობს, როგორმე მოარტყას. თავის მხრივ კედელთან მდგომიც ცდილობს, ადგილიდან ფეხის მოუცვლელად ბურთი აიცილოს. აცილების შემთხვევაში მოთამაშენი ადგილებს შეუცვლიან ერთმანეთს. ვინც მეტჯერ მოარტყამს — გამარჯვებულია.

თ) მ რ გ ვ ა ლ ი ბ უ რ თ ი

მონაწილეობს 20-მდე გოგონა და ვაჟი 8 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი.

მოთამაშენი დგებიან წრიულად. რომელიმე მათგანი ჰაერში ააგდებს ბურთს და იძახის ერთ-ერთი მოთამაშის სახელს. დასახელებული მოთამაშე თუ ბურთს ჰაერშივე დაიჭერს, მაშინვე ისევ მაღლა აისვრის და სხვა რომელიმე მოთამაშის სახელს დაიძახებს, ხოლო თუ ბურთს ჰაერში ვერ დაიჭერს, ან ხელიდან გაუვარდება, გამოუდგება დასაჭერად, დანარჩენები კი გარბიან. ბურთის დამჭერი მოთამაშე ბურთის დაჭერისთანავე იძახის: „სადექ!“ ყველა მოთამაშე ვალდებულია, ადგილზე გაჩერდეს. ის კი ბურთს ესვრის მათ იმ ადგილიდან, სადაც ბურთი დაიჭირა. ვისაც ბურთს მოარტყამს, შემდეგ ხელზე იმ მოთამაშემ უნდა აისროლოს ბურთი, ხოლო თუ ბურთი ვერავის მოახვედრა, ისევ თვითონ აისვრის.



მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა, რბილი ბურთი. მოთამაშენი ერთიმეორის ახლოს ამოთხრიან ისეთი ზომის ორმოებს, ანუ ჭურებს, რომ შიგ ბურთი ჩაეტიოს.

ერთ-ერთი მოთამაშე ბურთს გააგორებს ორმოების მიმართულეებით ისე, რომ რომელიმე ორმოში ჩაგორდეს. ვის ორმოშიც ბურთი ჩავარდება, ის მოთამაშე სტაცებს ხელს ბურთს და ესვრის დანარჩენებს, რომლებიც ბურთის ასაცილებლად აქეთ-იქით გარბიან. თუ ააცილა, თვითონ არის ჩაჭრილი, თუ მორატყა, ჩაჭრილია ის, ვისაც ბურთი მოხვდა. შემდეგ ჯერზე ბურთს ჩაჭრილი მოთამაშე გააგორებს. ჩაჭრილის ორმოში ყოველ ჩაჭრაზე ჩადებენ კენჭს.

მოთამაშეს, რომელსაც ათი კენჭი მოუგროვდება, დააყენებენ კედელთან და ყველა დანარჩენი 10-15 ნაბიჯიდან სათითაოდ ესვრის ბურთს. ამის შემდეგ მის ორმოდან კენჭებს ამოყრიან და თამაში ისევ გრძელდება. ახლა იმ მოთამაშეს დააყენებენ კედელთან, რომელსაც ამის შემდეგ მოუგროვდება 10 კენჭი, და ასე აგრძელებენ თამაშს, ვიდრე არ მოსწყინდებათ.

ა) ს ა ყ ე ბ უ რ თ ი

I (გაკვრით)

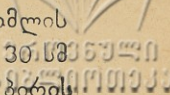
1. მონაწილეობს 2-დან 10-მდე გოგონა და ვაჟი 8 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი. სათამაშო მოედანი ვრცელი უნდა იყოს. მოთამაშეები მოედნის ერთ თავში „დადგამენ“ ბრტყელ ქვას, რომელსაც საყე ეწოდება.

საყის სიმაღლე 40-მდე, სიგანე კი 30-მდე სმ უნდა იყოს. ბავშვები „არჩევან-არდანის“ მიხედვით იყოფიან ორ ჯგუფად: თამაშს იწყებს ის მხარე, რომელსაც კენჭი შეხვდება. ამ ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე დადგება საყისთან. ჯგუფის დანარჩენი მოთამაშენი კი ელოდებიან თავის რიგს. მოწინააღმდეგენი მოედანზე განლაგდებიან სურვილისამებრ. თამაშის დამწყები ცალი ხელით ბურთს მაღლა აისვრის და იმავე ან მეორე ხელით მოედნისაკენ ღონივრად გაჰკრავს, რომ შორს გადაისროლოს.

მოწინააღმდეგენი ცდილობენ ბურთი ჰაერშივე დაიჭირონ. თუ დაიჭირეს, ბურთის გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის ადგილს იჭერს მისივე ჯგუფის სხვა მოთამაშე. თუ ბურთი მიწაზე დაეცა, მოწინააღმდეგენი აჩერებენ მას და შეჩერების ადგილიდან ესვრიან საყეს (დასაშვებია მიწაზე გაგორებით სროლაც). თუ ბურთი საყეს მოხვდა, ბურთის გამკვრელი ჩაჭრილია, აცილების შემთხვევაში გამკვრელებს ეწერებათ ერთი ქულა. როდესაც დამწყები ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, საყესთან მოწინააღმდეგენი დგებიან. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი მხარე არ შეასრულებს ქულათა წინასწარ დათქმულ რაოდენობას.

2. გაკრულ ბურთს თუ რომელიმე მოწინააღმდეგე ჰაერშივე (ძირს დავარდნამდე) დაიჭერს, ნება აქვს ბურთი უმაღლვე, დაუმიზნებლად, ესროლოს საყეს და, თუ მოარტყა, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია; ამასთან, ამ უკანასკნელის ჯგუფი მოწინააღმდეგეთა სასარგებლოდ კარგავს 1 ქულას (თუ ქულები ჯერ კიდევ არ აქვთ, ვალად ედებათ).

3. **ბინაბურთი.** მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე, უმთავრესად ვაჟები 15 წლის ასაკიდან. თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი. მოთამაშენი მოედნის ერთ თავში „დადგამენ“ ქვას, ანუ „ბინას“. რომლის სიგანე დაახლოებით 40 სმ-ია, სიმაღლე



კი — 30 სმ; გარდა ამისა, გათლიან პატარა ფიცარს, რომლის მოყვანილობაც ნიჩბისებური იქნება (მისი ტარი სიგრძით 30 სმ უნდა იყოს, სიგანით — 4-5 სმ, სისქით — 2-3 სმ; ნიჩბის ბირის სიგრძე 15 სმ უნდა აღწევდეს, სიგანე — 10-12 სმ, სისქე — 1-2 სმ.) ზოგჯერ ნიჩბის მაგიერ ფიცრის უბრალო ნაჭერსაც ხმარობენ. მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. გაყოფა ხდება თითების ჩვენებით, ანდა არჩევან-არადანის წესით.

შემდეგ ხდება კენჭისყრა. იმ ჯგუფის მოთამაშენი, რომელთაც თამაშის დაწყება მოუწევთ, იქნებიან „მებინავეები“, მოწინააღმდეგენი — „დარჩენილები“.

მებინავეები დადგებიან „ბინასთან“ (ქვასთან), ერთ-ერთი მოთამაშე დაიწყებს თამაშს, იგი ერთი ხელით აისვრის ბურთს და მეორე ხელში დაჭერილი ფიცრით (ნიჩბით) გაჰკრავს. ბურთს დახვდებიან მოწინააღმდეგეები („დარჩენილები“), რომლებიც მოედანზე ნებისმიერად არიან განლაგებულნი; თუ დარჩენილებმა ბურთი ჰაერში დაიჭირეს, ბურთის გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ არადა, სადაც ბურთს შეაჩერებენ, იქიდანვე ესვრიან „ბინას“, თუ მოახვედრეს, ბურთის გამკვრელი ჩაჭრილია, აცილების შემთხვევაში კი იგი იწყებს „კენწვლას“: ბურთს დადებს ფიცარზე და ფიცრისავე აკვრით ათამაშებს. რამდენჯერ უნდა აჰკრას, ეს წინასწარ არის დათქმული. ზოგჯერ ეს რიცხვი 100-დან 1000-მდე აღწევს. თუ კენწვლის დროს მოთამაშეს ბურთი მიწაზე დაუვარდა, იგი ჩაჭრილია, ხოლო თუ კენწვლა შეასრულა, ბურთს მეორედ გაჰკრავს ფიცრით. ბურთის მეორედ გაკვრას ეწოდება „საწიაწო გაკვრა“. თუ „დარჩენილებმა“ ბურთი ჰაერშივე დაიჭირეს, გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ არადა, ისევ ესვრიან „ბინას“. მოხვედრების შემთხვევაში ჩაჭრილია გამკვრელი, აცილების შემთხვევაში კი „მებინავეები“ წავლენ „დარჩენილებთან“ და იმ ადგილზე. სა-

დაც ამ უკანასკნელებმა „საწიაწო“ ბურთი შეაჩერეს, შეასხდებიან ზურგზე. „დარჩენილები“ ვალდებულნი არიან „მებინავებში“ ბინასთან მიიყვანონ, რის შემდეგ თამაშს იგივე მოთამაშე აგრძელებს, ვიდრე არ ჩაიჭრება. ჩაჭრის შემდეგ კი მას თავისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე ეცვლის. როცა ყველანი ჩაიჭრებიან, ბინასთან დადგებიან „დარჩენილები“.

4. (რკალსაყე) მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 4-5 წლის ასაკიდან.

გრძელ სახრეს მოხრიან რკალისებურად. სახრის ბოლოებს ჩაასობენ მიწაში (ეს იქნება საყე).

მოთამაშენი დადგებიან საყედან რამდენიმე ნაბიჯზე და ცდილობენ ბურთი ხელის გარტყმით (როგორც ეს პირველ ვარიანტშია მოცემული) ან სროლით საყეში გააძვრიონ. ვინც მეტჯერ გააძვრენს, გამარჯვებულიც ის არის.

II (ნიშანში სროლით)

1. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 4—5 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი დადგამენ საყეს, ანუ ნიშანს, დადგებიან რამდენიმე ნაბიჯის მოშორებით და ბურთს რიგრიგობით ესვრიან მას.

ვინც მეტჯერ მოარტყემს, გამარჯვებულიც ის არის.

2. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. საყეს ბურთის მაგიერ ესვრიან პატარა ქვებს, ისვრიან რიგის მიხედვით. ვინც მეტჯერ მოარტყამს — გამარჯვებულია.

3. მონაწილეობს 2 ვაჟი 10 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი მოედნის შუაგულში დადგამენ ჩვეულებრივ ქვის საყეს, მისგან თანასწორ მანძილზე (15-20 ნაბიჯზე) დად-

გებიან — ერთი — ერთ მხარეს და მეორე — მეორე მხარეს. ისინი საყეს რიგრიგობით ესვრიან ბურთს ერთი — ერთი მხრიდან და მეორე — მეორე მხრიდან. რომელიც უფრო ადრე მოახვედრებს ათჯერ — გამარჯვებულია. იგი დამარცხებულმა ზურგზე უნდა მოიკიდოს და 10 ნაბიჯზე გაატაროს.

4. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. ჯგუფები დადებიან საყის აქეთ-იქით. კენჭისყრის შედეგად, ერთ-ერთი ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე წინასწარ მონიშნული ადგილიდან ბურთს ესვრის საყეს. თუ ბურთი საყეს ასცდა, დაუხვდებიან მოპირდაპირენი და რომელი მოთამაშეც შეაჩერებს, შეჩერების ადგილიდან ესვრის საყეს. თუ კვლავ ასცდა — ბურთს დახვდებიან თამაშის დამწყებნი და ა. შ.

თუ ბურთი საყეს მოხვდა და უკან დაბრუნდა, ბურთს დახვდებიან ისევ ამ გუნდის მოთამაშენი, ხოლო ბურთის წინასწარ მონიშნული ადგილიდან ისვრის ის მოთამაშე, რომელიც მას შეაჩერებს.

ბურთის ყოველ მორტყმაზე იწერება ერთი ქულა. რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

5. საყეობა. მონაწილეობს 2 მოთამაშე 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა 2 საყე (ქვა), 2 კოჭი და ბურთი (უმჯობესია 2 ბურთი).

სათამაშო ადგილის თავსა და ბოლოში დადგამენ თითო საყეს. საყე ისეთი ქვისაგან უნდა შეირჩეს, რომ მასზე შეიძლება ბოდეს „კოჭის“ (კვერცხისოდენა ქვის) „დადგმა“. თვით საყეები იდგმება ერთიმეორისაგან 8-8 ნაბიჯის დაშორებით.

მოთამაშენი დგებიან თავ-თავიანთ საყესთან და რიგრიგობით ესვრიან ბურთს ერთიმეორის საყეებს მათზე დადებული

კოჭების ჩამოსაგდებად. ყოველი ათი აცილებსათვის მოწინა-
აღმდეგის საყის ძირთან დაიდება პატარა ქვა, ანუ „კუდი“
რომელსაც უფრო ადრე შეუსრულდება 10 კუდი, და
ბულია. მან მოწინააღმდეგე ზურგზე უნდა მოიკიდოს და
შემოატაროს საყეების გარშემო.

თუ ბურთი ძლიერად მოხვდა საყეს და გადააბრუნა, მოთა-
მაშე ჩაჭრილია (ჩამწვარია) და მან ამ შემთხვევაშიც უნდა მოი-
კიდოს ზურგზე მოწინააღმდეგე (გადააბრუნებული საყეს პატ-
რონი) და შემოატაროს საყეების გარშემო.

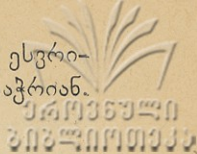
თამაში ბურთის ნაცვლად შეიძლება რიკებითაც, სალები-
თაც.

ლ) შ ი ჯ ღ ო მ ბ უ რ თ ი

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. თამაშისა-
თვის საჭიროა პატარა ბურთი. მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუ-
ფად და შემოხაზავენ წრეს (წრის ფართობი მოთამაშეთა რიც-
ხვზეა დამოკიდებული). შემდეგ კენჭს ყრიან, რის შედეგადაც
ერთ ჯგუფს წრეში ჩადგომა მოუწევს. მოპირდაპირენი 50-60
ნაბიჯის დაშორებით დანიშნავენ „ბინას“ — ხეს, ქვას და ა. შ.

ყოველი მოთამაშე უწყვილდება მოპირდაპირე ჯგუფის რო-
მელიმე მოთამაშეს. ყოველი წყვილი წრეხაზზე დადებს ქვას,
რაც ამ წყვილისათვის საკუთარი „ბინა“ იქნება. ქვები თანას-
წორი მანძილით უნდა იყოს ერთიმეორისაგან დაშორებული.
„ჩამდგარნი“ დადგებიან ამ ბინებთან, ხოლო მოწინააღმდეგენი
მათ მხრებზე შეასხდებიან და ასე, მხრებზე შემსხდარნი,
ბურთს ერთიმეორეს გადასცემენ; თუ ბურთი ხელიდან გაუ-
ვარდათ, სწრაფად ჩამოხტებიან და გარბიან, რომ მოშორებით
მონიშნულ „ბინასთან“ მისწრონ და ხელი დაჰკრან, თორემ

წრეში მდგომნი ბურთს ხელს დასტაცებენ, გაქცეულებს ესვრი-
ან და რომელიმეს ბინაში მისვლამდე რომ მოარტყან, ჩაჭრიან.
წრეში „ჩაჭრილები“ ჩადგებიან.



ა) ცხენოვანა ბურთი

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი დგებიან წრიულად, ერთმანეთისაგან რამდენი-
მე ნაბიჯის დაშორებით და ერთიმეორეს გადასცემენ ბურთს.
ბურთი მოძრაობს წრის გარშემო; მოწოდებული ბურთი უნდა
გადაეცეს მხოლოდ მიმწოდებლის მარჯვნივ მდგომ მოთამაშეს.

ვინც ბურთს ვერ დაიჭერს, ან სწორად არ გადააწოდებს,
ზურგზე უნდა მოიკიდოს ბურთის მსროლელი და გაატაროს
10-მდე ნაბიჯზე, რის შემდეგ ორივე თამაშიდან გადის. ასე
გრძელდება თამაში, ვიდრე ყველა მოთამაშე ამგვარად არ
„დაწყვილდება“. როცა უკანასკნელი წყვილიც ჩაიჭრება, თამა-
ში თავიდან დაიწყება.

ბ) ყრავბურთი

1. (ბურთი მცველით). მონაწილეობს 10-14 ვაჟი 12 წლის
ასაკიდან.

მოთამაშენი შემოხაზავენ წრეს და მონიშნავენ ცენტრს,
ამის შემდეგ გაიყოფიან ორ ჯგუფად და ჰყრიან კენჭს.

კენჭისყრის შედეგად ერთი ჯგუფი იქნება მცველი. ჯგუფები
დგებიან წრეხაზის გარეთ ერთმანეთის პირდაპირ, მხოლოდ
დამცველი ჯგუფის ერთი მოთამაშე დგება წრის შიგნით, წრეხა-
ზის ახლოს. ეს მოთამაშე ბურთის „მცველია“. ბურთი იდება
წრის ცენტრში.

მოწინააღმდეგეთაგან ერთ-ერთი მოთამაშე მცველს შეუხტება წრეში, რომ ბურთი მოსტაცოს. როგორც კი იგი წრეხაზს გადააბიჯებს და ბურთისაკენ გაიქცევა, მაშინვე მცველსაც შეუძლია გაიქცეს ბურთის მოსატაცებლად.

რომელიც მოასწრებს ბურთის აღებას, წრიდან ესერის მოწინააღმდეგეებს, რომლებიც ბურთის ასაცილებლად აქეთ-იქით გარბიან. ვისაც ბურთი მოხვდება, მისი ჯგუფი ჩაჭრილია, ამ ჯგუფის მოთამაშეებმა გამარჯვებულები ზურგზე უნდა მოიკიდონ და წინასწარ დათქმულ ადგილამდე (10-15 ნაბიჯის მანძილზე) მიიყვანონ. შემდეგ ხელზე ბურთის მცველები გამარჯვებულები იქნებიან. აცილების შემთხვევაში ბურთის მცველებად მოწინააღმდეგენი დგებიან.

2. ბურთის დამალვა. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 8 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი. თამაშის ადგილზე შემოავლებენ 7-8 ნაბიჯი დიამეტრის მქონე წრეხაზს. ხოლო მისგან 20-მდე ნაბიჯის დაშორებით წინასწარ დანიშნავენ ბურთის დასამალავ ადგილს (ხე, ქვა, ხაზი, ჯოხი და ა. შ.). ამის შემდეგ იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შედეგად ერთ ჯგუფს წრეში ჩადგომა მოუწევს.

მეორე ჯგუფის მოთამაშენი დგებიან მოშორებით, წინასწარ მონიშნულ ადგილზე, იქ ერთ-ერთი მათგანი უბეში ან ჯიბეში მალავს ბურთს, შემდეგ ბრუნდებიან უკან და ჯიბეებსა და უბეებში ხელებჩაწყობილინი შემოერტყმიან წრეს. ყოველი მათგანი ცდილობს ისეთი შთაბეჭდილება მოახდინოს, თითქოს მას აქვს ბურთი დამალული.

მოთამაშე, რომელსაც ბურთი აქვს დამალული, უცდის ხელსაყრელ დროს, რომ წრეში მდგომთ ბურთი ესროლოს. თუ ააცილა, თვითონაა ჩაჭრილი, ხოლო თუ მოარტყა, ის მოთამა-

შეა ჩაჭრილი, რომელსაც ბურთი მოხვდა. ამ უკანასკნელ შემთხვევაში წრეში მყოფთ უფლება აქვთ, აიღონ ბურთი, ვიდრე წრიდან გამოგორდებოდეს და წრიდანვე ესროლონ მოწინააღმდეგეებს, რომლებიც გარბიან ბურთის დასამალავი ადგილისაკენ. თუ რომელიმე მათგანს ბურთი ამ ადგილზე მისვლამდე მოხვდა, ჩაჭრილია. დანიშნულ ადგილზე მისვლის შემდეგ მოხვედრილი ბურთი აღარ ითვლება.

ჩაჭრილი მოთამაშენი ღროებით გადიან თამაშიდან, დანარჩენები ასეთივე წესით აგრძელებენ თამაშს, ვიდრე ერთ-ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე არ ჩაიჭრება, რის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება. ბურთს ყოველთვის გამარჯვებულები მალავენ.

ზოგჯერ წრეში სათითაოდ დგებიან: ერთის ჩაჭრის შემდეგ — მეორე, მეორის შემდეგ — მესამე და ა. შ.

3. წრიდან წრეში. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 8 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი.

თამაშის ადგილზე ერთიმეორისაგან 20-25 ნაბიჯის დაშორებით შემოხაზავენ ორ წრეს, წრის სიგანე 4-5 ნაბიჯი უნდა იყოს.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად.

კენჭისყრის შედეგად რომელიმე ჯგუფს მოუწევს თამაშის დაწყება. ამ ჯგუფის მოთამაშენი ჩადგებიან ერთ-ერთ წრეში, მოწინააღმდეგენი კი მეორე წრეში, ან სურვილისამებრ განლაგდებიან მოედანზე. თამაშის დამწყებთაგან ერთ-ერთი ბურთს ცალი ხელით აისვრის მაღლა და იმავე ან მეორე ხელით გაჰკრავს მოწინააღმდეგეებისაკენ (მეორე წრისაკენ). თამაშის დამწყები ჯგუფის მოთამაშენი ბურთის გაკვრისთანავე გაიქცევიან, რომ შეასწრონ მეორე წრეში, რადგანაც მოწინააღმდეგეებს უფლება აქვთ აიღონ ბურთი და მოარტყან, ვიდრე ისინი წრეში შევლენ. თუ მოარტყეს, ახლა თვითონ გარბიან, რომ

თამაშის დამწყებთა წრეში შეასწრონ, რადგანაც, უკანასკნელ შემთხვევაში, თამაშის დამწყებთაც ეძლევათ ბურთის დაჭერისა და სროლის უფლება.

მოწინააღმდეგეებმა ბურთი თუ ააცილეს, ბურთს ისევ თამაშის დამწყებნი გაჰკრავენ, წინააღმდეგ შემთხვევაში — მოპირდაპირენი.

ვისაც ბურთი მოხვდება, ჩაჭრილია და თამაშიდან გადის.

რომელი ჯგუფის მოთამაშენიც უფრო ადრე ჩაიჭრებიან, ის ჯგუფია დამარცხებული.

წრეში შემოსულ მოთამაშეზე ბურთის მორტყმა არ ითვლება.

ო) ზ ა კ უ ნ ი

1. ჭაკუნი.

ჭაკუნის ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 4-დან 30-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი. ბურთი მზადდება: 1. მსხვილფეხა საქონლის მოთელილი ბეწვისაგან (უმეტესად გაზაფხულობით). 2. ტყავისაგან (შიგ ჩატენიან ბეწვს ან მისთ.). 3. მოხარშული წიფლის სოკოსაგან. 4. გამოთლიან ხისგან, ცაცხვის ან მუხის კუნძისგან (უმჯობესია გამოხარშული იყოს).

თამაშისათვის საჭიროა აგრეთვე იმდენი ჯოხი, რამდენიც მოთამაშეა. ჯოხს ჭაკუნი ეწოდება. მისი დამზადება უმჯობესია შინდის ან თხილის ხმელი ტოტისაგან. ჭაკუნი ძირითადად ორი სახისაა: კომბლისმაგვარი, დაახლოებით, მუშტისოდენა თავით, და თავმოხრილი (ჯობია, როცა თავი რამდენადმე უფრო მსხვილია ტარზე). ამ სახის ჭაკუნს „კვაჭინსაც“ ეძახიან. ჭაკუ-

ნის ტარის სიგრძე, დაახლოებით 6-7 მტკაველი უნდა იყოს.

სასურველია, თამაშის ადგილი იყოს ვრცელი და თავისუფალი. მოედნის თავსა და ბოლოს (უფრო სწორად — მოედნის ბოლოებს) „ელოები“ (ზოგჯერ „პელოები“, „ლელოები“) ეწოდება. თითოეული ელო მონიშნულია ხაზებით, ანდა სხვა ნიშნებით (ქვა, ხე, ლობე და ა. შ.), ზოგჯერ კი „კარს“ წარმოადგენს. ელოს განსაკუთრებული მცველი არა ჰყავს და საჭიროების მიხედვით ყველა იცავს.

1. ბურთის გატანა მოწინააღმდეგის ელოში. მოთამაშენი ნაწილდებიან ჯგუფებად და ყრიან კენჭს, თუ რომლისა იყოს მოედნის ესა თუ ის მხარე.

თამაში იწყება მოედნის შუაგულში ბურთის აგდებით. ბურთის ტარება წარმოებს მხოლოდ ჯოხებით. ამასთან, ერიდებიან ჯოხების მალლა (მუხლზემთ) აწევას, რათა ერთიმეორეს არ მოახვედრონ.

მოწინააღმდეგის ელოში ბურთის გატანა იძლევა ერთ ქულას. ვინც მეტჯერ გაიტანს — გამარჯვებულია.

მოთამაშენი შეიძლება წინასწარაც შეთანხმდნენ, თუ რამდენ ელოს გატანამდე იყოს თამაში.

2. (საკუთარ ელოში გატანა). ბურთის გატანა ხდება არა მოწინააღმდეგის, არამედ საკუთარ ელოში. თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა (შეადარეთ „ლელო“, 2. „საკუთარ ლელოში გატანა“, გვ. 12).

3. (შერეული). როცა ბურთი რბილია, ერთი ჯგუფი თამაშობს ჭაკუნებით, მეორე — ფეხით. ელოს ყოველი გატანის შემდეგ ჯგუფების მდგომარეობა იცვლება: ვინც ჭაკუნით თამაშობდა — თამაშობს ფეხით და პირიქით. ეს ვარიანტი უფრო მიზანშეწონილია მაშინ, როცა ჭაკუნები საკმარისი არ არის, მოთამაშეთა რიცხვი კი დიდია.

4. (რიკით). ბურთის მაგიერ გამოყენებულია „რიკი“, სიგრძით — 7-8 სმ, დიამეტრით — 5-6 სმ, დაახლოებით ჩანს ჭიქის ზომისა.

ასეთი ჭაკუნით თამაშის დროს ელო უმთავრესად წარმოადგენს ქვებით ან ხეებით მონიშნულ კარს, მისი სიგანე აღწევს 3-დან 7 ნაბიჯამდე და დამოკიდებულია მოთამაშეთა რიცხვზე და ადგილის ზომაზე. თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა.

5. (ჩვეულებრივი, ან ქვის ბურთით). „დასვამენ“ ჭაკუნის ბურთს, ან კვერცხისოდენა მრგვალ ქვას, რომელსაც მოთამაშენი რიგრიგობით გასტყორცნიან ჭაკუნის შემოკვრით. ვინც უფრო შორს გადააგდებს, გამარჯვებულია.

6. (კეჭუნობა). მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის გამოყენებულია ჭაკუნის ან ჩვეულებრივი ბურთი და ჭაკუნის ან უბრალო ჯოხები.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს, თითოეული ჯგუფის მოთამაშენი ერთიმეორისაგან 10-15 ნაბიჯის დაშორებით შემოხაზავენ 6-7 ნაბიჯი სიგანის ორ წრეს.

მოპირდაპირენი ჩადგებიან თავიანთ წრეებში. დამწყები ბურთს დადებს წრის შუაგულში და ჯოხის (ჭაკუნის) შემოკვრით მოპირდაპირეების წრისაკენ გასტყორცნის.

მოპირდაპირენი ბურთს დახვდებიან თავიანთი ჯოხებით. თუ ბურთი წრეში შეიჭრა, აჩერებენ ჯოხებით და შეჩერების ადგილიდან ისევ ჯოხის შემოკვრით აბრუნებენ უკან და ა. შ.

თუ ბურთი წრეზე გავლით გასცდა მოთამაშეებს, გამკვრელებს ეწერებათ ერთი ქულა, მაგრამ, თუ ბურთი წრეს ასცდა (განზე ჩაუარა) ისე, რომ მას მოპირდაპირე არ შეხებია, ქულა ეწერება ამ უკანასკნელებს და ბურთსაც ესენი გაჰკრავენ.

თამაშის დროს ბურთს ყოველთვის ის მხარე გაჰკრავს, რო-

მელსაც ქულა დაეწერა, ანდა რომელმა მხარემაც ბურთი შეაჩერა.

წრეს გადაცილებული ბურთის შეჩერება არ ითვლება.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს წინასწარ განსაზღვრული ქულების ოდენობას, გამარჯვებულია.

II (ჯობურთა) ღობობანა

1. (ჯობურთა) მონაწილეობს 2-დან 10-მდე გოგონა და ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი, უმჯობესია მოთელილი ბეწვის ბურთი, ან ტყავისაგან შეკერილი (როცა შიგ ბეწვი ან სხვა რამ არის ჩატენილი); ასევე კარგია წიფლის სოკოსაგან გამოხარშული ბურთიც. თამაშისათვის საჭიროა აგრეთვე იმდენი ჯოხი, რამდენიც მოთამაშეა. უმჯობესია, ჯოხები იყოს ისეთივე, როგორსაც ჭაკუნის თამაშის დროს ხმარობენ.

მოთამაშენი მოედნის შუაგულში ამოთხრიან ერთი მტკაველი სიგანისა და სიღრმის ორმოს. ორმოს ორივე მხარეზე ხუთხუთი ნაბიჯის დაშორებით მონიშნავენ ბურთის დასადებ ადგილს, შემდეგ გაიყოფიან ჯგუფებად და ყრიან კენჭს.

ჯგუფები დგებიან ორმოს აქეთ-იქით, მისგან 6-7 ნაბიჯის დაშორებით, ბურთის დასადები ადგილის უკან. დამწყები ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ბურთს დადებს მონიშნულ ადგილზე და ჯოხის (ჭაკუნის) შემოკვრით გააგორებს ორმოსაკენ, რომ შიგ ჩააგდოს.

თუ ბურთი ორმოს ასცდა და მოწინააღმდეგეთა მხარეზე გადაგორდა, ჯოხით დახვდებიან მოპირდაპირენი და ახლა ისინი გამოჰკრავენ ორმოსაკენ, შემდეგ ისევ პირველები და ასე, ვიდრე ბურთი ორმოში არ ჩავარდება.

ბურთის ვაკვრა ხდება იქიდან, სადაც მიუსწრებენ, მაგრამ მხოლოდ ერთი შეხებით (ერთი და იგივე ჯგუფის მოთამაშენი ორჯერ ვერ გაჰკრავენ). როდესაც ბურთი ორმოში ჩავარდება, ჩამვდებ მხარეს ეწერება ერთი ქულა და თამაშსაც ისინი იწყებენ.

თუ ბურთმა ორმომდე ვერ მიაღწია, ბურთს გამოჰკრავენ მოწინააღმდეგენი.

რომელი მხარეც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა წინასწარ დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

2. ღორბანა. მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშის ადგილი თავისუფალი უნდა იყოს. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბურთი და თავმოხრილი 4-5 მტკაველი სიგრძის ჯოხები („კომბლები“). კომბალი ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს. მოთამაშენი მონიშნავენ ადგილს ე. წ. „საბარგო“ ორმოსათვის და მის გარშემო ორ-ორი, სამ-სამი ნაბიჯის დაშორებით იწყებენ საკუთარი ორმოების ამოთხრას. ვინც საკუთარი ორმოს ამოთხრას დაამთავრებს, იწყებს საბარგო ორმოს ამოთხრას, ვინც ყველაზე გვიან მორჩება საკუთარი ორმოს ამოთხრას, ის იქნება პირველი „მელორე“.

ორმოებს თხრიან ჯოხებით. საკუთარ ორმოში ფეხის ქუსლი უნდა ჩაეტოს, საბარგო ორმოში კი — მთელი ტერფი.

თამაშის დაწყებისას მოთამაშენი დგებიან თავიანთ ორმობთან და შიგ ჯოხები აქვთ ჩაყოფილი. მელორეს „ლორი“ (ბურთი) „მოჰყავს“, რომ საბარგო ორმოში ჩაავდოს. დანარჩენები ხელს უშლიან ბურთზე ჯოხის გარტყმით, რითაც იცავენ საბარგო ორმოს, რომ მელორემ ბურთი, ანუ „ლორი“ არ ჩაავდოს („ჩაამწყვდიოს“) შიგ. თუ მოთამაშეს, რომელიც ბურთზე გასარტყმელად ჯოხს ამოიღებს საკუთარი ორმოდან, მელორემ

ამ ორმოში თავისი ჯოხის ჩაყოფა დაასწრო, ორმო მისია, იგი თავისუფლდება მელორეობისაგან და „მელორე“ ხდება ეს მოთამაშე, რომელმაც ორმო დაკარგა. თუ „მელორემ“ მოახერხა საბარგო ორმოში „ლორის“ (ბურთის) ჩადება, გამარჯვებულია და „მელორეობას“ სხვა მოთამაშე იკისრებს ნებით ან კენჭისყრით.

3. ვირიბაბა. თამაშისათვის საჭიროა თავისუფალი ადგილი. მონაწილენი კენჭისყრით ან სურვილით შეარჩევენ ერთ მოთამაშეს — „მწყემსს“. დანარჩენები ერთიმეორისაგან ორი-სამი ნაბიჯის დაშორებით, ორ მწკრივად ჩაასობენ თითო ჩხირს (პალოს), მწკრივებს შორის მანძილი ოთხი-ხუთი ნაბიჯი უნდა იყოს.

ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ჯოხი. გარდა ამისა, საჭიროა ერთი ხის ბურთი (კუნძი), რომელსაც „ვირიბაბა“ ეწოდება.

მოთამაშენი ჯოხებით დგებიან თავ-თავიანთ პალოებთან, ჯოხები მიდებული აქვთ პალოებზე.

იწყება თამაში. მწყემსი „ვირიბაბას“ დადებს მწკრივებს შორის და ჯოხით მიუგდებს რომელიმე მოთამაშეს. ეს უკანასკნელი თავის მხრივ ისევ მწყემსს ან სხვა რომელიმე მოთამაშეს მიუგდებს. როდესაც მოთამაშენი „ვირიბაბას“ ერეკებიან, თუ მწყემსმა დაასწრო და თავისუფალ პალოს თავისი ჯოხი შეახო, თვითონ დგება პალოსთან, ხოლო ის, ვინც პალოსთან იდგა, გახდება მწყემსი.

ამრიგად, აქ პალოები თითქმის იმავე ფუნქციას ასრულებენ, რასაც ორმოები „ლორობანაში“.

4. კოჟო. მონაწილეობს 15-მდე მოთამაშე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

3. ზ. შერაზადიშვილი.

თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი. თითოეულ მოთამაშეს აქვს 2-3 მეტრი სიგრძის ჯოხი. თამაშისთვის აგრეთვე საჭიროა „კოჟო“ (ხის პატარა ნაჭერი, დაახლოებით, ჩაის ჭიქის მოყვანილობის ან ბურთისმაგვარი.) მოთამაშენი ამოთხრიან ისეთი ზომის ორმოს, რომ შიგ ფეხის ქუსლი ეტეოდეს. კოჟოს დადებენ ორმოდან 3 ნაბიჯზე და იწყება თამაში.

ერთ-ერთი მოთამაშე სურვილით ან კენჭისყრის შედეგად იწყებს თამაშს. იგი ერთი ფეხის ქუსლს ჩადგამს ორმოში, მისწვდება კოჟოს და ჰკრავს ჯოხის წვერს. დანარჩენებმაც იმავე წესით უნდა გაჰკრან და კოჟო უფრო წინ გააგორონ. როცა ველარ მისწვდება, ჯოხი უნდა ესროლონ. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი არ ააცილებს. ამცილებელი გახდება ე. წ. „მოკუნტრუშე“. ამის შემდეგ ყველა მოთამაშე ცდილობს, როცა კი მოახერხებს, ჯოხი გაჰკრას კოჟოს და შორს გადააგდოს. „მოკუნტრუშე“ ვალდებულია კოჟო ორმოში „დაამწყვდიოს“. მას უფლება აქვს კოჟოს გაჰკრას ჯოხი, ხელი ან ფეხი, მხოლოდ არ შეუძლია ხელში ადებული კოჟოთი სირბილი. დანარჩენებს ეკრძალებათ კოჟოზე ხელის შეხება. „მოკუნტრუშეს“ აქვს „დაჭრის“, ანუ „დაკოდვის“ უფლება. თუ მან მოასწრო და კოჟოს გამგორებელს კოჟოს გაჩერებამდე მიაკარა ჯოხი (თუ კოჟო გაგორებული იყო ჯოხით), ან ფეხი (თუ კოჟო გაგორებული იყო ფეხით), ეს უკანასკნელი „დაკოდულია“ და ცვლის „მოკუნტრუშეს“. თუ „მოკუნტრუშემ“ კოჟო ორმოში ჩამწყვდია, თამაში თავიდან იწყება.



მონაწილეობენ ვაყები 10 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი დაწყვილდებიან, ერთმანეთის პირისპირ „~~ერთ-~~ ხზე“ (ხელებზე და ფეხებზე) დადგებიან, ერთიმეორეს მარჯვენა ან მარცხენა მხრებით მიეყრდნობიან და თვლაზე (ერთი, ორი, სამი!) ერთმანეთს მიაწვებიან. მიწოლა მხოლოდ მხრებით შეიძლება. რომელი მოთამაშეც მოწინააღმდეგეს უკან დაახვეინებს — გამარჯვებულია. გამარჯვებულები ხვდებიან გამარჯვებულებს, დამარცხებულები — დამარცხებულებს, ვიდრე არ გაირკვევა, ვინაა საბოლოოდ გამარჯვებული.

ბასწორობანა, შარა-შარა

მონაწილეობს 2 მოთამაშე გოგნა ან ვაჟი 6-7 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი რაიმე საგანზე (ქალაღზე, მუყაოზე, ფიცარზე, ქვაზე, მიწაზე და ა. შ.) დახაზავენ ერთი მტკაველი ზომის კვადრატს, შიგ გაატარებენ დიაგონალებს და შუახაზებს, რაც ყველა ხაზზე და ყოველი მიმართულებით მოგვცემს ხაზების გადაკვეთის სამ-სამ წერტილს. მოთამაშენი შეარჩევენ სამ-სამ „ქვას“ (კენჭი, ჩხირი და მისთ.). ერთი მოთამაშის კენჭები მეორისაგან უნდა განსხვავდებოდეს ზომით ან ფერით; კიდევ უფრო უმჯობესი იქნება, თუ ერთისა იქნება კენჭები, მეორისა — ჩხირები (ნახაზებზე, რომლებიც ქვემოთ არის წარმოდგენილი, მრგვალი და კვადრატული ქვებია).

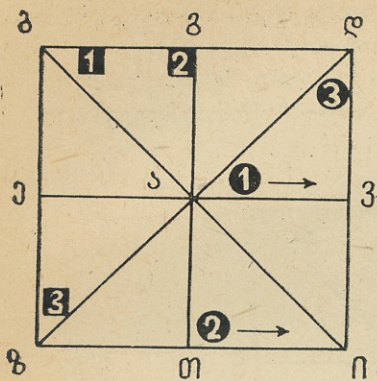
თამაშის დამწყები თავის ერთ-ერთ კენჭს დადებს ხაზების გადაკვეთის რომელიმე წერტილში, ჩვეულებრივად, ცენტრში. შემდეგ მოთამაშენი ხაზების გადაკვეთის წერტილებში (სურვი-

ლისამებრ) მორიგეობით ალაგებენ დანარჩენ კენჭებს. კენჭების დალაგების შემდეგ პირველი სვლა ეკუთვნის დამწყებ მოთამაშეს. შემდეგ თამაშობენ რიგ-რიგობით. სვლა მდგომარეობს ხაზების გადაკვეთის ერთი წერტილიდან მეორე, გვერდით მდებარე (სულ ერთია, რა მიმართულებითაც არ უნდა იყოს) თავისუფალ წერტილზე, ქვის გადატანაში. გადაკვეთის წერტილის გამოტოვება („გადახტომა“) არ შეიძლება. თამაშის არსი იმაში მდგომარეობს, რომ მოთამაშემ მოახერხოს თავისი სამი ქვის ერთ სწორ ხაზზე (რომელი ხაზიც არ უნდა იყოს იგი) განლაგება, რაც გამარჯვებას ნიშნავს, ამიტომაც მოთამაშენი თავიდანვე ცდილობენ, მოხერხებულად განლაგონ ნახაზზე თავიანთი ქვები.

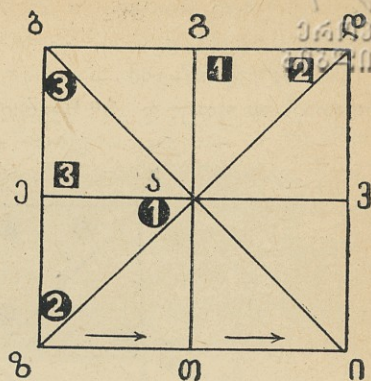
დაკვირვების შედეგად აღმოჩნდა, რომ თუ ძალაში დარჩება თამაშის ეს წესები, ყოველთვის პირველივე ან მეორე სვლაზე გაიმარჯვებს დამწყები მოთამაშე, რომელიც პირველ ქვას ნახაზზე ცენტრში ათავსებს. ამ გამარჯვების მისაღწევად დამწყები მოთამაშე კარგად უნდა დაეუფლოს ორი სახის კომბინაციას და შეძლოს მათი ყველა ვარიანტის (თითოეულ კომბინაციას აქვს 8 ვარიანტი) ჩატარება. აი, ეს კომბინაციები:

ა) 1. დამწყებმა მოთამაშემ ქვა დადო ცენტრში. მოწინააღმდეგემ საპასუხო ქვა თავისი სურვილით დადო ვთქვათ „ბ“ წვეროზე.

2. ასეთ შემთხვევაში დამწყებს შეუძლია თავისი მეორე ქვა მოათავსოს „თ“ წერტილში. ახლა კი მოწინააღმდეგე იძულებულია თავისი მეორე ქვა მოათავსოს „გ“ წერტილში, რათა ხელი შეუშალოს დამწყები მოთამაშის მიერ სამივე ქვის „თგ“ ხაზზე განლაგებას (რაც წაგებას ნიშნავს).



ნახ. 1.



ნახ. 2

3. თავის მხრივ დამწყებმა მოთამაშემ ამავე მიზეზით მესამე ქვა უთუოდ უნდა დადოს „დ“ წერტილში, ხოლო მოპირდაპირემ — „ზ“ წვეროზე, მაგრამ, მიუხედავად ამისა, დამწყებ მოთამაშეს გამარჯვება უზრუნველყოფილი აქვს. მას შეუძლია გააკეთოს ჯერ „ავ“ შემდეგ კი „თი“ სვლები (ანდა პირიქით). და თავისი ქვები განალაგოს „ილ“ ხაზზე, რითაც თამაში მთავრდება (ნახ. 1).

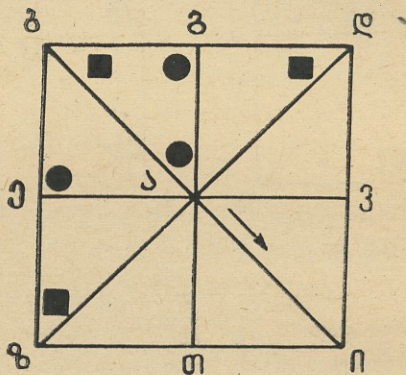
შესაბამისად უნდა ჩატარდეს კომბინაცია, თუ დამწყებმა თავისი მეორე ქვა დადო არა „თ“, არამედ „ვ“ წერტილში.

დამწყებს შეუძლია ორ-ორი მსგავსი ვარიანტით ჩაატაროს კომბინაცია, თუ მოწინააღმდეგე ქვას დადებს დაფის სხვა („დ“, „ზ“ ან „ი“) წვეროზე.

ბ) 1. ვთქვათ, მოწინააღმდეგემ თავისი საპასუხო ქვა დადო არა დაფის წვეროზე, არამედ „ბ დ“ გვერდითი ხაზის შუა „გ“ წერტილზე.

2. ასეთ შემთხვევაში თამაშის დამწყებმა თავისი მეორე ქვა უთუოდ უნდა მოათავსოს „ზ“ წვეროზე. მოწინააღმდეგე იძულებული ხდება, მეორე ქვა მოათავსოს „დ“ წვეროზე.

3. ახლა დამწყებმა მოთამაშემ თავის მხრივ მესამე ქვა უნდა მოათავსოს უთუოდ „ბ“ წვეროზე, ხოლო მოწინააღმდეგემ „ა“



ახ. 3.

წერტილში, რათა ხელი შეუშალოს პირველივე სვლაზე წაგებას, მაგრამ მეორე სვლაზე მაინც წაგებულია (ნახ. 2). შესაბამისად უნდა ჩატარდეს კომბინაცია, თუ მოპირდაპირემ მეორე ქვა დადო არა „ზ“, არამედ „ი“ წვეროზე. მსგავსი ორ-ორი ვარიანტის ჩატარება შეიძლება, თუ მოწინააღმდეგემ თავისი ქვა მოათავსა არა „გ“, არამედ „ე“, „ვ“. ან „თ“ წერტილებში. გასაგებია, რომ მოთამაშისათვის, რომელიც ამ ორი კომბინაციის ყველა ვარიანტს დაეუფლება, შემდგომი თამაში ერთგვარად მოსაწყენი გახდება. ეს თამაშის ერთგვარი ნაკლია, მაგრამ თვით ამ კომბინაციების დაუფლება არაა იოლი საქმე, მით უმე-

ტეს, უმცროსი ასაკის ბავშვებისათვის და განსაკუთრებით მათთვის, რომლებმაც ჯერ კიდევ არ იციან უფრო რთული თამაშობანი. ამიტომ მათთვის ეს თამაში, ერთგვარ საფეხურ-ადაც შეიძლება გამოდგეს, რადგან გზას ხსნის უფრო ძნელი კომბინაციების დასაუფლებლად.

გარდა ამისა, მოთამაშეებს შეუძლიათ გვერდი აუარონ თამაშის დადგენილ წესებს. მაგალითად, თავდაპირველად, ქვების განლაგების დროს, აკრძალონ ცენტრში ქვის მოთავსება; ანდა თამაში ჩათვალონ ფათად (ყაიმად), თუ მოწინააღმდეგემაც მომდევნო სვლაზე შეძლო ქვების ერთ სწორ ხაზზე განლაგება და ა. შ., რაც თამაშს გაამრავალფეროვნებს. თამაშში ხერხდება სხვა მარტივი კომბინაციების ჩატარებაც, მაგალითად, „ჩაკეტვა“, როცა მოწინააღმდეგე იძულებულია დათმოს ცენტრი, რის გამოც მარცხდება კიდევ (იხ. ნახ. №3.) სვლა მისია, ვისაც მრგვალი ქვები ეკუთვნის. თამაშის დადებითი, ამასთან, თავისებური მხარე ისიცაა, რომ ქვები წინასწარ არ არის დაფაზე დაწყობილი და ამით შეზღუდული არაა მოთამაშის ფანტაზია. მოთამაშეს შეუძლია ქვები განალაგოს თავისი სურვილისამებრ.

გ ვ ი მ რ ო ბ ა ნ ა

ა) გ ვ ი მ რ ო ბ ა ნ ის ზ ი ლ ა ო ბ ა

1. თამაშში მონაწილეობს ორი ბავშვი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა გვირის კავები. ერთი მოთამაშე თავის გვირის კავს მეორისას გამოსდებს. კავებს გასწევენ, სანამ ერთ-ერთი არ გატყდება (მოსტყდება კაპი). ვისაც კავი გაუტყდება, დამარცხებულია. შემდეგ ახალი გვირის ღეროებს აიღებენ და თამაშს ისევ გაიმეორებენ. თითოეული ცდილობს ისეთი გვიმრა შეარჩიოს, რომელსაც ღეროცა და კავიც მაგარი ექნება.

2. მონაწილეობენ ვაჟები 10 წლის ასაკიდან. დამარცხებულმა გამარჯვებული ზურგზე უნდა მოიკიდოს და ათ ნაბიჯზე გადასვლა ატაროს.

ბ) მ წ რ ო ბ ი ლ ა

მონაწილეობს უმთავრესად 2 მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ეწრის ანუ გვიმრის ჩხირები — დაახლოებით ერთი ცილა სიგრძისა.

ჩხირებს აიღებენ იმდენს, რამდენიც მუჭში („მჯიღში“) ჩაეტევათ (დაახლოებით 40-მდე).

ერთ-ერთი დაიწყებს თამაშს. იგი ჩხირებს ერთად აისვრის და ცდილობს, ხელის ზურგზე შეიკავოს ისინი. ხელის ზურგზე შეკავებული ჩხირები (სულ ერთია რამდენიც იქნება) ხელახლა უნდა აისროლოს და ზემოდან ხელის დატაცებით ჰაერშივე დაიჭიროს. ჩხირებს, რომლებსაც ამგვარად დაიჭერს, გვერდზე გადასდებს და თამაშს დანარჩენი ჩხირებით აგრძელებს. თუ არც ერთი ჩხირი არ შეაკავდა ხელის ზურგზე, მოთამაშე „ჩაჭრილია“ და დარჩენილი ჩხირებით თამაშს მოპირდაპირე იწყებს. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ყველა ჩხირს არ დაიჭერენ. ბოლოს დათვლიან თავიანთ ჩხირებს და რომელსაც მეტი აღმოაჩნდება დაჭერილი, მოგებულებს ის არის.

2. მოთამაშენი წინასწარ შეთანხმდებიან, თუ რომელი იყოს „კენტი“ და რომელი „ლუწი“.

„კენტის“ მიერ დაჭერილი ჩხირების ოდენობა ყოველ ხელზე უნდა იყოს კენტი, „ლუწისა“ — ლუწი (დაჭერილი ჩხირების საერთო რაოდენობას მნიშვნელობა არა აქვს), წინააღმდეგ შემთხვევაში მოთამაშე „ჩაჭრილია“ და თამაშს იწყებს მოპირდაპირე.

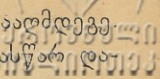
მოთამაშეს უფლება არა აქვს, ხელის ზურგზე შეკავებული ჩხირი განზრახ გადმოაგდოს.

ჩხირების ყოველი დაჭერის შემდეგ მოთამაშე თავისთვის გადასდებს ერთ ჩხირს. როცა ჩხირები „გამოილევა“, დათვლიან და, რომელსაც მეტი აღმოაჩნდება, გამარჯვებულიც ის იქნება.

3. მოწინააღმდეგენი შეთანხმდებიან, „წყვილის“ დაჭერა იყოს თუ „კენტისა“. დაჭერილი ჩხირების საერთო ოდენობას მნიშვნელობა არა აქვს.

ჩხირების ყოველ დაჭერაზე მოთამაშენი გადასდებენ თითო ჩხირს. როცა ჩხირები გათავდება, ის მოთამაშე, რომლის თამაშის ჯერიცაა, თავისი „მოგებული“ ჩხირებიდან ერთს შეიგდებს ხელის ზურგზე და შემდეგ მის გარდიგარდმო დაიდებს მოწინააღმდეგის მიერ მოგებულ ჩხირს. ჩხირებს აისვრის და ისევ დაიჭერს, რის შემდეგ მოწინააღმდეგის ჩხირიც მას ეკუთვნის. ამას იმეორებს მანამდე, ვიდრე არ ჩაიჭრება. მოთამაშენი ამგვარად წაართმევს ერთიმეორეს ჩხირებს. თუ თავიდან წყვილი ჩხირის დაჭერა იყო დათქმული, მაშინ ჩხირების წართმევაც წყვილ-წყვილად ხდება. გამარჯვებულია ის მოთამაშე, რომელიც ყველა ჩხირს წაართმევს თავის მოპირდაპირეს.

4. გვიმრობანა (ჩხირობანა). თამაშისათვის საჭიროა გვიმრის 10 ლერო. დამწყები მოთამაშე ათივე ლეროს დაიჭერს ხელში და ისე აისვრის, რომ ისინი ხელის ზურგზე შეიყენოს. ახლა ხელის ზურგზე შეყენებულ ჩხირებს აპყრის, ისე, რომ ზემოდან ხელის დატაცებით ჰაერშივე დაიჭიროს; ამას იმეორებს მანამდე, ვიდრე არ ჩაიჭრება; თითოეულ ხელზე დაჭერილი ჩხირების რიცხვი ქულებად ითვლება და ერთიმეორეს ემატება. თუ მოთამაშემ ვერც ერთი ჩხირი ვერ შეიყენა ხელის ზურგზე, ან ყველა შეყენებული ჩხირი ვერ დაიჭირა (ვერ „ჩამოკათა“),



იგი ჩაჭრილად ითვლება და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე რომელი მოთამაშეც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს (100-200), გამარჯვებულია.

გუნდაობა, თოვლაბურთა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი განაწილდებიან ორ ჯგუფად. ჯგუფები ერთმანეთის მოშორებით დანიშნავენ ორ ადგილს, საიდანაც ერთიმეორეს დაუშენენ თოვლის გუნდებს. როცა ერთი მხარეც გარეკავს მოწინააღმდეგეებს და მიაღწევს მათ ნიშანმდე, გამარჯვებულია. გამარჯვებულებს შეუძლიათ ნიშნის იქითაც განაგრძონ მოწინააღმდეგეთა „დევნა“.

ღანისპირობა, ღანასობანა

მონაწილეობს 2-3 მოთამაშე — ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ჯიბის ღანა. სათამაშოდ უნდა აირჩიონ რბილი მიწა. თუ სამი მონაწილეობს, თითოეული დამოუკიდებელი მხარეა. როცა ერთი დაამთავრებს თამაშს, დარჩენილები აგრძელებენ, ვიდრე ამთავანაც ერთ-ერთი არ გაიმარჯვებს. მოთამაშემ ღანა სხვადასხვა მდგომარეობიდან მიწაზე უნდა დაასოს. მოთამაშენი ჰყრიან კენჭს. ერთ-ერთი მხარე იწყებს თამაშს.

თითოეულმა მხარემ უნდა შეასრულოს: „ხელისგულა“ — ღანა დაიდება გაშლილ ხელისგულზე წვერით თითებისაკენ; „ხელისზურგა“ — ღანა დაიდება გაშლილი ხელის ზურგზე წვერით თითებისაკენ; „ცერული“ — ღანა დაიდება მომუჭულ ხელზე ცერსა და მოკეცილ საჩვენებელ თითს შორის წვერით

წინ; „მუჭა“ — დანა დაიდება მომუჭულ ხელზე, მოკეცილ თითებსა და ხელისგულის დარჩენილ ნაწილს შორის, წვერით ცერისაკენ; „ფიწალა“ ანუ „თითა“ — დანა დაიდება გაშლილ საჩვენებელსა და ნეკა თითებზე, წვერით ცერისაკენ (დანარჩენი თითები მოკეცილია); „ნიკაპა“ — დანის წვერს საჩვენებელი და ცერა თითებით მიიდებენ ნიკაპზე; „შუბლა“ — დანის წვერს იმგვარადვე მიიდებენ შუბლზე; „ცხვირა“ — დანის წვერს იმგვარადვე მიიდებენ ცხვირზე; „თავა“ — დანას წვერით დაიდებენ თავზე; „ფრიალა“ ანუ „ბეჟალა“ — საჩვენებელ და ცერა თითებში დანას დაიჭერენ წვერით; „ჩასმა“ — დანას დაიჭერენ ტარით. ყველა ამ მდგომარეობიდან მოთამაშემ დანა ისე უნდა აატრიალოს ჰაერში, რომ წვერით მიწაზე დაესოს, რის შემდეგ მომდევნო ილეთი შესრულდება. თუ დანა იმდენად გადახრილად დაესო, რომ მიწასა და დანის ტარის ბოლოს შორის მანძილი „ორი თითის დადებაზე“ მცირეა, დანა „წაქცეულად“ ითვლება და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე. „ფრიალა“ და „ჩასმა“ სრულდება სამ-სამჯერ, დანარჩენი თითოჯერ. ვიხც პირველად შეასრულებს ყველა ილეთს, გამარჯვებულია. გამარჯვებულს უფლება აქვს ნება დართოს, რომ დამარცხებულმა გამოტოვოს ყველა დარჩენილი ილეთი და შეასრულოს მხოლოდ „ფრიალა“, რისთვისაც მისცემს სამ ცდას. თუ შეასრულა, დამარცხებას აღარ ჩაუთვლის. მაგრამ თუ ვერ შეასრულა, გამარჯვებული ორი გოჯი სიგრძის ჩხირს წვერს წაუთლის და მიწაში დანის ტარის იმდენი დარტყმით ჩაასობს, რამდენი ილეთითაც ჩამორჩა მოწინააღმდეგე. დამარცხებულმა ჩხირი ხელით, რაიმე საგნის დაუხმარებლად, უნდა ამოაძროს.



მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. მოთამაშისათვის საჭიროა ნაჭრისაგან შეკერილი პატარა ბურთი (ან ბალიში) და დიფტი — მაგარი, სამკაპა ჯოხი. დიფტის ფეხები (კაპები) სიგრძით, დაახლოებით, ორ-ორი მტკაველი უნდა იყოს, ტარი კი — ერთი მტკაველი. გარდა ამისა, ყოველ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს, დაახლოებით, ორი მტკაველი სიგრძის ჯოხი (ჭოლოკი). მოთამაშენი შემოხაზავენ 7-10 ნაბიჯი სიგანის წრეს, მის შუაგულში კი ერთი ნაბიჯი სიგანის „დიფტის წრეს“, რომელშიც დადგამენ (ფეხზე დააყენებენ) დიფტს. დიფტის წრიდან 2-3 ნაბიჯის დაშორებით შემოხაზავენ ამავე ზომის წრეს — „მცველის ადგილს“ („მცველის წრეს“), ხოლო ამ უკანასკნელიდან 15-მდე ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ „ჯოხის სასროლ ხაზს“.

კენჭისყრით ან გათვლით, ვისაც მოუწევს, ჩადგება მცველის წრეში და დაიჭერს ბურთს (ან ბალიშს), დანარჩენი მოთამაშენი ჩამწყვირდებიან ჯოხის სასროლ ხაზზე და თავიანთ ჯოხებს რიგრიგობით ესვრიან დიფტს, რათა მოარტყან და წააქციონ. აცილების შემთხვევაში, ვიდრე დიფტი ფეხზე დგას, ყველა ჯოხი ადგილზე რჩება, ადგილზე რჩება ყველა მოთამაშეც.

თუ რომელიმე მოთამაშემ დიფტს ჯოხი მოარტყა და წააქცია, მოთამაშენი დაიწყებენ ძახილს — „დიფტი გორავს, დიფტი გორავს!..“ და გარბიან თავ-თავიანთი ჯოხის ასაღებად. თავის მხრივ მცველიც გარბის დიფტის წრეში დიფტის ფეხზე დასაყენებლად, მაგრამ ჯოხის ასაღებად მოსულ ყოველ მოთამაშეს უფლება აქვს, კვლავ წააქციოს დიფტი (ჯოხით, ფეხით).

მცველი, როგორც კი დიფტს ფეხზე დააყენებს, ბურთს ესვრის ჯოხების ასაღებად წრეში შემოსულ მოთამაშეებს. ვისაც

მოახვედრებს, ჩაჭრილია, მაგრამ ჩაჭრილსაც შეუძლია, თუ დიფტი კვლავ ფეხზე დგას, ბურთი ესროლოს დანარჩენებს, მათ შორის მცველსაც, ვიდრე ჯოხის სასროლ ხაზამდე მიასწრებდნენ ისინი. მაგრამ თუ დიფტი წაქცეულია, ჯერ ფეხზე უნდა დააყენოს. ჩაჭრილი უმალვე მცველად იქცევა, თუ არავინ არ ჩაიჭრა, მცველად დგება იგივე მოთამაშე და თამაში გრძელდება. ჯობია, დიფტს პირველად ესროლონ შედარებით სუსტმა მოთამაშეებმა, ეს თამაშს უფრო საინტერესოს ხდის.

დულყაობა, აიწონა-დაიწონა, კონა-კოჭა

მონაწილეობს 6-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები მცირე ასაკიდან. თამაშის ადგილზე არ უნდა ეყაროს ქვები და სხვა მაგარი საგნები. დადებენ მორს ან ქვას, მასზე გადადებენ 3 — 4 მეტრის სიგრძის ფიცარს, ფიცრის ბოლოებზე დასხდებიან ბავშვები, რამდენსაც ფიცარი გაუძლებს (სიმძიმე ორივე მხარეზე თანასწორად უნდა განაწილდეს). მიწაზე ფეხის დაკვრით ხან ერთი მხარე ადის ჰაერში და ხან მეორე. მოთამაშენი მალლა ასვლისას იძახიან „აიწონას“, ხოლო დაბლა დაშვებისას — „დაიწონას“, ან პირველ შემთხვევაში „კონას“, მეორეში კი — „კოჭას“.

დღეღამობანა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა პატარა ბრტყელი ქვა.

მონაწილენი მოედნის შუაგულზე გაავლებენ სწორ ხაზს; ამ ხაზის ორივე მხარეზე, ოც-ოცი ნაბიჯის დაშორებით, გაავ-

ლებენ კიდევ თითო ხაზს, უკანასკნელი ხაზები „ბინები“ იქნება. შემდეგ ბრტყელი ქვის ერთ მხარეს დაასველებენ ან გააშუშებენ ნახშირით; ქვის ამ მხარეს ეწოდება „ლამე“ მეორეს კი — „დღე“.

გუნდები შეთანხმდებიან: ერთი გუნდი დაირქმევს „დღეს“, მეორე — „ლამეს“. შემდეგ გუნდები დადგებიან პირველად გავლებული ხაზის აქეთ-იქით, ერთმანეთის პირისპირ (შეიძლება ზურგშექცევით დადგომაც). ერთ-ერთი გუნდის მოთამაშე აისვრის ქვას და თუ „დღე“ დადგა — „დღეები“ გარბიან, ხოლო „ლამეები“ გამოუდგებიან დასაჭერად, ვისაც ხელს დაჰკრავენ, დაჭერილები არიან. დაჭერა შეიძლება, ვიდრე გაქცეულები თავიანთ ბინას მიაღწევდნენ.

დაჭერილები თამაშიდან გადიან, ხოლო გუნდები ისევ პირველ ხაზზე დგებიან, ახლა კი ქვას ააგდებს მეორე გუნდის რომელიმე მოთამაშე (ქვის აგდება გუნდებს შორის ხდება რიგრიგობით).

როდესაც ერთ-ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშეს დაიჭერენ, თამაში დამთავრებულია.

ზოგჯერ თამაშში ქვას არ ხმარობენ, არამედ გამოჰყოფენ „დღედს“, რომელიც რიგრიგობით იძახის „დღესა“ და „ლამეს“ და თამაშიც ამის მიხედვით მიმდინარეობს: რომელი გუნდის სახელსაც „დღეა“ დაიძახებს, ის გუნდი გარბის, მეორე გუნდის მოთამაშენი კი დასაჭერად გამოუდგებიან.

ეს სახლ-კარი ვინია

მონაწილეობს 4-5 წლის ასაკის ბავშვები, რიცხვით 20-30-მდე.

თამაშისათვის საჭიროა ქუდი ან ხელსახოცი.

მონაწილენი აირჩევენ „ჩამომვლელს“, დანარჩენები კი ჩამოხლებენ წრის გარშემო. ჩამომვლელი ქუდს ხელში დაიჭერს, დარბის წრის გარშემო და გაიძახის: „ეს სახლ-კარი ვინაა“. დანარჩენები უპასუხებენ: „ჩემ და ჩემი ძმისაა“. ეს მეორდება რამდენჯერმე.

ჩამომვლელი, როცა მოესურვება, ქუდს რომელიმე მოთამაშეს მალულად დაუგდებს ზურგს უკან (შეიძლება წინ დაგდებაც). ეს უკანასკნელი ქუდს ხელს დასტაცებს, წამოხტება და გამოუდგება „ჩამომვლელს“, რომელიც წრის გარშემო დარბის. თუ დაეწია და ქუდი დაარტყა, ისევ თავის ადგილზე დადგება, ხოლო თუ ვერ დაეწია, მის ადგილზე დადგება „ჩამომვლელი“, თვითონ კი „ჩამომვლელად“ დარჩება.

მისი მეზობლობა გსურს

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი ჩამოსხდებიან წრიულად და აირჩევენ ხელმძღვანელს. ხელმძღვანელი ერთ-ერთ მოთამაშეს ეკითხება: „ვისი მეზობლობა გსურს?“ მოთამაშე ასახელებს რომელიმეს. ამ უკანასკნელის მარჯვნივ მჯდომი მოთამაშე ვალდებულია შეუტკვალოს ადგილი პირველ მოთამაშეს, რის მერვე ხელმძღვანელი იმავე შეკითხვას აძლევს სხვა მოთამაშეს; როცა მოისურვებენ, ხელმძღვანელსაც გამოსცვლიან.

ზ უ ი ლ ა

მონაწილეობს 3 ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი სხედან ერთიმეორის გვერდით, შუაში მჯდომი „ზუილაა“, მას ნახევრად მომუჭული ხელები მიტანილი აქვს პირთან

და ზუის. აქეთ-იქით მსხდომთ ლოყაზე აფარებული აქეთ
ხელი, ისე, რომ ხელისგული მიქცეულია ზუილისაკენ.
ზუილა ცდილობს, რომელიმე მათგანს მოულოდნელად დაჭ-
კრას ხელი აფარებულ ხელისგულზე, ისინი კი ცდილობენ დაკ-
ვრა აიცილონ, რომელიც დაკვრას ვერ აიცილებს — თვითონ
ხდება ზუილა, თუ არადა, თამაში ჩვეულებრივად გრძელდება.

„ზ უ რ გ ო ბ ა ნ ა“

1. გრძელი „ზურგი“. მონაწილეობს 10-12 მოთამაშე — ვა-
ჟები 15 წლის ასაკიდან. თამაშის ადგილზე არ უნდა იყოს ქვები
და სხვა მაგარი საგნები.

მოთამაშენი „არჩევან-არადანის“ მიხედვით ნაწილდებიან
ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შედეგად ერთ-ერთ ჯგუფს მოუწევს
„დადგომა“. ამ ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ზურგით მიეყ-
რდნობა რაიმე საგანს (ხე, კედელი და ა. შ.), მას მეორე მოთა-
მაშე წელში მოხრილი მიეყრდნობა მხრით. ამ უკანასკნელს კი
დანარჩენები ასევე წელში მოხრილნი მოებმებიან უკან. მოწი-
ნალმდევენი სათითაოდ გამორბიან და „დამდგარებს“ ზურგზე
ახტებიან. შეხტომის მერე გასწორება არ შეიძლება. უკანასკ-
ნელმა შეხტომის შემდეგ ტაში უნდა დაჭკრას. თუ ტაშის დაკ-
ვრამდე „შემსხდართავან“ რომელიმე მოთამაშე ჩამოვარდა ან
ფეხი დააკარა მიწას, გუნდი ჩაჭრილია და მდგომარეობა იც-
ვლება (ახლა ჩაჭრილები უნდა „დადგნენ“), თუ არა და, ტაშის
დაკვრის შემდეგ მოთამაშენი სურვილისამებრ ჩამოხტებიან და
თამაში იმგვარადვე მეორდება.

2. (წრეზურგობანა) მონაწილეობს 20-მდე ვაჟი 15 წლის
ასაკიდან. მოთამაშენი შემოხაზავენ 5-6 ნაბიჯის დიამეტრიან
წრეს და ორ ჯგუფად ნაწილდებიან.

კენჭისყრის შედეგად ერთ გუნდს მოუწევს წრეში ჩადგომა. წრეში ჩამდგარნი გამოჰყოფენ „მცველს“, დანარჩენები კი წრე ულად დადგებიან და ერთმანეთს გადახვევენ ხელს. მოწინააღმდეგეებს უფლება აქვთ ზურგზე შეახტნენ წრეში მდგომებს. მცველი ამ დროს ცდილობს მათ „დაჭრას“. მოთამაშე დაჭრილად ითვლება, თუ მას მცველი მუხლს ქვემოთ შეახებს ფეხს. მაგრამ დაჭრა არ ჩაითვლება, თუ ამ დროს მცველს ერთი ფეხი მაინც არ ედგა წრის შიგნით. ზურგზე შემხტარი მოთამაშის „დაჭრა“ არ შეიძლება. ზურგზე შემხტარ მოთამაშეს შეუძლია, ვიდრე არ მოესურვება, არ ჩამოხტეს. შეიძლება შეახტნენ მცველსაც, ამ შემთხვევაში მცველს უფლება აქვს მოწინააღმდეგე გაიყვანოს წრის გარეთ, რის შემდეგ ეს უკანასკნელი უნდა ჩამოხტეს. ერთ-ერთი მოთამაშის „დაჭრა“ იწვევს მთელი მისი გუნდის წრეში ჩადგომას.

თავზე გადახტომა

ა) სახტომელა

1. თამაშში მონაწილეობას იღებს 10-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს სარტყელი. სათამაშო ადგილზე არ უნდა ეყაროს ქვები და მაგარი საგნები.

სათამაშო ადგილზე გაავლებენ 2-3 ნაბიჯი სიგრძის ოთხ სწორ ხაზს, ყოველი ხაზი წინა ხაზიდან ნებისმიერადაა დაშორებული მოთამაშეთა სურვილის მიხედვით. ერთ-ერთი მოთამაშე თავისი სურვილით ან კენჭისყრით „ჩადგება“. ეს მოთამაშე იქნება „სახტომელა“. სახტომელა წელში წახრილი დგება პირველ ხაზზე და გამართული ხელებით ებჯინება მუხლისთავეებს. დანარჩენები რიგრიგობით გამორბიან, სახტომელას ზურ-

4. ზ. შერაზადიშვილი.

გზე ხელს დაჰკრავენ და გადაახტებიან. ხელის დაკვრის დროს იძახიან: „გამარჯობა, სახტომელა!“

როცა ყველა გადაახტება, სახტომელა დადგება მეორე ხაზზე, დანარჩენები პირველი ხაზის წინ ფეხის დარტყმით ისევ გადაახტებიან და იძახიან: „როგორა ხარ, სახტომელა?“ შემდეგ სახტომელა დადგება მესამე ხაზზე. მოთამაშენი კვლავ გამორბიან, ზურგზე ხელებს დაჰკრავენ, გადაადებენ თავიანთ სარტყელებს და იძახიან: „გტვირთავ, სახტომელა“, შემდეგ „სახტომელა“ დადგება მეოთხე ხაზზე, დანარჩენები კვლავ გადაახტებიან, მხოლოდ გადახტომისას ყველამ თავისი სარტყელი უნდა წაიღოს და დაიძახოს: „ტვირთი მიმაქვს, სახტომელა“. ფეხის დარტყმა ყოველთვის ხდება პირველი ხაზის წინ, დახტომა კი იმ ხაზის იქით, რომელზედაც „სახტომელა“ დგას.

ზოგჯერ პირველი ხაზის წინ, ხაზიდან ერთი ფეხის დადებაზე დებენ პატარა ჯოხს ან ბაწარს, რომელსაც ყველა მოთამაშემ ფეხი უნდა დაჰკრას. ვინც ამ პირობებს ვერ შეასრულებს, ჩაჭრილია და თვითონ უნდა „ჩადგეს“. მოთამაშე აგრეთვე ჩაჭრილია, თუ თავის დროზე არ დაიძახა სათანადო სიტყვები, ვერ დატოვა თავისი სარტყელი სახტომელას ზურგზე, ვერ აიღო ის, ანდა აიღო და გადმოაგდო სხვისი სარტყელი. თუ თამაში გათავდა ისე, რომ არავინ ჩაიჭრა, სახტომელად დადგება იგივე მოთამაშე. სარტყელების მაგიერ შეიძლება ქუდების ხმარებაც.

2. მონაწილეობენ ვაჟები 10 წლის ასაკიდან. თამაში მიმდინარეობს იმგვარადვე, როგორც პირველ ვარიანტში; მხოლოდ სახტომელა მუდამ ერთ ადგილზე დგას.

3. თამაშობს 10-მდე ვაჟი, 15 წლის ასაკიდან, ყველას უნდა ჰქონდეს ქამარი. თამაშის ადგილზე არ უნდა ეყაროს ქვები და სხვა ამგვარი საგნები კენჭისყრით ან ნებასურვილით ერთ-ერთი მოთამაშე „ჩადგება“, დანარჩენები რიგრიგობით გამორ-

ბიან და თავზე გადაახტებიან. თავზე გადახტომის დროს პირველად იძახიან: „გამარჯობა, სახტომელა!“ შემდეგ: „ნახვამდის, სახტომელა!“ შემდეგი გადახტომისას კი — „ორხელია, კაცურად!“ და ზურგზე ორივე ხელის დაკვრით გადაახტებიან. შემდეგ მოსდევს „ცალხელია კაცურად!“ — ცალი ხელის დაკვრით გადახტომა. ამას მოსდევს „ორხელია ქალურად!“ — მოთამაშე ორი ხელის დაკვრით ისე უნდა „გადაევილოს“ სახტომელას; როგორც ქალი ზის ცხენზე (ქალის უნაგირზე), შემდეგ იგივე კეთდება ცალი ხელის დაკვრით. ამას მოსდევს უხელოდ ზურგზე შეხტომა (შეჯდომა). ამ შემთხვევაში სახტომელა იწყებს თვლას და თუ მის ზურგზე მჯდომს გასწორება ოცის დათვლამდე დასჭირდა, ან ფეხი დააკარა მიწას — ჩაჭრილია.

შემდეგ არის ხელის დაკვრით გადახტომა, მხოლოდ მოთამაშემ უნდა დაიძახოს: „არ მოედვა სახტომელას!“ — და გარდა ხელისა, არაფერი არ უნდა მიაკაროს მას. ამის შემდეგ მოდის „სადაო“ — თითოეული მოთამაშე გადახტომის წინ სახტომელას თავზე დაადებს დახვეულ ქამარს, გადახტომის დროს ქამარს ხელი უნდა გაჰკრას და შორს გადააგდოს. გადაყრილი ქამრები ადგილზე რჩება.

ვისც ჩამოთვლილ წესებს ვერ დაიცავს — ჩაჭრილია. ჩაჭრილი ჩაჭრისთანავე თვითონ ჩადგება, ყოფილი სახტომელა კი დანარჩენ მოთამაშეებს შეუერთდება. თუ არავინ ჩაიჭრა, მაშინ ჩაჭრილად ითვლება ის მოთამაშე, ვის მიერ გადაგდებული ქამარიც ყველაზე ახლოს დაეცა სახტომელასთან.

4. ამ ვარიანტში ზოგჯერ სარტყელებს და ქუდებს არ ხმარობენ, სამაგიეროდ ავლებენ, რამდენადაც შესაძლებელია, მეტ ხაზს და გადახტომის დროს ყოველთვის იძახიან: „გამარჯობა, სახტომელა“.

5. ხაზები იმდენია გავლებული, რომ ფეხის ერთი დაკვრით

გადახტომა შეუძლებელი ხდება, ამიტომ მოთამაშენი შეთანხმდება, რომ მიწაზე ფეხის დაკვრა იყოს ორჯერ (ან მეტჯერ), როცა სახტომელა მესხუთე ხაზზე დადგება, ყოველ მოთამაშეს უფლება აქვს, ფეხი დაჰკრას ჯერ პირველ ხაზს, მერე მეოთხეს და შემდეგ გადაახტეს სახტომელას. ვინც წესებს ვერ დაიცავს, ის ჩაჭრილია და სახტომელად დადგება.

თამაშში სურვილის მიხედვით შეიძლება სარტყლების ან ქულების გამოყენება, როგორც პირველ ვარიანტში.

ბ) ბალახტი — ბალამებობანა (თავხტომელა)

მონაწილეობენ ვაყები 8-9 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი დადგებიან ერთიმეორის უკან, ერთიმეორისაგან სამი-ოთხი ნაბიჯის დაშორებით, წელში მოიხრებიან და გამართული ხელებით მუხლისთავეებს დაეყრდნობიან; სულ უკანა იწყებს თამაშს, იგი გარბის, ყველა მოთამაშეს ერთმანეთის მიყოლებით ზურგზე ხელის დაკვრით გადაახტება, და სულ წინ წელში მოხრილი დადგება; ამასვე გაიმეორებს უკან და-რჩენილი შემდგომი მოთამაშე და ა. შ. ვინც ვერ გადაახტება, თამაშიდან უნდა გავიდეს.

როცა ადგილი ვრცელი არ არის (მაგალითად, კალოზე), მოთამაშენი წრიულად დგებიან და ასე „უვლიან“ გარშემო მოედანს.

თ ა ვ მ დ გ უ რ მ ბ ა ნ ა

მონაწილეობს 15-მდე მოთამაშე. — ვაყები 12 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი ირჩევენ „შვილს“ და „თავმდგურს“.

„შვილი“ ზის, „თავმდგური“ კი თავზე ადგას და ხელი მის

მხარზე ან თავზე აქვს დადებული. დანარჩენი მოთამაშენი ცდილობენ, „შვილს“ ხელი დაჰკრან მხარზე.

თუ „თავმდგურმა“ მოასწრო და „შვილზე“ ხელისმოუცილებლად რომელიმე მოთამაშეს დაჰკრა ხელი, ეს უკანასკნელი „ჩაჭრილია“ და „შვილის“ ადგილზე ჯდება, ხოლო ის მოთამაშე, რომელიც „შვილი“ იყო, მას „თავმდგურად“ დაუდგება.

თ ვ ა ლ ა ხ ვ ე უ ლ ა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — მცირე ასაკის გოგონები და ვაჟები. ორ ბავშვს აუხვევენ თვალებს, ერთ-ერთ მათგანს ხელში უჭირავს ორი ქვა, დადის და ქვებს ერთმანეთს უჭახუნებს. მეორე მოთამაშე კი ჭახუნის ხმაზე დასდევს დასაჭერად, თანაც იძახის: „სად ხარ, ვანო!“ „აქა ვარ, ბატონო“, — უპასუხებს პირველი. ამ უკანასკნელის (ქვაჭახუნას) დაჭერის შემდეგ სხვებს აუხვევენ თვალებს და თამაში იმავე წესით გავრძელდება. ზოგჯერ დანარჩენი მოთამაშენი წრეს ჩააბამენ და თვალემახვეულებს წრის გარეთ არ უშვებენ.

თითების გადავლა

თამაშობენ გოგონები და ვაჟები 5-6 წლის ასაკიდან.

ერთი ხელის ცერზე დაიდება მეორე ხელის ნეკი (ე. ი. ცერები შეერთდება ნეკებთან), ამის შემდეგ დაიწყება თითების მორიგეობითი გადავლა, „გადაბიჯება“ (გადატანა) ცერებზე, რაც გაწაფვის შემდეგ სწრაფად მეორდება და დაუსრულებლობის შთაბეჭდილებას ქმნის. ვისაც უფრო გვიან შეეშლება თითების მორიგეობა — გამარჯვებულია.



მონაწილეობს 2 მოთამაშე — ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა 5 — 6 მეტრი სიგრძის მაგარი თოკი, რომლის ბოლოებს მოთამაშენი ერთმანეთზე გადანასკვავენ, შიგ ერთიმეორისადმი ზურგშექცევით ჩადგებიან, თოკს წელზე შემოიდებენ და ერთმანეთს ერთიმეორის საწინააღმდეგო მხარეს ეწევიან, რომელიც „დაითრევს“, გამარჯვებულია.

თოლაური, ჩაპა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშობენ ზამთარში, კარგად მოტკეპნილ თოვლზე.

რიკტაფელას ჯოხზე ჩააბამენ ღვლერჯს, ღვლერჯის ბოლოს თავის ჯოხიანად ჩაფლავენ თოვლში და წყალს დაასხამენ, რომ ჩაიყინოს. ღვლერჯის სიგრძე თოვლის ზემოთ დაახლოებით 6 — 7 მტკაველია.

ერთ-ერთი მოთამაშე კენჭისყრის შემდეგ ან თავისი სურვილით „ჩადგება“: იგი ხელს ჩასჭიდებს ჩაყინული ღვლერჯის თავისუფალ ბოლოს და თამაშიც იწყება.

„ჩამდგარს“ უფლება არა აქვს ღვლერჯს ხელი გაუშვას. დანარჩენები გარს უტრიალებენ და ცდილობენ, ხელი დაჰკრან მას. „ჩამდგარი“ თავის მხრივ ცდილობს, „დაჭრას“ ეს უკანასკნელნი, რისთვისაც რომელიმე მოთამაშეს ღვლერჯზე ხელის გაუშვებლად უნდა შეახოს ფეხი მუხლს ქვემოთ. თუ ეს მოახერხა, ღვლერჯს „დაჭრილი“ მოთამაშე ჩაეჭიდება და თამაშიც ჩვეულებრივად გრძელდება. „ჩამდგარს“ უფლება აქვს მოთამაშე ჯერ ხელით დაიჭიროს და მერე „დაჭრას“. თუ „ჩამდგარ-

მა“ მოთამაშის „დაჭრის“ დროს ღვლერჯს ხელი გაუშვა; „დაჭ-
რა“ არ ითვლება. თამაში შესაძლებელია ზაფხულშიაც. ამ შემთხვევაში
ღვლერჯს თოვლის ნაცვლად მიწაში ჩაფლავებ
ღვლერჯის მაგიერ შეიძლება თოვის ან თასმის ხმარებაც.

თ უ ლ ა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — ვაჟები 15 წლის ასაკი-
დან. თამაშისათვის საჭიროა ძველი ყაბალახი ან რაიმე ქსოვი-
ლის ნაჭერი. მონაწილენი დადგებიან წრეზე. ერთ-ერთი მოთა-
მაშეთაგანი თავისი ნებით დადგება წრის შიგნით, ის იქნება
„მორბენალი“, დანარჩენებს ზურგს უკან დამალული აქვთ დაგ-
რებილი ყაბალახი ანუ „თულა“, რომელსაც ორივე ბოლო ერ-
თად აქვს გამონასკული.

მოთამაშენი წრეში ჩამდგარს ანუ „მორბენალს“ როგორც
კი დროს უხელთებენ, ურტყამენ ყაბალახს და ისევ მალავენ ან
გადასცემენ ერთიმეორეს. მორბენალი ცდილობს, „თულა“
იპოვოს და მოთამაშეებს წაართვას. ის მოთამაშე, რომელსაც
მორბენალი „თულას“ უპოვის, დგება „მორბენალის“ ად-
გილზე.

თხილის მირტყმა, მტკავლაობა

მონაწილეობს 2-დან 5-მდე ვაჟი 8 წლის ასაკიდან. თამა-
შისათვის საჭიროა თხილი. გაინაწილებენ თანასწორად.

თამაში წარმოებს რაიმე საგანთან (ხე, ქვა, კედელი...)
ერთ-ერთი მოთამაშე ერთ ცალ თხილს მიარტყამს დანიშნულ
საგანს. ძირს დავარდნილი თხილი ადგილზე რჩება. ასევე იქცე-
ვიან დანარჩენი მოთამაშენიც რიგრიგობით, ვიდრე რომელიმე

მათგანის თხილი ძირს დავარდნილი, თხილის ახლოს არ გაჩერდება. თუ მანძილი მათ შორის ერთი მტკაველი ან უფრო ნაკლებია, ძირს დავარდნილი ყველა თხილი უკანასკნელ მოთამაშეს მაშისა!

ვისაც თხილი გამოეღევა, თამაშიდან გადის. გამარჯვებულთა ის მოთამაშე, რომელიც ბოლომდე დარჩება. იგი თხილს ხელახლა გაანაწილებს და თამაშიც თავიდან იწყება.

თამაში შეიძლება კენჭებითაც.

თხილის ტაკაოზა

მონაწილეობს ორი მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 9 წლის ასაკიდან. მონაწილენი თანასწორად გაინაწილებენ რამდენიმე თხილს. შემდეგ აიღებენ 2 — 3 მტკაველი სიგრძის ჯოხს, რომელიც ცერა თითზე მსხვილი უნდა იყოს, და შუა ადგილზე ისე გათლიან, რომ ჯოხი მამასავით მოიხაროს. ჯოხის მოსახრელ ადგილას თითოეული მოთამაშე ჩადებს თითო თხილს. ისე უნდა ჩალაგდეს, რომ ჯოხის მოხრის დროს ისინი ერთმანეთს დააწვნენ. ჯოხის ბოლოებს ისე მოუჭერენ ხელს, რომ ერთმა თხილმა მეორე გატეხოს. ვისი თხილიც მთელი დარჩება, გატეხილი თხილიც მას ეკუთვნის, მოპირდაპირემ კი სამაგიერო უნდა ჩადოს. რომელ მოთამაშესაც უფრო მალე გამოეღევა თხილი, წაგებულთა. თხილს ხელახლა გაინაწილებენ და აგრძელებენ თამაშს. ჯოხს ყოველთვის ის მოთამაშე იჭერს ხელში, რომლის თხილიც მთელი დარჩება.

კაკლაოზა

კაკლაობის ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 2-დან 10-მდე მოთამაშე 8 წლის ასაკიდან.

ყოველ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს რამდენიმე ცალი კაკალი, მათ შორის ერთი შედარებით მსხვილი და მძიმე, სროლსათვის კაკალი. კაკალობა სხვადასხვაგვარია: ა) კოდობანა, ბ) სასოლი, გ) წკიპურტით, დ) დაგორებით (ეს უკანასკნელი იხ. ქვემოთ „ტყემლობასთან“ ერთად).

ა) კოდობანა

1. ჩაყრია. მონაწილეობს ორი მოთამაშე — ვაჟები 8 წლის. ასაკიდან. მოთამაშენი კაკლებს გაინაწილებენ თანასწორად, რის შემდეგ ამოთხრიან ერთი მტკაველი სიგანისა და სიღრმის კოდს ანუ ორმოს. ერთ-ერთი მოთამაშე წინასწარი შეთანხმების ან კენჭისყრის შემდეგ დადგება ორმოსთან, მეორე — ორმოდან 5-6 ნაბიჯის მოშორებით გავლებულ ხაზზე. იგი ორმოში გადაყრის იმდენ კაკალს, რამდენიც მას სურს. თუ ორმოში ჩაყრილი კაკლების რიცხვი კენტი აღმოჩნდა, კაკლები ორმოსთან მდგომისაა, ხოლო თუ წყვილი — ჩამყრელის ანუ „გამქნევის“. უკანასკნელ შემთხვევაში ორმოს კაკლის ჩამყრელი ეპატრონება.

რომელსაც კაკალი გამოეღევა — დამარცხებულია. გამარჯვებული კაკალს ხელახლა ანაწილებს და თამაშიც თავიდან იწყება.

თამაშის დამთავრების შემდეგ თითოეულ მოთამაშეს მიაქვს იმდენი კაკალი, რამდენიც დაწყებისას ჰქონდა. თამაში შეიძლება თხილითაც.

2. ამოთხრიან პატარა ორმოს და მისგან რამდენიმე ნაბიჯის დაშორებით გავლებენ ხაზს, მოთამაშენი დგებიან ხაზზე და ორმოში რიგრიგობით ისვრიან თითო კაკალს; თუ რომელიმე კაკალი ორმოში ვერ ჩავარდა, კაკალი რჩება იქ, სადაც გაჩერდა.



და იწყება წვიბურტის გაკვრა. წვიბურტს მოთამაშენი გაკრავენ იმავე რიგის დაცვით, როგორც მოხდა ორმოში კაკლის სროლა.

თუ მოთამაშემ წვიბურტის გაკვრით ორმოში ჩააგდო კაკალი, უფლება აქვს, წვიბურტი გაჰკრას დანარჩენ კაკლებსაც, ვიდრე არ ააცილებს. შემდეგ გაჰკრავს მეორე მოთამაშე და ასე შემდეგ, სანამ ყველა კაკალს არ ჩააგდებენ ორმოში. ვინ რამდენ კაკალსაც ჩააგდებს — იმდენი ეკუთვნის. თამაშის დამთავრების შემდეგ ყველას მიაქვს იმდენივე კაკალი, რამდენიც ჰქონდა თამაშის დაწყებისას. თამაში შეიძლება თხილითაც.

ბ) სასროლი კაკლით

I. წრეში.

1. ტანაობა. მოთამაშენი დააწყობენ („დადგამენ“) კაკლებს თითოს ან ორ-ორს, ზოგჯერ კი მეტსაც. კაკლების გარშემო შემოხაზავენ ერთი-ორი მტკაველი სივანის წრეს, რის შემდეგ გადადიან „სასროლ“ ანუ „სატანაო“ კაკლებს.

ბოლოს დარჩენილ მოთამაშეს უფლება აქვს არ გადავიდეს, ამას „სახლში დარჩენა“ ეწოდება.

„დადგმულ“ კაკლებს პირველად ესვრის ის მოთამაშე, რომლის სატანაო (სასროლი) კაკალიც უფრო შორს იქნება „გადასული“ (გაგორებული), და ასე თანმიყოლებით.

2. სათითაოდ ირჩევენ სროლის მანძილს:

„მე აქ ვდგავარო“, — იტყვის ერთი მოთამაშე, „მე თავზე გახტივარო“, — დასძახებს მეორე და ა. შ. მხოლოდ ყოველი მომდევნო მოთამაშის ფეხის წვერი წინმდგომის ქუსლს არ უნდა გასცდეს. შეიძლება პირველი მოთამაშის წინ ჩადგომაც. ვისაც „ბელტა“, ანუ სასროლი კაკალი არა აქვს, ან ვისაც მხო-

ლოდ ერთი ცალი კაკალი დარჩა, მას შეუძლია მოითხოვოს „სახლში ყოფნა“. „სახლში დარჩენილ“ მოთამაშეს ეკუთვნის ყველა კაკალი, რომლებიც სროლის შემდეგ წრეში დარჩებო-
ანდა, წინასწარი შეთანხმების მიხედვით, იგი მოწინააღმდეგე-
თაგან ყოველი აცილების შემდეგ წრიდან აიღებს თითოს, ან
ორ-ორ კაკალს.

II. (წყვილ-წყვილად, ერთიმეორის უკან)

მოთამაშენი „დგამენ“ („ჩამოდიან“) ორ-ორ კაკალს. კაკლე-
ბი ერთიმეორის გვერდით კი არ იდგმება, არამედ წყვილ-წყვი-
ლად, ერთიმეორის უკან. წყვილებს შორის მანძილი ერთ
მტკაველს არ უნდა აღემატებოდეს.

ათიოდე ნაბიჯის დაშორებით დადებენ რაიმე ნიშანს ან
გაავლებენ ხაზს, შემდეგ „გრძელ-მოკლე ჩხირების“ (იხ. წესე-
ბი) საშუალებით ხდება კენჭისყრა. კენჭისყრის მიხედვით
ყოველი მოთამაშე თავის სასროლ კაკალს ნიშნიდან (ხაზიდან)
ესვრის დადგმულ კაკლებს. რამდენ წყვილსაც მოხვდება ამა
თუ იმ მოთამაშის სასროლი კაკალი, იმდენია მოგებული. ზოგ-
ჯერ დათქვამენ, რომ ერთ წყვილზე მოხვედრება ყველა წყვი-
ლის მოგებას ნიშნავდეს. სასროლად ამჯობინებენ „ოთხწიბო-
იან“ (ოთხწახნავიან) კაკალს. მას გათლიან და გაასწორებენ,
რომ უფრო სწორად გაგორდეს. თამაშის შემდეგ თითოეულს
მიაქვს იმდენი კაკალი, რამდენიც დაწყებისას ჰქონდა.

III. ხაზზე

ერთ-ერთი მოთამაშე თავის კაკალს „დასვამს“ („დადგამს“)
ხაზზე და აქედან გადადგამს რაც შეიძლება დიდ ნაბიჯს. ფეხის

დადგმის ადგილს მონიშნავს პატარა ხაზით, საიდანაც მოწინააღმდეგე თავისი კაკლები უნდა ესროლოს დადგმულ კაკალს. ყველა აცილებული კაკალი კაკლის დამდგმელს ეკუთვნის. მორტყმის შემთხვევაში მორტყმელი აიღებს დადგმულ კაკალს და იმავე წესით დადგამს თავისას. ხოლო თუ ვერ მოარტყა, ამ შემთხვევაშიაც, უფლება ეძლევა უკანასკნელი კაკალი მოწინააღმდეგეს დაუდგას.

ორი კაკალი თუ დაიდგება, ნაბიჯიც ორი უნდა გადაიდგას. დამდგმელი რამდენ კაკალსაც დადგამს, მოწინააღმდეგეც იმდენი ნაბიჯიდან უნდა ესროლოს. თამაშის დასასრულს თითოეულს მიაქვს იმდენი კაკალი, რამდენიც დასაწყისში ჰქონდა.

2. თითოეული მოთამაშე, წინასწარი შეთანხმების მიხედვით, „ჩამოდის“ ერთს, ორს ან მეტ კაკალს. კაკლებს ჩაამწკრივებენ ერთ სწორ ხაზზე, ერთიმეორის გვერდით.

მოთამაშენი დგებიან ჩამწკრივებულ კაკლებთან და, საითაც უფრო მოსახერხებელია, „გადადიან“ „სასროლ“ („ბელტ“) კაკლებს, რომლებიც შედარებით უფრო მსხვილებია.

გადასვლის დროს ბოლოს დარჩენილ მოთამაშეს შეუძლია თქვას, ვრჩებიო. ამ შემთხვევაში მას უფლება აქვს არ „გადავიდეს“ და ყველაზე ბოლოს ნებისმიერ მანძილიდან ესროლოს დარჩენილ კაკლებს (თუკი დარჩა ისინი).

მოთამაშენი მონიშნავენ თავიანთი სასროლი კაკლების შეჩერების ადგილს, საიდანაც რიგრიგობით იწყებენ სროლას.

ყოველი მათგანი ცდილობს თავისი სასროლი კაკალი მოახვედროს ჩამწკრივებულ კაკლებს.

პირველად ისვრის ის მოთამაშე, რომლის სასროლი კაკალიც ყველაზე შორს შეჩერდა (და ასე თანმიყოლებით).

ის კაკლები, რომლებიც სასროლი კაკლის მოხვედრებით

გაიფანტება, მოგებულად ითვლება. სხვა მოთამაშეებიც ასევე ცდილობენ დარჩენილი კაკლების მოგებას.

თუ ყველამ ესროლა და კაკლები მაინც დარჩა ძირს, ხელახლა „გადადიან“ (ზოგჯერ ამ დარჩენილ კაკლებს ახლებსაც მიუმატებენ).

რომელთაც კაკლები გამოელევათ, თამაშიდან გადიან.

გამარჯვებულთა ის მოთამაშე, რომელიც ბოლომდე დარჩება, ე. ი. ყველა კაკალს მოიგებს. იგი კაკლებს ხელახლა გაანაწილებს მოთამაშეთა შორის და თამაშიც თავიდან დაიწყება.

თამაშის დამთავრების შემდეგ ყველას მიაქვს იმდენი კაკალი, რამდენიც დასაწყისისათვის ჰქონდა.

ბ) წ ა ი ბ უ რ ტ ი თ

1. მონაწილეობს 5-მდე მოთამაშე, გოგონები და ვაჟები 6-7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი კაკლებს თანასწორად გაინაწილებენ, რის შემდეგ „ჩამოდიან“ თითო კაკალს (ან მერჯს). დამწყები მოთამაშე რამდენიმე ნაბიჯის დაშორებით დადებს სხვა კაკალს და წკიპურტის გარტყმით გააგორებს, რომ დასმულ კაკლებს მოარტყას. თუ მოხვდა, ყველას აიღებს. აცილებების შემთხვევაში კაკალი ადგილზევე რჩება. დანარჩენებიც ამგვარად რიგრიგობით ესვრიან. თუ ვერც ერთმა ვერ მოარტყა, მაშინ ისევ პირველი გაჰკრავს წკიპურტს იმ ადგილიდან, სადაც მისი კაკალი იყო გაჩერებული.

ვისაც კაკლები გამოელევა, თამაშიდან გადის. გამარჯვებულთა სულ ბოლოს დარჩენილი. იგი კაკლებს ხელახლა გაანაწილებს და თამაშიც თავიდან იწყება. თამაშის დასასრულს ყველა მოთამაშე წაიღებს იმდენ კაკალს, რამდენიც თამაშის და-

საწყისში ჰქონდა. თამაში შეიძლება აგრეთვე თხილით ტყე-
ლით და ა. შ.

2. წვიმპლაობა. მონაწილეობს 5-მდე ვაჟი, 6-7 წლის ასაკი-
დან. ყოველი მოთამაშე დებს თითო კაკალს. კაკლები ლაგდება
ერთ სწორ ხაზზე ერთიმეორისაგან თითო ნაბიჯის დაშორებით,
სურვილის მიხედვით შეიძლება უფრო დიდი ან მცირე მანძი-
ლით დაშორებაც.

პირველი წვიპურტით გაჰკრავს თავის კაკალს და, თუ მეორე
მოთამაშის კაკალს ერთ მტკაველზე მაინც მიუახლოვა, ეს
კაკალი მოგებულა, შემდეგ წვიპურტითვე ესვრის მესამე მო-
თამაშის კაკალს და ასე ბოლომდე. როცა ვეღარ მიუახლოვებს,
თამაშში ებმება ის მომდევნო მოთამაშე, ვისი კაკალიც აუღე-
ბელია. თუ ყველა მოიგეს და ბოლო კაკალს ააცილეს, ორივე
კაკალი დაბლა რჩება. მომდევნო მოთამაშე, იმ ადგილზე, სა-
დაც მისი კაკალი იყო, დადებს სხვა კაკალს და წვიპურტითვე
ესვრის ძირს დარჩენილ კაკლებს, თუ ვერ მიუახლოვა, ამავე
წესით ესვრის მისი მომდევნო მოთამაშე და ა. შ.

როცა წვიპურტით გაკრული კაკალი მეორე კაკალს ერთ
მტკაველზე და „ერთ ფრჩხილზე“ (ე. ი. ნეკა თითის სიფართე-
ზე) მაინც მიუახლოვდება, წვიპურტის გამკვრელი იტყვის —
„სახელია“ და ხელმეორედ გაჰკრავს წვიპურტს იმავე ადგილი-
დან, საიდანაც პირველად გაჰკრა. როცა ყველა კაკალი ალაგ-
დება — თამაში თავიდან იწყება.

„კაკლაობა“ კოჰებით

მონაწილეობს 2-დან 10-მდე ვაჟი, 7 წლის ასაკიდან.

კაკლების მაგიერ შეიძლება საკერავი ძაფის ცარიელი კო-
ჭების გამოყენება. ამ შემთხვევაში თამაშს კოჭაობა ეწოდება:

კოჭებით შეიძლება კაკლაობის ყველა ვარიანტის თამაში. რად-
გან კოჭი მსუბუქია, „ბელტა“ კოჭს ზოგჯერ ტყვიას ჩაასხამენ
გულში, ანდა ტალახით ან სხვა რამით მატებენ სიმძიმეს.

კ ა ტ ა თ ა გ ვ ო ბ ა ნ ა

1. მონაწილეობს 20—30-მდე მცირე ასაკის ბავშვი. ბავ-
შვები აირჩევენ „კატას“ და „თავს“. დანარჩენები ერთმა-
ნეთს ჩაჰკიდებენ ხელს და ჩააბამენ წრეს.

თავი დადგება წრეში, კატა — წრის გარეთ, იწყება თამა-
ში. კატა ცდილობს შეიჭრას წრეში, რომ თავი დაიჭიროს,
დანარჩენი მოთამაშენი კი არ უშვებენ და თუ მაინც შეიჭრა,
თავს საშუალებას აძლევენ, რომ კატას წრიდან გაექცეს, კატას
კი გზას უღობავენ. როცა დაიჭერს, ახალ „კატასა“ და „თავს“
ირჩევენ.

2. აირჩევენ ერთ „კატას“ და რამდენიმე „თავს“. თავებს
წრიდან გამოსვლის ნებას არ აძლევენ. ყოველი თავი დაჭერ-
ისთანავე თამაშიდან გადის. როცა კატა ყველა თავს დაიჭერს,
ახალ კატასა და თავებს აირჩევენ, ძველები კი ჩვეულებრივ
ჩაებმებიან წრეში და თამაში ახლდება.

კ ე ნ ზ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 2 ან მეტი გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან,
თამაშისათვის საჭიროა თხილისოდენა 5 კენჭი. (იხ. აგრეთვე
კოდობანა კენჭებით).

თამაშის დამწყები ხუთივე კენჭს ნებისმიერად დაილაგებს ხელის ზურგზე, მოწინააღმდეგე ერთ-ერთ კენჭს ამორჩევს. მოთამაშემ იმავე ხელისა და თითების სხვადასხვაგვარი მოძრაობით (მეორე ხელის დაუხმარებლად), ამორჩეულ კენჭის გარდა, ყველა ძირს უნდა ჩამოყაროს, ბოლოს „ჩამოკაფოს“ ამორჩეული კენჭი. ეს იქნება „ზურგა“. ამას მოსდევს „კაფა“ — მოთამაშე მუჭში დაიჭერს ხუთივე კენჭს, ერთად აისვრის ჰაერში და შეუშვერს გაშლილ ხელის ზურგს, რომ კენჭები შეაკავოს. ხელის ზურგით კენჭები კვლავ უნდა აისროლოს და იმავე ხელის ზემოდან დატაცებით ყველა ჰაერშივე დაიჭიროს. მოთამაშეს უფლება აქვს კაფა იმდენჯერვე გაიმეოროს, რამდენჯერაც ჩამოჰკაფავს ხუთივე კენჭს. ყოველ ასეთ კაფაზე ეთვლება 5 ქულა. თუ მხოლოდ ოთხი, ან სამი კენჭი ჩამოკაფა, ამდენივე ქულა ეთვლება, მხოლოდ კენჭობა ისევ ზურგიდან უნდა დაიწყოს და ჩვეულებრივად გააგრძელოს. თუ მოთამაშეს ამორჩეული კენჭი გადმოუვარდა, კაფას დროს შეკავდა 3-ზე ნაკლები კენჭი, ანდა შეკავებულთაგან ყველა ვერ ჩამოკაფა — ჩაჭრილია და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

ვინც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია და შეუძლიათ თამაში თავიდან დაიწყონ.

ბ) ქალური

1. დამწყები მოთამაშე ხუთივე კენჭს ერთად გააბნევს. მათგან ამორჩევს ერთს და აისვრის ჰაერში. მან უნდა მოასწროს ერთი კენჭის აყვანა და ჰაერში ასროლილის დაჭერაც. ასე; სათითაოდ აკრევს ძირს დარჩენილ სამივე კენჭსაც. ამას ეწო-



დება „თითონა“. მას მოსდევს „ორონა“. „ორონაც“ ასევე სრულდება, მხოლოდ თითოს ნაცვლად იყვანენ ორ-ორ კენჭს შემდეგ არის „სამონა“ — ჯერ ერთ კენჭს აიყვანს და შემდეგ სამს.

„სამონას“ მოსდევს „ოთხონა“. „ოთხონას“ შესრულების დროს მოთამაშეს ოთხი კენჭი მუჭში აქვს, ერთი კი ცერიითა და საჩვენებელი თითით უჭირავს. ამ უკანასკნელს აისვრის, დანარჩენებს ერთად დააწყობს მიწაზე და მოასწრებს ასროლილის დაჭერას; ისევ აისვრის, დალაგებულ ოთხივე კენჭს ერთად აიყვანს და ასროლილსაც დაიჭერს.

ამის შემდეგ იწყებს ჩვეულებრივ „კაფას“, როგორც ეს მოცემულია კენჭაობის ვაჟურ ვარიანტში.

თუ მოთამაშეს დაუვარდა ჰაერში ასროლილი კენჭი, ვერ მოასწრო სათანადო ოდენობის კენჭების აყვანა, ხელის ზურგზე გაუჩერდა სამზე ნაკლები კენჭი, ან „კაფას“ დროს გაუვარდა კენჭი, იგი „ჩაჭრილია“ და თამაშს იწყებს მოპირდაპირე. თამაში ყოველთვის გრძელდება იქიდან, სადაც შეჩერდა მოთამაშე. ვინც უფრო ადრე შეასრულებს დათქმულ რიცხვს (100-200) — მოგებულა.

2. თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „ერთოლა“, „ოროლა“, „სამოლა“, „ოთხოლა“, „ხუთოლა“ (ანუ კაფა). კაფას დროს მოთამაშე კენჭებს პირდაპირ დაილაგებს ხელის ზურგზე და შემდეგ „ჩამოკაფავს“. ვინც უფრო ადრე მოასწრებს ყოველივე ამის თავიდან ბოლომდე ათჯერ გამეორებას — გამარჯვებულია და თამაშიც თავიდან იწყება.

3. (დაბეგვა). თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „თითოლა“, „ოროლა“, „სამოლა“, „ოთხოლა“, „კაფა“.

მოთამაშემ „კაფას“ დროს ხელის ზურგზე უნდა შეიყენოს ხუთივე კენჭი და შემდეგ ჩამოკაფოს; კაფა უნდა გაიმეოროს

ხუთჯერ. ხოლო მთელი თამაში, დაწყებული თითოლადან და დამთავრებული კაფას ხუთჯერ შესრულებით, გაიმეოროს ათჯერ. ვინც უფრო ადრე შეასრულებს — გამარჯვებულია და შეუძლია დაიწყოს მოპირდაპირის „ხელის დაბეგვა“ — ხელს დაადებინებს ძირს და თითოეულ თითთან, გარდა ცერისა, დაულაგებს თითო კენჭს, ხოლო მეხუთე კენჭის ასროლით იწყებს დანარჩენების აყვანას. თითოეულის აყვანის დროს უნდა მოასწროს და ხელი დაჰკრას მოწინააღმდეგის ხელს. ამ უკანასკნელს ხელის განძრევის უფლება არა აქვს.

ხელის დაბეგვა მანამ გრძელდება, ვიდრე „დამბეგვავს“ თამაში არ შეეშლება (თუ ვერ მოასწრო კენჭის აყვანა, ხელის დაბეგვა ან კენჭის დაჭერა).

4. (კენჭის დამალვა). თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „თითოლა“, „ოროლა“ „სამოლა“, „ბურთვა“ (ოთხონა), „კაფა“, კაფა უნდა შესრულდეს ორჯერ და ჩათვლება ათი ქულა. კაფას დროს მოთამაშეს ხელის ზურგზე ორ კენჭზე ნაკლები არ უნდა „შეადგეს“ და „გადაკაფულად“ ეთვლება. თუ ერთი კენჭი შეაკავდება, ეს კენჭი უნდა დამალოს ხელში და თუ მოწინააღმდეგე ან მარჯვნივ მჯდომი მოთამაშე (როცა მოთამაშეთა რიცხვი ორზე მეტია) უპოვის, თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე, თვითონ კი „ჩამწვარია“; ხოლო, თუ ვერ უპოვის, — თვითონვე აგრძელებს თამაშს. კაფას შემდეგ თამაში ყოველთვის ორ-ოლადან იწყება და ჩვეულებრივად გრძელდება. ვინც ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

5. (ნაცვლია). თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად. „კაკალა“, „ორონა“, „სამონა“, „თოფა“ (იგივე ოთხონა), „კაფა“, კაფა ათჯერ უნდა შესრულდეს. კაფას დროს მოთამაშე მხოლოდ იმ შემთხვევაშია „ჩაჭრილი“, როცა ხელის ზურგზე არც

ერთი არ შეაკავდება, ანდა შეაკავდება მხოლოდ ორი კენჭი.
ამის შემდეგ იწყება „ნაცვლია“.

ნაცვლია პირველად სამი კენჭით სრულდება, მოთამაშე, სამი კენჭიდან ერთს დაბლა დადებს, მეორეს მუჭში დაიჭერს, მესამეს მაღლა აისვრის, მის დაჭერამდე, უნდა მოასწროს მეორე კენჭის ძირს დადება და პირველი კენჭის ხელში ალება. ეს უნდა გაიმეოროს ათჯერ. ამას მოსდევს ნაცვლია ხუთი კენჭით — ორს აიღებს, ორს დადებს იმავე წესით. შემდეგ არის ნაცვლია სამი კენჭის ალებით და ერთი კენჭის დადებით და პირიქით — ერთი კენჭის ალებით, სამი კენჭის დადებით. სრულდება იმავე წესით. შემდეგ მოსდევს: „ციდა“ — მოთამაშე ორ-ორ კენჭს დადებს ერთიმეორისაგან ერთი ციდის დაშორებით და ხელის ერთი მოსმით აიყვანს მეხუთე კენჭის ასროლით. „მტკაველა“ — ორ-ორ კენჭს დადებს ერთმანეთზე ერთი მტკაველის დაშორებით და აიყვანს ისე, როგორც „ციდას“ დროს. „წყრთა“ („წდა“) — კენჭებს დადებს ერთი წყრთის (იდაყვიდან თითებამდე) დაშორებით და აიყვანს იმგვარადვე, როგორც „ციდას“ დროს. ბოლოს სრულდება „კაფა“. ვინც შეასრულებს ამ თამაშის ყველა ნაწილს — გამარჯვებულია.

გ) ღორების დამწვამდევა

1. (კორტნა). თამაშის დამწყები ერთ ხელს ცერითა და საჩვენებელი თითით დაბლა დააყრდნობს, ამ ხელის იდაყვს ქვემოდან ამოუტარებს მეორე ხელს (რომელშიც კენჭები უჭირავს) და კენჭებს მის ზემოდან მიწაზე გადმოყრის. შემდეგ ერთ-ერთს ისევ აიღებს, დანარჩენი 4-დან მოწინააღმდეგე შეარჩევს „დედოს“, რომელიც ყველაზე „ძნელად დგას“ (ცუდი „მისადგომია“). მოთამაშემ მის მიერ აღებული კენჭის ასროლით მიწაზე დაყრდნობილ ცერსა და საჩვენებელ თითს

შორის სათითაოდ უნდა შეყაროს კენჭები „დედოს“ გაუნძრევლად, ბოლოს კი დედოც შეაგდოს.

ამის შემდეგ კენჭებს დაილაგებს ხელის ზურგზე, შუა თითის აქეთ-იქით, ხელის აქნევით აყრის ჰაერში და დაიჭერს, რის შემდეგ გამარჯვებულია და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

თუ მოთამაშეს რომელიმე ნაწილი შეეშალა, მოწინააღმდეგე მას ხელს მიწაზე დაადებინებს, გამოართმევს „დედოს“, ერთი ხელით აისვრის მალა, იმავე ხელით „დაკორტნის“ ან უჩქმეტს მიწაზე დადებულ ხელზე და დაიჭერს მალა ასროლილ კენჭს, რის შემდეგ თამაშს თვითონვე დაიწყებს თავიდან.

2. თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „თითოლა“, „ოროლა“, „სამოლა“, „ოთხოლა“, „კაფა“. ამას მოსდევს „ძალღურა“. მოთამაშე კენჭებს დაყრის დაბლა, მათგან აიღებს ერთს, მოწინააღმდეგე დანარჩენთაგან ამოარჩევს ერთ-ერთს. აღებული კენჭის მალა ასროლით მოთამაშემ კენჭები სათითაოდ უნდა შეყაროს ცერსა და შუა თითზე დაყრდნობილი ხელისგულის ქვეშ (დაბლა დაყრდნობილი ხელის საჩვენებელი თითი ზემოდან უნდა იყოს გადაჯვარედინებული შუა თითზე) მოწინააღმდეგის მიერ ამორჩეული კენჭის გაუნძრევლად. ეს უკანასკნელი ბოლოს უნდა შეაგდოს და შემდეგ ყველა ერთად აიყვანოს.

ამას მოსდევს „ჩურჩხელა“ — ყოველი მომდევნო კენჭის ასაყვანად მალა უნდა აისროლოს ყველა აყვანილი კენჭი.

ჩურჩხელას შესრულებით მოთავდება ერთი „გუდა“. სულ უნდა მოთავსდეს ხუთი ასეთი გუდა, რის შემდეგ იწყება მოწინააღმდეგის ხელის „წიწკნა“ („დაკორტნა“).

3. დაკორტნის დროს მოთამაშე დამარცხებულს დაბლა დაადებინებს ხელს და თითებთან, გარდა ცერისა, სათითაოდ დაულაგებს კენჭებს. ამის შემდეგ იწყებს კენჭის მალა ასრო-

ლას და კენჭების სათითაოდ აყვანას. კენჭების აყვანამდე დამარ-
ცხებულს ჯერ უნდა მოწიწვნოს, როგორც „ქორმა“, შემდეგ —
როგორც „მიმინომ“, შემდეგ როგორც „კრუხმა“, ბოლოს —
როგორც „წიწილამ“ (თანდათან უფრო მსუბუქად). სულ
ბოლოს უნდა მოასწროს მოფერება (ხელის მოსმა), „თაფლი“.
მოთამაშემ თითოეული ამ „კორტნის“ დროს უნდა თქვას შე-
საბამისი სიტყვა („ქორი“, „მიმინო“, „კრუხი“, „წიწილა“,
„თაფლი“). ამის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება.

4. მოთამაშე ცალი ხელის ცერა და საჩვენებელ თითებს
იმგვარად დააყრდნობს დაბლა, რომ მათ შორის კენჭის გაგო-
რება შეიძლებოდეს, ამას ეწოდება „კარები“. მეორე ხელით
კენჭებს დაყრის დაბლა, აქედან აარჩევს ერთ-ერთს, რომელსაც
მალა აისვრის, ვიდრე ის დავარდება, დანარჩენი კენჭებიდან
ერთს ხელის გაკვრით შეაგდებს „კარებში“, რის შემდეგ
დაიჭერს მალა ასროლილ კენჭს.

ასე, სათითაოდ უნდა შეყაროს კარებში ყველა კენჭი, ეს
იქნება „თითონა“, თითონას მოსდევს „ორონა“ — მოთამაშემ
კარებში უნდა შეყაროს ორ-ორი კენჭი. „ორონას“ მოსდევს
„სამონა“ — კარებში უნდა შეაგდოს ჯერ ერთი კენჭი და შემ-
დეგ სამი ერთად. სულ ბოლოს სრულდება „ოთხონა“ — მო-
თამაშემ ოთხივე კენჭი ერთად უნდა შეყაროს კარებში. ამას
მოსდევს „კაფა“, რაც იმგვარადვე სრულდება, როგორც თამა-
შის „ქალურ“ და „გაყურ“ ვარიანტებშია მოცემული. თუ
მოთამაშემ ხელის ერთი გაკვრით ვერ მოასწრო კენჭების
სათანადო რიცხვის შეყრა „კარებში“, ჩაჭრილია და თამაშს
იწყებს მოწინააღმდეგე. დანარჩენი წესები იგივეა, რაც წინა
ვარიანტებში.

5. კენჭაობის ეს ვარიანტი შემდეგი თანამიმდევრობით
სრულდება: „თითოლა“, „ოროლა“, „სამოლა“, „ოთხოლა“,

„ლორობია“, „ციდა“, „მტკაველა“, „წყრთა“, „კაფა“. „თითონა“, „ოროლა“, „სამოლა“, და „ოთხოლა“ ისევე სრულდება როგორც წინა ვარიანტებში იყო აღნიშნული. „ლორობიის“ შესრულებისათვის კი მოთამაშემ კენჭები ჯერ სათითაოდ უნდა შეჰყაროს კარებში და შემდეგ ერთად აიყვანოს (მეხუთე კენჭის ასროლით). ამას მოსდევს „ციდა“, „მტკაველა“, „წყრთა“ („წლა“), რომლებიც იმგვარადვე სრულდება, როგორც ზემოთ არის მოცემული (იხ. 5. ნაცვლია). ბოლოს სრულდება „კაფა“. „კაფას“ დროს ხელის ზურგზე ერთი ან ორი კენჭის შეკავებაც ითვლება.

თუ მოთამაშემ კენჭი ვერ აიყვანა, ან ხელის ზურგზე დაყრილი ყველა კენჭი ვერ ჩამოკაფა, ჩაჭრილია და თამაშს დაიწყებს მოპირდაპირე. ვინც პირველად შეასრულებს 30-ს, გამარჯვებულია და თამაში თავიდან დაიწყება.

6. (უნძრეველა, ჯვარი). კენჭაობის მომდევნო ვარიანტი შემდეგი თანმიმდევრობით სრულდება: „თითონა“, „ორონა“, „სამ-სამა“, „ოთხ-ოთხა“, „კაფა“. „კაფის“ დროს მოთამაშე ჩაჭრილია მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ ხელის ზურგზე ორი კენჭი „შეადგა“, ან ხელის ზურგზე „შეყენებული“ ყველა კენჭი ვერ ჩამოკაფა. გარდა ამისა, რამდენი კენჭიც არ უნდა ჩამოკაფოს, სულ ერთია, კაფას მაინც აგრძელებს ვიდრე 30-ს არ შეასრულებს. 30-ის შესრულების შემდეგ იწყება „უნძრეველა“, რაც სამჯერ უნდა შესრულდეს: მოთამაშემ ოთხივე კენჭი სათითაოდ უნდა აიყვანოს გაუნძრეველად. „უნძრეველა“ თუ შეეშალა, ჩაჭრილია, ამასთან შესრულებული რიცხვი 30 ნახევრდება და მომდევნო თამაშის ჯერზე ხელახლა უნდა შეასრულოს ეს რიცხვი. „უნძრეველას“ მოსდევს „ჩუმჩუმა“: ოთხივე კენჭი სათითაოდ უნდა იქნას აყვანილი, მხოლოდ ისე, რომ კენჭის აყვანის და ასროლილი კენჭის დაჭერის დროს კენ-

ჭები ერთმანეთს არ მოხვდნენ და ხმა არ გაიღონ. „ჩუმჩუმმა“ სამჯერ სრულდება. ამას მოსდევს „ჭახუნა“, რაც იმგვარადვე სრულდება, როგორც „ჩუმჩუმმა“. მხოლოდ აქ, პირველ კენჭებმა აყვანის დროს ხმა („ჭახუნა“) უნდა გამოსცენ. „ჭახუნა“ სამჯერ სრულდება.

შემდეგია „ციდა“ (როგორც წინა ვარიანტშია ახსნილი). „ციდა“ სრულდება გაჭიმული ცერა და შუა თითის სიგრძეზე, შემდეგ ცერა და არათითის სიგრძეზე და ბოლოს მტკაველზე (ყველა ილეთს „ციდა“ ეწოდება). ამას მოსდევს „ჯვარი“. ორი კენჭი დაიდება ერთიმეორეზე ერთი ციდის დაშორებით, ორიც მათ გარდიგარდმო იმავე მანძილზე (ხაზები რომ გავატაროთ, პირველებს შორის გატარებული ხაზი, მეორეებს შორის გატარებულ ხაზს გადაჰკვეთს და ჯვარს მოგვცემს).

მოთამაშეს უფლება აქვს ჯერ შეაჯგუფოს კენჭები და შემდეგ აიყვანოს. კენჭების შესაჯგუფებლად თითოეულ კენჭს მხოლოდ ერთხელ უნდა გაჰკრას ხელი, როცა მეხუთე კენჭი მალღაა ასროლილი. „ჯვარი“ სრულდება ხუთჯერ. ამას მოსდევს „წყრთა“, რაც იმგვარადვე სრულდება, როგორც წინა ვარიანტშია ახსნილი. შემდეგია „ჯვარი წყრთაზე“. „ჯვარი წყრთაზე“ იმგვარადვე სრულდება, როგორც „ციდა“, მხოლოდ კენჭები დალაგდება ერთიმეორეზე ერთი წყრთის დაშორებით.

შემდეგ არის „ლორების დამწყვდევა“ — მოთამაშემ კენჭები სათითაოდ უნდა შეჰყაროს დაბლა დაყრდნობილი ხელის ჯერ ცერსა და საჩვენებელ თითს შორის, შემდეგ ცერსა და შუა თითს შორის, მერე ცერსა და არათითსა და ბოლოს კი ცერსა და ნეკა თითებს შორის. ამით თამაშიც დამთავრდება. ვინც პირველად შეასრულებს ყველა ილეთს, გამარჯვებულია ის ილეთები, რომლებიც სამჯერ ან ხუთჯერ სრულდება, უნდა

მოთავდეს ერთ ხელზე. თუნდაც მესამედ ან მეხუთედ შესრულებისას შეეშალოს, ჩაჭრილია და შემდგომ ჯერზე ამ ილოეთის შესრულება კვლავ თავიდან უნდა დაიწყოს.

7. **ქვაპაპულონი (ლაზური კენჭაობა).** თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: ერთობანა — „არარიში“, ორობანა — „ჟურჟურიში“, სამობანა — „სუმ-სუმიში“, ოთხობანა — „დოტალონი“, შემდეგ კი დამწყვედვა — „მეშა-ჩუმლე“.

მეშა-ჩუმლე შემდეგნაირად სრულდება: მოთამაშე ერთი ხელის ცერს და შუა თითს (რომელზედაც გადადებულია საჩვენებელი თითი) დააყრდნობს მიწაზე, მეორე ხელით კი იკენჭავებს და თითებს შორის გაპყრის კენჭებს (როგორც წინა ვარიანტებშია). კენჭების შეყრის შემდეგ ხელისგული მიწაზე უნდა დაუშვას. თუ კენჭები კარგად, „სწორად“ იყო შეყრილი, მაშინ ხელისგულის ქვეშ არც ერთი კენჭი არ უნდა მოყვეს. ამას მოსდევს „კროხი“, ანუ კაფა. მაგრამ თუ კაფა მოხდა ხელის ზემოდან დატაცებით, ყოველ კენჭზე ეთვლება 2 ქულა; ხოლო იმ შემთხვევაში, როცა მოთამაშე კაფას დროს ხელს (მუჭს) ქვემოდან შეუშვერს, თითო კენჭზე ეთვლება თითო ქულა.

მოთამაშეს თუ ხელის ზურგზე არ შეაკავდა ერთ კენჭზე მეტი, ან შეეშალა თამაშის რომელიმე ნაწილი, ჩაჭრილია და თამაშს იწყებს მოპირდაპირე. როცა მოთამაშეს კაფა შეეშლება, უბრუნდება თითონას (არარიშს) და აგრძელებს თამაშს. რომელიც მალე შეასრულებს ქულათა დათქმელ რიცხვს — გამარჯვებულია.

8. **(წვიმა).** თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „კაკალა“, „ორონა“, „სამონა“, „ბურთო“ (ოთხონა), „ცხინკო“ (კაფა). ცხინკოს დროს მოთამაშეს ხელის ზურგზე ოთხზე ნაკლები კენჭი არ უნდა შეაკავდეს. შემდეგ მოდის „ძაღლა“. მოთამაშე

ძირს დაყრის ოთხ კენჭს, მოწინააღმდეგე ამოარჩევს ერთ-ერთს.

მოთამაშე ხელს თითებით დააყრდნობს დაბლა, ამასთან საჩვენებელი თითი უნდა გადააჯვარედინოს შუა თითზე და მეხუთე კენჭის ასროლით, ხელისგულის ქვეშ, სათითაოდ შეყაროს დანარჩენი კენჭები, მაგრამ ისე, რომ მოწინააღმდეგის მიერ არჩეული კენჭი არ გაინძრეს. ეს უქანასკნელი ყველაზე ბოლოს უნდა შეაგდოს.

შემდეგ არის „ჩუმა“ — იგივე კაკალა, მაგრამ კენჭის „აყვანის“ დროს კენჭები ერთიმეორეს არ უნდა მოხვდეს — ხმა არ უნდა გამოიღოს. „ჭეხოს“ დროს კი — პირიქით, კენჭები ერთიმეორეს უნდა მოხვდეს და ხმა გამოსცეს. „ფაცფაცა“: იგივე, მხოლოდ თითოეული კენჭის აყვანის დროს ხელი უნდა მოაფათუროს მიწაზე. „ბაკბაკა“: იგივე, მხოლოდ ხელი უნდა დააბაკუნოს. „წვიმა“: ყოველი მომდევნო კენჭის აყვანის დროს მალა უნდა აყაროს ყველა აყვანილი კენჭი. „ცისარტყელა“: კენჭები ლაგდება კვადრატულად ერთიმეორისაგან თითო მტკაველის დაშორებით. კენჭების აღება ხდება წყვილ-წყვილად, ოღონდ, მოპირდაპირე კუთხეებიდან (დიაგონალურად) „გულა“: ისევ კაკალა, მხოლოდ მოთამაშემ თითოეული კენჭის აყვანის დროს უნდა მოასწროს მკერდზე ხელის მირტყმა. ამას მოსდევს „ბუროთო“, სამჯერ ზედიზედ. შემდეგ არის „ცხინკო“, აგრეთვე სამჯერ ზედიზედ. ვინც ადრე დაამთავრებს თამაშს — გამარჯვებულია.

9. (ჭიკჭიკა). თამაში მიმდინარეობს ჩვეულებრივად: „კაკალა“, „ორონა“, „სამონა“, „ოთხონა“, „ჭიკჭიკა“.

ჭიკჭიკას დროს ოთხივე კენჭი ლაგდება ერთ სწორ ხაზზე ერთმანეთისაგან რამდენიმე თითის დადების დაშორებით და ხდება მათი აყვანა. ჭიკჭიკას მოსდევს „წყრთა“, ანუ „ცხთა“.

წყობის დროს კენჭები ლაგდება ერთმანეთისაგან ერთი წყობის დამორებით.

წყობას მოსდევს „ბაყაყური“: მოთამაშე ერთ ხელს გაშლილი თითებით დააბჯენს დაბლა, მეორე ხელით აისვრის ერთ-ერთ კენჭს და მის დაჭერამდე ძირს გაბნეული ოთხი კენჭიდან ერთ-ერთს შეაგდებს ცერსა და საჩვენებელ თითებს შორის, მეორეს — საჩვენებელ და შუა თითებს შორის და ასე თანმიმდევრობით. კენჭების შეყრას რომ დაამთავრებს, მერე ყველას ერთად აიყვანს.

შემდეგ არის „ცხინკა“, ანუ „კაფა“: ხუთივე კენჭი მაღლა ასროლით უნდა შეიყენოს ხელის ზურგზე, კვლავ ისროლოს და შემოდან ხელის დატაცებით ჰაერშივე დაიჭიროს. ყოველ კაფაზე ეთვლება ხუთი ქულა. ვინც უფრო ადრე შეასრულებს ასს — გამარჯვებულია. ვისაც შეეშლება რომელიმე ნაწილის შესრულება — ჩაჭრილია და მომდევნო ჯერზე თამაშს აგრძელებს იქიდან, სადაც შეწყვიტა.

დ) შ კ ი ვ შ რ ტ ი

1. **პწკალობა.** დამწყები მოთამაშე დაბლა დაყრის 4 კენჭს, თუ ამათგან ორი ან მეტი კენჭი ისე ახლოს დაეცა ერთმანეთთან, რომ მათ შორის ნეკი არ გაეტია, დამწყები „ჩაჭრილია“ და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე. თუ კენჭები ერთმანეთისაგან უფრო შორიშორს გაჩერდა, მაშინ მოთამაშე ერთ კენჭს წკიპურტით მოარტყამს მეორეს — ამით დაეწერება ათი ქულა. თუ მან მესამე კენჭიც ასევე მოარტყა მეოთხეს — კიდევ ათი ქულა მიემატება. ამის შემდეგ უფლება აქვს, კენჭები ხელახლა აყაროს და თამაში იმგვარადვე გააგრძელოს. თუ კენჭი წკიპურტის ერთი გავკრით ორ კენჭს მოხვდა — მაშინ მოთამაშეს

ეთვლება ასი ქულა, ხოლო თუ სამივეს ერთად — ას ათი ქულა. ვინც ადრე შეასრულებს ქულების წინასწარ დათქმულ რიცხვს (მაგალითად, 300), გამარჯვებულია.

2. სკიპაობა. ძირს დაყრილი 5 კენჭიდან მოთამაშე ერთს „გამოხშირავს“ (გამოარჩევს და აიღებს), დანარჩენებიდან ერთ-ერთს წკიპურტს გაჰკრავს, რომ რომელიმე სხვა კენჭს მოახვედროს, თუ მოახვედრა, 1 ქულა ეთვლება; თუ ერთდროულად ორ კენჭს მოხვდა, ეთვლება 10 ქულა, ხოლო თუ სამივეს — 20 ქულა. ყოველი 100 ქულის შესრულებაზე მოწინააღმდეგეს „ებმება“ ერთი „კუდი“.

ანდა, გამარჯვებული მოპირდაპირეს ხელისგულზე დააყრის სილას (მიწას), შიგ ჩაასობს პატარა ჩხირს, დაახუჭინებს თვალს და თვალზე ხელდაფარებულს გაატარებს, სადმე დააყრევინებს ქვიშას (მიწას) და დააბრუნებს იმავე ადგილზე, საიდანაც წაიყვანა. ამის შემდეგ უშვებს ხელს, იგი კვლავ თვალდახუჭული უნდა წავიდეს და დაახლოებით მაინც იპოვოს ის ადგილი, სადაც მოწინააღმდეგემ ქვიშა (მიწა) დააყრევინა, თვალი აახილოს და მონახოს ჩხირი. თუ ეს მოახერხა — დამარცხებული არაა, თუ ვერა — მოწინააღმდეგეს უფლება აქვს, ასის დათვლამდე მიხვეულ-მოხვეულად ატაროს.

თუ მოთამაშეს დაავიწყდა „გამოხშირვა“, ხოლო მოწინააღმდეგემ „უფწის“ თქმა დაასწრო, ანდა კენჭს ააცილა, „ჩაციებულია“ და თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე.

კოლოზანა (კენჭებით)

1. მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — ვაყები 12 წლის ასაკიდან. თითოეულ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ხუთი კენჭი. მოთამაშენი თხრიან კოდს ანუ პატარა ორმოს (შიგ მუჭი

უნდა ჩაეტიოს). ორმოდან 10—15 ნაბიჯის დაშორებით დანიშნავენ ადგილს, შემდეგ იყოფიან ორ ჯგუფად და 3—4 ნაბიჯიდან კოდში რიგრიგობით ყრიან კენჭებს. იმ ჯგუფის მოთამაშენი, რომლებიც მეტ კენჭებს ჩაყრიან კოდში, მოწინააღმდეგეებს შეასხდებიან ზურგზე, ამ უკანასკნელებმა ზურგზე მსხდომნი უნდა მიიყვანონ წინასწარ დანიშნულ ადგილამდე და მიიყვანონ უკანვე და ა. შ.

2. ხაპუწონია, მოჭკა-მოჭკა. მონაწილეობს ორი ან ექვსი გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა 36 ცალი კენჭი, ანუ „თხის ნიგოზი“. ერთმანეთისაგან ერთი მტკაველით დაშორებული ორი პარალელური ხაზის გასწვრივ მოთამაშენი ამოთხრიან სამსამ პატარა ორმოს (დაახლოებით, ქათმის კვერცხი რომ ჩაეტიოს), ორმოებიც ერთიმეორისაგან თითო მტკაველით უნდა იყოს დაშორებული.

თუ ორი თამაშობს, წინასწარ შეთანხმდებიან, რომელი იყოს „კენტი“ და რომელი „ლუწი“, კენჭებს გაიყოფენ შუაზე და დადგებიან ორმოებიდან ორი-სამი ნაბიჯის დაშორებით. შეუძლიათ გაატარონ ხაზი, საიდანაც ორმოებში რიგრიგობით ისვრიან ექვს-ექვს კენჭს. რომელ ორმოშიც კენჭები კენტი რიცხვი აღმოჩნდება — „კენტისა“ იქნება, ლუწი რიცხვი კი — „ლუწისა“. შეკრებენ და რომლისაც მეტი აღმოჩნდება, გამარჯვებულია.

თუ მოთამაშეთა რიცხვი 6-ია, უნდა გაიყონ ორ ჯგუფად და ორმოებში თითოეულმა ისროლოს 6-6 კენჭი. ამ შემთხვევაში გამარჯვება დარჩება ჯგუფს და არა მოთამაშეს.

კორაოზა



მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა 6 „კორა“, ანუ ბრტყელი ქვა, ზომით დაახლოებით 20×30 სმ. გარდა ამისა, თითოეულ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს სამი „სატანაო“, ანუ პატარა ბურთის სიმსხო მრგვალი ქვა.

მოთამაშენი მოედნის თავსა და ბოლოში ერთმანეთისაგან 20—25 ნაბიჯის დაშორებით დადგამენ თითო კორას, წინ გაავლებენ თითო პატარა ხაზს, ხოლო უკან ერთმანეთისაგან თითო ნაბიჯის დაშორებით დააწყობენ კიდევ ორ-ორ კორას. ამის შემდეგ „არჩევან-არადანით“ ნაწილდებიან ორ ჯგუფად და დგებიან მოედნის თავსა და ბოლოში. კენჭისყრით ერთი მხარე იწყებს თამაშს. ამ ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე დგება პირველი კორის წინ გავლებულ ხაზზე და თავის სამივე სატანოს რიგრიგობით ესვრის მოწინააღმდეგეთა კორებს. ცდილობს, რომ მოარტყას და წააქციოს ისინი. შემდეგ პირიქით, თამაშის დამწყები ჯგუფის კორებს თავის სატანოებს ესვრის მთპირდაპირე ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე. ასე რიგრიგობით, ვიდრე ერთ-ერთი მხარის კორები მთლიანად არ წაიქცევა. ეს მხარე დამარცხებულად ითვლება და თამაში თავიდან დაიწყება.

(კობაოზა, მსაჯულობა)

1. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თითოს სიგრძე და სიმსხო მრგვალ ჯოხს გააპობენ შუაზე. თითოეულ ნაპობს ჰქვია „კობა“. მოთამაშენი რიგრიგობით „აყრიან“ (მაღლა აავდებენ) ერთმანეთზე მიტყუბულ კობებს.

თუ ორივე კოტა მიწაზე აღმა დაეცა, მოთამაშე — „მსაჯულია“, თუ ორივე დაღმა დაეცა — „აღმასრულებელი“, ხოლო თუ ერთი დაღმა და მეორე აღმა — „ცრუპენტელა“. როცა რამდენიმე მსაჯული და აღმასრულებელია, მათ ხელახლა უნდა აყარონ კოტები, ვიდრე ბოლოს ერთი მსაჯული და ერთი აღმასრულებელი არ დარჩება. მაგრამ თუ არც ერთი მსაჯული და აღმასრულებელი არ „დადგა“, მაშინ თავიდან აყრიან კოტებს, კოტების აყრა მაშინვე შეწყდება, როგორც კი „მსაჯული“ და „აღმასრულებელი“ „დადგება“.

მსაჯულს გამოაქვს გადაწყვეტილება ამა თუ იმ ცრუპენტელას დასჯის შესახებ (რიგრიგობით), აღმასრულებელს სისრულეში მოჰყავს გადაწყვეტილება. სასჯელს წარმოადგენს ხელის ზურგზე წკიპურტის ან თითის დაკვრა იმდენჯერ, რამდენსაც მსაჯული მიუსჯის.

2. თამაშისათვის საჭიროა ოთხი კენჭი, მოთამაშენი ამოთხრიან პატარა ზომის ორმოს, მისგან ორი-სამი ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ხაზს (ან დადებენ ნიშანს), დადგებიან ხაზზე (ან ნიშანთან) და ორმოში რიგრიგობით ისვრიან ოთხივე კენჭს ერთად. თუ ოთხივე ჩაცვივდა, მოთამაშე — „მსაჯულია“, თუ სამი ჩავარდა — „აღმასრულებელი“, თუ სამზე ნაკლები — „ცრუპენტელა“. თუ ორი ან მეტი „მსაჯული“ და „აღმასრულებელი“ გამოვიდა, ისინი ხელახლა ისვრიან კენჭებს, ვიდრე თითო არ დარჩება. თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა.

კ ო შ ლ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 2-დან 50-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. თამაშის ადგილი თავისუფალი უნდა იყოს და შეეფერებოდეს მოთამაშეთა ოდენობას.

ყოველ მოთამაშეს აქვს კოშალი. კოშალი კომბლისმაგვარია. მას თავი აქვს მუშტის სიმსხო, ტარი კი — სამი-ოთხი მტკაველი სიგრძისა. კოშალი მაგარი ჯიშის ხისა უნდა იყოს. მის თავს ეწოდება „კორკოშალი“, ტარს კი — სახელური. გარდა ამისა საჭიროა იმდენი რიკი, რამდენი წყვილი მოთამაშეცაა. რიკიც მაგარი ჯიშის ხისა ჯობია, მაჯის სიმსხო უნდა იყოს, დაახლოებით ერთი ციდა სიგრძისა.

მოთამაშენი ჯგუფებად განაწილდებიან „გადრის“ (იხ. ჯგუფებად განაწილება) საშუალებით. ამის შემდეგ რიკებს დაალაგებენ მოხერხებულ ადგილზე ერთიმეორის გვერდით, ისე, რომ ერთიმეორეს ეხებოდეს. მოთამაშენი დადგებიან რიკებიდან 15-მდე ნაბიჯის დაშორებით, ერთ-ერთ მხარეს, საიდანაც რიკებს თავები აქვთ მიქცეული, და იწყებენ კოშლების „გადასვლას“.

ყოველი მოთამაშე ცდილობს, რომ მისი კოშალი რაც შეიძლება ახლოს დავარდეს რიკებთან; კოშლის რიკებზე მოხვედრებაც ითვლება. მხოლოდ კოშალმა რიკები არ უნდა დაშალოს, თორემ კოშლების გადასვლა თავიდან გახდება საჭირო.

როცა ყველა გადავა თავის კოშალს, იწყება შემოწმება (გაზომვა), ვისი კოშალიც ყველაზე ახლოს იქნება რიკებთან, მისი ჯგუფია გამარჯვებული. მხოლოდ პირველ რიგში უპირატესობა ეძლევა იმ მოთამაშის ჯგუფს, რომლის კოშალიც რიკებზეა მიდებული, მაგრამ თუ მოწინააღმდეგეთა კოშლების თანასწორი რიცხვია რიკებზე მიდებული, მაშინ ამ კოშლებს აალაგებენ და მანძილი დანარჩენებიდან გაიზომება.

როცა გამოირკვევა, რომელი ჯგუფია გამარჯვებული, გამარჯვებულები დამარცხებულებს შეასხდებიან მხრებზე, მხოლოდ თითოეული — თავის „სადარს“. ყოველ წყვილს აქვს ერთი რიკი. მხრებზე მჯდომთ ხელში უჭირავთ თავიანთი

კომლები. რიკი გდია მიწაზე. ყოველი მხრებზე მჯდომი ძირს დაგდებულ რიკს ესვრის კოშალს და სადამდისაც რიკს გააგორებს, დამარცხებულმა იქამდე უნდა მიიყვანოს. ასე ატარებს, ვიდრე მხრებზე მჯდომის გასროლილი კოშალი არ ასცილდება რიკს, რის შემდეგ დამარცხებული თავისუფალია და მხრებზე მჯდომს ძირს ჩამოსვამს. თითოეული წყვილი თამაშს აგრძელებს მანამდე, ვიდრე მხრებზე მჯდომი კოშალს არ ასცილებს.

როცა ყველა გამარჯვებული ასცილებს კოშალს, ე. ი. ყველა დამარცხებული განთავისუფლდება, თამაში თავიდან იწყება.

კოჭაობა და თოხსაობა

1. მონაწილეობს 20-მდე ცაყი 10 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა კოჭები, რასაც მოთამაშენი თანასწორად ინაწილებენ. თამაშობენ უმთავრესად ზამთარში, კარგად მოტკეპნილ და მოყინულ თოვლზე. კოჭები ცხვრისაა, მათგან ერთი — „ბოტა“ საერთოა, იგი ვაცისაა და უფრო დიდია. ზოგჯერ „ბოტა“ ამოხვრეტილია და შიგ ტყვიანა ჩასხმული, რომ უფრო მძიმე იყოს.

თოვლზე იხაზება 5—6 ნაბიჯის სიგანის წრე. წრის შუაგულში კიდევ იხაზება ორი მტკაველი სიგანის წრე. გარეთა წრეს ჰქვია „კვალი“. პატარა წრეზე თანმიყოლებით კეთდება პატარა ორმოები, ანუ „ყვაპულები“. „ყვაპულები“ ისეთი ზომის უნდა იყოს, რომ მათში „ჩადგმული“ კოჭების „ბოტას“ მორტყმით ამოგდება შეიძლებოდეს. თამაშს იწყებს ერთი, დანარჩენები თავის რიგს ელოდებიან. მოთამაშეთა რიგს განაწილება ხდება „თავსას“ (იხ. გათვლა) საშუალებით. თითოეული მოთამაშე თავის კოჭს დებს ერთ-ერთ „ყვაპულ-

ში“, გარდა უკანასკნელი მოთამაშისა, რომლის კოჭსაც „საშ-
ლელი“ ეწოდება, ის კოჭს კვალს შიგნით აისვრის, სადაც
დაეცემა კოჭი, იქვე რჩება. „თავსა“ დაიჭერს „ბოტას“ და
კვალის გარედან უმიზნებს „საშლელ კოჭს“, თუ მოარტყა და
„საშლელი კოჭი“ კვალს გარეთ გაიტანა, უფლება აქვს დანა-
რჩენი კოჭებიც ასევე გაიტანოს. კვალს გარეთ გატანილი
კოჭები „მოგებულია“. როცა „თავსა“ კოჭს ვეღარ გაიტანს,
სროლას იწყებენ დანარჩენი მოთამაშენი, თავიანთი რიგის
მიხედვით. სასროლად ყველა მათგანი ხმარობს „ბოტას“. თუ
ყველამ ესროლა, მაგრამ კოჭები კიდევ დარჩა გასატანი, სრო-
ლას ხელახლა იწყებენ. როცა ყველა კოჭს გაიტანენ, თამაში
თავიდან დაიწყება, ე. ი. დაიწყება მეორე ხელი, ანუ ფორა,
რომლის დროსაც მოთამაშეთა რიგი შებრუნდება: „თავსა“
გახდება ის მოთამაშე, რომელიც წინა ფორაზე უკანასკნელი
იყო და ასე თანმიყოლებით.

2. თუ მოთამაშეები მოისურვებენ, შეუძლიათ გაიყონ ორ
ჯგუფად (ამხანაგებად, ანუ „ლეშკებად“). ამ ორი ჯგუფიდან
რომელი ჯგუფის ანუ გუნდის წევრიც გაყოფის შემდეგ
მოასწრებს და დაიძახებს „თავსაო“, იმ გუნდის წევრები იწყე-
ბენ თამაშს. პირველად ესვრის დამწყები გუნდის ყველა მოთა-
მაშე, რის შემდეგ დარჩენილი კოჭების გასატანად თამაშს
იწყებს მოწინააღმდეგე გუნდი. გუნდებად დაყოფის შემთხვევა-
ში ზოგჯერ წინასწარ დათქვამენ, რამდენი ხელი უნდა ითამა-
შონ.

3. თუ კოჭი მსხვილფეხა საქონლისაა, მას „თოხსია“
ეწოდება. იგი უფრო დიდია. ასეთი კოჭებით თამაშს „თოხსა-
ობა“ ეწოდება.

კოჭაობა და თოხსაობა ზაფხულში მიწაზეც შეიძლება.

4. კოჭებს „სვამენ“ ისევე, როგორც კაკლებს და თამაშიც

6. ზ. შერაზადიშვილი.

ისე მიმდინარეობს, როგორც „კაკლაობის“ დროს. ის მოთამაშე, რომელიც ყველა კოჭს წააგებს, თამაშიდან გადის, გამარჯვებულია, ვინც ყველაზე ბოლოს დარჩება; იგი ხელახლა გაუნაწილებს კოჭებს მოთამაშეებს და თამაშიც თავიდან იწყება. როგორც პირველ, ისე დანარჩენ ვარიანტებში, თამაშის დასასრულს ყველას მიაქვს იმდენი კოჭი, რამდენიც დასაწყისში ჰქონდა.

5. ენდრა-გენდრა, ეგი-ბეგი. მონაწილეობს 4 და მეტი ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა კოჭი. თითოეულმა მოთამაშემ კოჭი უნდა ააგდოს. თუ ზემოთ მოექცა კოჭის ვიწრო, სწორი მხარე — მოთამაშე იქნება „ბეგი“, თუ ზემოთ მოექცა „ბეგის“ მოპირდაპირე მხარე, მოთამაშე „კამჭა“ იქნება. როდესაც ზემოთ მოექცევა კოჭის განიერი, ჩაღრმავებული მხარე, — „ცრუბენტელა“ იქნება, მისი მოპირდაპირე მხარის ზემოთ მოქცევისას კი — „მჭკადი“. მჭკადი თავისუფალია, ბეგი სასჯელს გადაწყვეტს, (წკიპურტი, თითის დაკვრა და ა. შ.), კამჭა გადაწყვეტილებას ასრულებს. თუ ბეგი ან კამჭა რამდენიმე მოთამაშემ „დააყენა“, წინა მომდევნოს „გადაულოცავს“ (გადააბარებს) ბეგობას ან კამჭობას, ამასთან, ერთიმეორეს ქამარს დაჰკრავენ ხელისგულზე.

იმ მოთამაშემ კი, რომელიც კოჭს შემთხვევით „ცერზე“ (მეხუთე და მეექვსე მხარე კოჭისა) დააყენებს, რომელიმე ცხოველს უნდა წაჰბადოს ხმით ან მოძრაობით, შემდეგ კი კოჭი ხელახლა ააგდოს.

კ უ კ უ მ ა ლ უ ლ ო ბ ა

თამაშის ადგილი ისეთი უნდა იყოს, რომ მონაწილეებმა დამალვა შეძლონ.

1. დამალვა. მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები

და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. ბავშვები რომელიმე მოთამაშეს შეარჩევენ — ეს იქნება „მაძებარი“. მაძებარი დგება ისეთ ადგილზე, საიდანაც დანარჩენებს, როცა ისინი იმალებიან, ვერ დაინახავს. დამალულები მაძებარს „კიფუს“ ძახილით აძლევენ ნიშანს. ამ ნიშანზე მაძებარი იწყებს დამალულთა ძებნას, ვისაც იპოვის, გამოიყვანს. ნაპოვნები ეხმარებიან დანარჩენების ძებნაში. ასე გრძელდება, ვიდრე ყველას არ იპოვიან. თუ გაუჭირდათ ზოგიერთი მოთამაშის პოვნა, ეძახიან და სთხოვენ დაიძახოს „კიფუ“. როცა ყველას ნახავენ, თამაში თავიდან იწყება, მხოლოდ მაძებარს სხვები სცვლიან რიგრიგობით. ზოგჯერ წინასწარ შეთანხმდებიან; რომ მაძებრად დადგეს ის მოთამაშე, რომელსაც პირველად იპოვიან.

2. კუკუდამალობანა. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.

ბავშვები აირჩევენ ერთ მოთამაშეს, რომელიც გაითვლის „წითელი ვაშლის...“ მიხედვით (იხ. წესებში). გათვლის შედეგად ერთ-ერთს მოუწევს „მაძებრობა“. მაძებარი იხუტება. მკერდით მიეყრდნობა კედელს, ხეს ან სხვა რამეს, თვალებზე ხელს აიფარებს და ითვლის დაახლოებით 30-მდე (შეთანხმების მიხედვით). დანარჩენები თვლის დამთავრებამდე იმალებიან სხვადასხვა ადგილზე. მაძებარი დაამთავრებს თუ არა დათვლას, იტყვის ლექსს:

თვალი გამიხელია, ჩიტი გამიფრენია,

ვინც არ არის დამალული, ყველა დამიჭერია

ახელს თვალს, ეძებს მოთამაშეებს, ვისაც დაინახავს, ეძახის სახელს და გარბის ნიშანთან, რომელთანაც დაიხუტა, აკარებს მას ხელს და იძახის „მამისწრიაო“. იგი ვალდებულია ყველა დამალული მოთამაშე მოძებნოს. ვისაც ვერ იპოვის, ეძა-

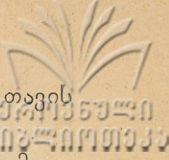
ხის, რომ თვითონ გამოჩნდეს, რაც დამალულისათვის გამარჯვებაა. მაძებარი რომელსაც პირველად მიასწრებს, შემდეგ ხელზე ის მოთამაშე იხუჭება. თუ ნიშანთან ყველამ მიასწრო, ისევ მაძებარი იხუჭება.

3. კუკუმალობანა. მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. გათვლით შეირჩევა „მაძებარი“, რომელიც რაიმე ნიშანთან იხუჭება (ნიშანს „ცეცხლი“ ეწოდება). მაძებარი დახუჭვისთანავე იწყებს თვლას, სხვები იმალებიან. დათვლის 30-მდე, რის შემდეგ თვალს გაახელს. დამალულები იძახიან „კუკუს“ ან „ჭიტას“, თანაც ცდილობენ, მაძებარს ცეცხლთან მირბენა, მასზე ხელის დაკვრა და „მიმისწრიას“ დაძახება მოასწრონ. ვინც ამას შეძლებს, თავისუფალია.

მაძებარი, თავის მხრივ, ცდილობს იპოვოს თითოეული დამალული მოთამაშე, დაიძახოს მისი სახელი, ხელი დაჰკრას ცეცხლზე და თქვას „მიმისწრიაო“. მაგრამ ეს არ კმარა. მაძებარმა ყველა ნაპოვნს სათითაოდ უნდა დაჰკრას ხელი, ამ უკანასკნელებს კი უფლება აღარა აქვთ ცეცხლთან მისწრებისა. სამაგიეროდ, მათ შეუძლიათ არბენინონ მაძებარი, ვიდრე ეს უკანასკნელი ხელს დაჰკრავდეს. ვისაც მაძებარი პირველად დაჰკრავს ხელს და „ჩაჭრის“, შემდეგ ხელზე ის დაიხუჭება.

4. მალულობანა. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.

შეთანხმებით, ერთ-ერთი მოთამაშე „მძებნელია“, იგი იხუჭება და იწყებს თვლას. დანარჩენებმა ამ ხანში უნდა მოასწრონ დამალვა. ოცდაათის დათვლის შემდეგ „მძებნელი“ ახელს თვალს და იწყებს დამალულთა ძებნას. თუ ყველა იპოვა, ისევ თვითონ იხუჭება, ხოლო თუ ვინმე ვერ იპოვა, ეძახის:



„ვერ გიპოვეო“, მაშინ დამალული გამოჩნდება და თავის მხრივ იძახის: გამარჯვება ჩემიაო“.

მეორე „ხელზე“ იხუჭება ის, ვინც გაიმარჯვა. თუ რამდენიმემ ერთად გაიმარჯვა, მათ შორის უნდა მოხდეს კენჭისყრა, რომელსაც კენჭი შეხვდება, „მაძებარი“ ის იქნება.

5. მწყემსობანა. მონაწილეობს 20-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. მონაწილენი იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრით ერთ ჯგუფს მოუწევს დამალვა, ესენი იქნებიან „ცხვრები“, მეორე ჯგუფის მოთამაშენი კი — „მწყემსები“. ცხვრები იმალებიან, მწყემსები კი იწყებენ მათ ძებნას, ვისაც იპოვიან, დაიჭერენ (ხელი უნდა დაჰკრან) და „ამწყვდევენ ბოსელში“ (აჩერებენ იმ ადგილზე, სადაც მოხდა ჯგუფებად განაწილება).

როცა ყველას დაიჭერენ, მდგომარეობა იცვლება: მწყემსები იქცევიან ცხვრებად და ცხვრები — მწყემსებად.

6. ყივილობანა. მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი გაითვლიან „წითელი ვაშლის...“ მიხედვით, ვინც ბოლოს დარჩება, ის იქნება „მაძებარი“, „მამალი“, ხოლო ის, ვინც მის წინ გავა — „დედა“. მამალი დედას კალთაში თავს ჩაუდებს და თვალებს დახუჭავს, დანარჩენები კი ამ დროს ვარბიან დასამალავად.

კალთაში თავჩადებული მამალი დაიწყებს „ყივილს“, დედა ყოველი დაყივლების შემდეგ ეუბნება: „შუადღეა“, „საღამოა“ და ა. შ. ბოლოს, როცა შეატყობს, რომ მოთამაშეებმა დამალვა მოასწრეს, ეტყვის „გათენდა“. მამალი ადგება და წავა დამალულთა საძებნელად. ვისაც იპოვის, მოჰყავს დედასთან. თავის მხრივ დამალულებიც, ცდილობენ, თვითონ მოასწრონ დედასთან მისვლა. შემდეგ „ხელზე“ მაძებარი იქნება ის მოთამაშე, ვისაც პირველად იპოვის, ყოფილი მაძებარი კი დედად იქცევა.

7. **შეჩერობანა.** მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი იცოფიან ორ ჯგუფად. თითოეული ჯგუფი იმალება (ეფარებიან ხეს, ბუჩქს ან სხვა რამეს). შემდეგ უთვალთვალებენ ერთიმეორეს. მოთამაშემ თუ მოწინააღმდეგის სხეულის რომელიმე ნაწილს მოპკრა თვალი და იცნო, ეძახის: „შეჩერდი“. შეჩერებული მოთამაშე თამაშიდან გადის. ის ჯგუფი, რომლის ყველა მოთამაშეს მოწინააღმდეგენი ამგვარად „შეჩერებენ“, წაგებულად ითვლება და თამაში თავიდან იწყება. თამაშის დროს ორივე ჯგუფის მოთამაშეებს, თუკი მოახერხებენ, უფლება აქვთ ზურგიდან შემოუარონ მოწინააღმდეგეებს.

8. **ჩიტმალულაობა.** მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. „იწილო-ბიწილოს...“ გათვლით გამოირკვევა, ვინ იქნება მაძებარი. მაძებარი დადგება რაიმე საგანთან (ხესთან, ქვასთან). როდესაც ყველანი დაიძალებიან და დაიძახებენ „კუკუს“ ან „გუგუს“, დახუჭულს უფლება აქვს, თვალი გაახილოს და ძებნა დაუწყოს მათ. ვისაც იპოვის, იძახის მის სახელს, გამორბის ნიშანთან, არტყამს ხელს და ამბობს „მიმისწრიაო“. თუ ყველა მოთამაშემ მოასწრო დანიშნულ საგანზე ხელის დარტყმა და „მიმისწრიას“ დაძახება, ისევ თვითონ იხუჭება, თუ არა და — ის მოთამაშე, რომელსაც პირველად მიასწრებს. ამ უკანასკნელ შემთხვევაში დანარჩენებს შეუძლიათ გამოჩნდნენ და თამაშიც ხელახლა დაიწყება.

9. **ჭიტაკუკუ.** მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი უმთავრესად 9—10 წლის ასაკისა.

„ვაბუტვით“ მოთამაშენი გაიცოფიან ორ ჯგუფად. ერთი ჯგუფი იმალება და იძახის „კუკუს“, მეორე ჯგუფის მოთამაშენი კი მათ ეძებენ. ნაპოვნმა მპოვნელი ზურგზე უნდა მოი-

კიდოს და მიიყვანოს იმ ადგილამდე, სადაც ჯგუფებად განაწილდნენ, ე. ი. „დედოსთან“.

დამალულთაგან ის მოთამაშე, რომელიც მანამდე მოსწრებს ამ ადგილზე მოსვლას, ვიდრე იპოვიდნენ, თავისუფალია და შემდეგ ხელზე მისი ჯგუფია მაძებარი.

ლ ა ხ ტ ი

ა) ლახტი, სარტყლაობა

1. მონაწილეობს 12-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა იმდენი სარტყელი, რამდენი წყვილი მონაწილეცაა. თამაშის ადგილზე არ უნდა ეყაროს ქვები და მაგარი საგნები. სასურველია, ნიადაგი რბილი და ბალახიანი იყოს.

მოთამაშენი შემოხაზავენ 10-მდე ნაბიჯის სიგანის წრეს და განაწილდებიან ორ ჯგუფად. უენჭისყრით ერთ ჯგუფს მოუწევს წრეში ჩადგომა, ესენი „წრეში მდგომნი“, ანუ „დამცველები“ არიან, ხოლო მოპირდაპირე ჯგუფის მოთამაშენი კი — „წრის გარეთ მდგომნი“, ანუ „თავდამსხმელები“.

დამცველები წრეში ერთმანეთისაგან თანაბარი მანძილის დაშორებით დაალაგებენ სარტყლებს ისე, რომ მათი ერთი ბოლო ხაზს ეხებოდეს, მეორე კი ცენტრისაკენ იყოს მიქცეული, და ჩადგებიან მცველებად; მათ სარტყლებზე ფეხის დადგმის უფლება არა აქვთ. თავდამსხმელები სარტყლების მოტაცებას ცდილობენ გადარბენით, გადაგორებით, წაწოლით და ა. შ. თუ მათ ერთი სარტყლის გატაცება მაინც მოახერხეს, დანარჩენებსაც ადვილად გაიტაცებენ, რადგან შეუძლიათ გატაცებული სარტყლით წვივებზე სცემონ დამცველებს და მისი გარტყმით წრიდან გამოიტანონ სხვა სარტყლებიც.

თუ დამცველები წრიდან გამოიჭრებიან, ან თავდამსხმელები წრეში შეიჭრებიან, თავდამსხმელებს უფლება ექნება მოტაცებული სარტყლით მუხლებზე სცემონ დამცველებს.

დამცველებს შეუძლიათ თავდამსხმელთა მიერ გატაცებული სარტყლების უკან დაბრუნებაც, თუკი მოქნეულ სარტყელზე ხელს წაავლებენ და გამოჰვლევენ. უკან დაბრუნებული სარტყელი დაირგოლება და დაიდება წრის შუაგულში, იქიდან მისი გატაცება კი ძნელია, რადგან ეს მოითხოვს წრეში შეჭრას და მასზე ფეხის, ხელის ან სხვა სარტყლის გაკვრას და წრიდან გამოტანას, რაც ხშირად თავდამსხმელთა „ჩაჭრით“ მთავრდება.

ყველა სარტყლის გატაცების შემდეგ იწყება დამცველთა „ახურება“, „ასუქება“, ანუ სარტყლებით ცემა. ზოგჯერ მოწინააღმდეგენი წინასწარ შეთანხმდებიან, რომ მხოლოდ წვივებზე სცემონ ერთმანეთს. ახურება გრძელდება მანამდე, ვიდრე დამცველები ერთ-ერთ თავდამსხმელს არ ჩაჭრიან. დამცველებს თავდამსხმელთა ჩაჭრის უფლება აქვთ თამაშის დასაწყისიდანვე. ჩაჭრა ხდება მუხლის ქვემოთ ფეხის (ტერფის) შეხებით, მხოლოდ ამ დროს მცველს მეორე ფეხი აუცილებლად წრის შიგნით უნდა ედგას, წინააღმდეგ შემთხვევაში, ჩაჭრა არ ჩაითვლება.

ერთი მოთამაშის ჩაჭრა მთელი გუნდის ჩაჭრას ნიშნავს და წრეში ახლა ეს გუნდი უნდა ჩადგეს.

2. თამაში იმგვარადვე მიმდინარეობს, როგორც წინა ვარიანტში, მხოლოდ დამცველებს უფლება აქვთ, წართმეული სარტყლები წრის შუაგულში კი არ დაალაგონ დარგოლილი, არამედ წვივებზე ურტყან თავდამსხმელებს. ხოლო იმ შემთხვევაში, როდესაც თავდამსხმელები წრეში შეიჭრებიან, ურტყან მუხლებზეც. დამცველს ასეთივე უფლება ეძლევა, თუკი იგი გაბედავს და წართმეული სარტყლით წრიდან გამოიჭრება.

3. თამაში მიმდინარეობს ისევე, როგორც პირველ ვარიანტში, მხოლოდ დამცველებს უფლება ეძლევათ, ხელი ჩაავლონ რომელიმე თავდამსხმელს, შეიტაცონ იგი წრეში და ჩაჭრან თავის მხრივ, თავდამსხმელებს შეუძლიათ წრიდან გამოიტაცონ დამცველები, გამოტაცების შემდეგ დამცველები „ტომრებად“ იქცევიან.

„ტომარა“ გამოტაცებულს ეკუთვნის, ჩაჰკიდებს მას ხელს და სურვილისამებრ, საითაც უნდა და როგორც უნდა, ისე დაატარებს. მას შეუძლია „ტომარა“ გამოიყენოს წრიდან სარტყლის გასატაცებლად; „ტომარას“ დააჯახებს სარტყლის მცველს, თვითონ კი სარტყელს სტაცებს ხელს და გაიტაცებს.

„ტომარას“, ვიდრე მასზე პატრონს, ანუ მომტაცებელს ხელი აქვს ჩაკიდებული, უფლება არა აქვს წინააღმდეგობის გაწევისა (წრეში დაბრუნების ცდისა), გარდა იმ შემთხვევისა, როცა ტომარა თამაშის დროს მოასწრებს წრის შიგნით ფეხის დაბიჯებას.

4. თამაში ისევე მიმდინარეობს, როგორც პირველ ვარიანტშია აღწერილი, მხოლოდ დამცველები სარტყლებს მოთამაშეთა რიცხვზე ერთით ნაკლებს დააწყობენ. ამ შემთხვევაში უსარტყლოდ დარჩენილი მოთამაშე (იგი მარჯვე უნდა იყოს) „დედა“ იქნება.

„დედა“ საჭიროებისამებრ ხან ერთ მოთამაშეს ეხმარება სარტყლის დაცვასა და მოწინააღმდეგის დაჭრაში და ხან მეორეს.

ბ) ღვედოვანა

1. ღვედის დამალვა. მონაწილეობს 20-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ღვედი (სარტყელი). თამაშობენ ყორესთან.

ერთ-ერთი მოთამაშე ღვედს მალავს ყორეში (ყორის წინასწარ დათქმულ მონაკვეთის ფარგლებში), დანარჩენები ემუბენ. ვინც იბოვის, უფლება აქვს, ამ ღვედით მანამდე სცემოს წვივებზე დანარჩენებს, ვიდრე ისინი წინასწარ დათქმულ ადგილამდე მიასწრებდნენ. შემდეგ ღვედს დამალავს მპოვნელი.

თუ ღვედი ვერ იბოვის, მაშინ გამოაჩენს დამმალავი და ისევე სცემს დანარჩენებს, როგორც მპოვნელი.

2. ღვედობანა. (ღვედის გატაცება). მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ღვედები (სარტყლები).

კენჭისყრის შედეგად ან სურვილით, ერთ-ერთი მოთამაშე თავის სარტყელს დარგოლავს და დადებს ძირს, მეორე კი დაუდგება მცველად. მცველს ხელში უჭირავს საკუთარი სარტყელი.

დანარჩენები უტრიალებენ გარშემო და ცდილობენ ფეხი გაჰკრან და გაიტაცონ დარგოლილი სარტყელი. დამცველს უფლება აქვს, რამდენსაც მოასწრებს, იმდენი ურტყას სარტყელი მათ მუხლის ქვემოთ. გატაცების შემდეგ სხვისი სარტყელი დაირგოლება და დამცველადაც სხვა შეირჩევა.

მ გ ე ლ ო ბ ა ნ ა

ა) ბ ა ტ ო ბ ა ნ ა

1. მონაწილეობს 15-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 6-7 წლის ასაკიდან. აირჩევენ „მგელს“, მის „შვილს“, აგრეთვე „დედას“ („დედა ბატს“). დანარჩენები დედა ბატის შვილები, ანუ „ჭუჭუბები“ არიან.

მგელი და მისი შვილი გავლენ მოშორებით, საიდანაც

მგელი თავის შვილს გზავნის დედა ბატთან და აბარებს, შვილები გამომიგზავნეო. დედა ბატი შეუთვლის: ჯერ თოთოები ანო. მგელი თავის შვილს გზავნის მეორედ და ისევ ითხოვს ჭუკების გაგზავნას:

— თქვენი შესაქმელი შვილები არცა მყოლია და არც მყოლებო — შეუთვლის დედა ბატი.

— ახლავე გამოგზავნე, თორემ დაგეცემი და სულ ერთიანად ამოგწყვეტო!

— რაც წაილო, დაიქადნეო, — შეუთვლის დედა ბატი და თავის შვილებს საბალახოზე გაგზავნის.

მგელი ამას გაიგებს და თავის შვილიანად მივარდება დედა ბატთან:

— სად არიან შენი შვილები?!

— რა თქვენი საქმეა! — მიუგებს დედა ბატი.

— ჩვენ ვიპოვით! — დაიღრიალებენ მგლები და გაექანებიან ბატებისაკენ, რომლებიც აქეთ-იქით გაიფანტებიან.

იწყება „ომი“. ბატები დარბიან, მგლები დასდევენ, ვისაც ხელს დააკარებენ, გატაცებულად ითვლება.

ბატები ცდილობენ, დედა ბატს დააკარონ ხელი, რადგან მაშინ გადარჩენილებად ჩაითვლებიან, დედა ბატიც თავის მხრივ ეხმარება მათ.

ერთხელ ხელდაკარებულზე მეორედ ხელისდაკარება არ შეიძლება. ვის მხარეზეც მეტი ბატი აღმოჩნდება, ის მხარეა გამარჯვებული.

2. მოთამაშენი აირჩევენ „მწყემსსა“ და „მგელს“, დანარჩენები „ბატები“ არიან. სათამაშო ადგილიდან მოშორებით მგელი დანიშნავს თავის „ბუნაგს“ და იქ გაჩერდება. მწყემსი თავის ბატებს გაუშვებს „საბალახოზე“, რის შემდეგ ექახის:

— ბატებო, ბატებო!

— რა გნებაეთ? — უპასუხებენ ბატები.

— მგელია ტყეში, გამოიქცეით.

ბატები გამოიქცევიან, მაგრამ გზაზე მგელი დახვდებათ და ცდილობს მათ მოტაცებას. თამაში გრძელდება მანამდე, ვიდრე მგელი ყველას არ მოიტაცებს. მგელს მოტაცებულები ბუნაგში მიჰყავს და იქ აყენებს. როცა ყველა ბატს მოიტაცებს და ბუნაგში დააყენებს, თვითონ „ტყეში წავა“. ამ დროს ბუნაგში მოვარდება მწყემსი და თავის ბატებს მოიტაცებს. მოტაცებული ბატები „ყიყინით“ გარბიან.

ბ) მ გ ე ლ ო ბ ა ნ ა

1. გაშეშობანა. მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. გაითვლიან ან სურვილის მიხედვით შეარჩივენ ორ „მგელს“ (შეიძლება ერთიც), დანარჩენები „კურდღლები“ არიან. კურდღლები დარბიან, მგლები კი დასდევენ, რომ ხელი დაჰკრან, ე. ი. „ჩასკრან“ („დაკენტონ“). ჩაჭრილები ადგილზევე უნდა გაჩერდნენ („გაშეშდნენ“) და მანამ ვერ ჩაებმებიან თამაშში, ვიდრე რომელიმე კურდღელი ხელის დაკვრით არ გაათავისუფლებს მათ.

როცა ყველა კურდღელს გააშეშებენ, თამაში ხელახლა დაიწყება. ახლა მგლები ისინი იქნებიან, რომელნიც სულ ბოლოს გააშეშეს.

2. დაკენტობანა. თამაშობენ გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. ერთ-ერთი მოთამაშე გამოუდგება დანარჩენებს და რომელსაც მოასწრებს და ხელს დაჰკრავს, „დაკენტილია“, „ჩაჭრილია“. ახლა „დაკენტილი“ გამოუდგება დანარჩენებს (ე. ი. გახდება „დამკენტავი“), რომ თავის მხრივაც ვინმე „დაკენტოს“ და ა. შ. ყოველი დამკენტავის

ხელახლა დაკენტივა შეიძლება მხოლოდ მას შემდეგ, როცა მის მიერ დაკენტილი სხვას დაკენტავს.

3. თოხოზანა. მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 6-7 წლის ასაკიდან. ბავშვები შემოხაზავენ წრეს, აირჩევენ „დედას“ და „მგელს“, დანარჩენები კი „შვილები“ არიან. ჯვარედინი ხაზების დასმით წრეხაზზე მონიშნავენ იმდენ ადგილს, რამდენი შვილიცაა. შვილები მონიშნულ ადგილებზე ჩაიმუხლებენ. მათ დედა ჩამოუვლის. დედას ხელები ისე აქვს მომუჭული, თითქოს შიგ რაღაც აქვს. ჩამოვლისას თითოეულ შვილს ხელებს თავზე ადებს და ეუბნება: „შენ თავლს დაგისხამ“, „შენ ერბოს დაგისხამ“, „შენ მურაბას“ და ა. შ. დედა დაიჭერს „თოხს“ (ჯოხს) და „სათოხარში“ მიდის. მისი სათოხარში ყოფნისას მოვა მგელი. შვილები მგელს რომ დაინახავენ, წამოხტებიან და წრეში დაიწყებენ სირბილს, რადგან წრიდან გამოსვლის უფლება არა აქვთ. მგელი დაუწყებს დევნას. ვისაც ხელს დააკარებს, მოტაცებულად ითვლება და მიჰყავს. როცა მგელი ყველა შვილს გაიტაცებს, დედა დაბრუნდება სათოხარიდან და შვილები რომ აღარ დახვდება, დაიწყებს ტირილს — „სად არიან ჩემი შვილებიო“. ბოლოს თოხს მხარზე გაიდებს და წავა საძებნელად. იპოვის შვილებს, რომლებიც მოეხმარებიან, მგელს თოხის მირტყმით „წააქცევენ“ და გამოიქცევიან. თან იძახიან: მგელი მოკვდა, გვიხარიაო. ამის შემდეგ სხვა მგელსა და დედას აირჩევენ.

4. კურდღლობანა, ხეზე ჩიტი. მონაწილეობს 15-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი აირჩევენ „მგელს“, დანარჩენები „კურდღლები“ ან „ცხვრები“ არიან. მათ ხელი უკიდიათ (ან დგანან) რაიმე საგანზე, ანუ „ხვრელებზე“ (ხე, ქვა, ლობე და ა. შ.), ისინი ხშირად უნდა

ინაცვლებდნენ ადგილს საგნიდან საგანზე, ან ერთმანეთს უცვლიდნენ ადგილებს. მგელს უფლება აქვს, კურდღელ მხოლოდ მაშინ დაიჭიროს, როცა მას დანიშნულ საგანზე არ უკიდია ხელი (ან არ დგას ამ საგანზე), დაჭერის შემთხვევაში კურდღელი მგლად იქცევა. მგლები ეხმარებიან ერთიმეორეს ყველა მოთამაშის მგლად გადაქცევაში. ამის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება, მგელს ახალს აირჩევენ.

5. მგელობანა. მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. მონაწილენი დგებიან წრეზე. ერთ-ერთი მოთამაშე გაითვლის „მგელობანას“. ის მოთამაშე, რომელზედაც უკანასკნელი სიტყვა — „მგელი“ მოხვდება, „მგელია“ და ფეხზე რჩება. დანარჩენები უცბად ჩასხდებიან. ვისაც მგელი დაჯდომამდე დაჰკრავს ხელს, მისი მომხრე ხდება. დანარჩენები გარბიან. მგელი „თავისიანებით“ გაქცეულებს გამოუდგება, როცა ყველას დაიჭერენ, თამაში თავიდან დაიწყება.

6. მგლები მოდიან. მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი ირჩევენ „დედას“. ამის შემდეგ მოიტანენ ისეთ ქვებს, რომ ზედ შედგომა შეიძლებოდეს, და დაალაგებენ წრიულად. ქვები მოთამაშეთა რიცხვზე ერთით ნაკლები უნდა იყოს.

დედას ბავშვები მიჰყავს ქვებიდან 20-30 ნაბიჯის დაშორებით და აყენებს ერთ სწორ ხაზზე, რის შემდეგ იძახის: „მგლები მოდიან“. ბავშვები გამორბიან და დგებიან ქვებზე. რადგან ქვები მოთამაშეთა რიცხვზე ერთით ნაკლებია, ერთ-ერთი მოთამაშე, რომელიც მისვლას ვერ მოასწრებს, რჩება ქვის გარეშე, ე. ი. „უბინაოდ“. ყოველ შემდეგ „ხელზე“ თითო ქვას მოაკლებენ, ვიდრე სულ ბოლოს ერთი ქვა და ორი მოთამაშე

არ დარჩება. ვინც ამ ქვაზე შედგომას მოასწრებს, ის იქნება გამარჯვებული. შემდეგ ახალ ხელმძღვანელს აირჩევენ.

თუ მოთამაშეთა რიცხვი დიდია, შეიძლება ორ-ორი სამ-სამი ქვის მოკლებაც.

მ ე ლ ა კ უ ლ ა

1. მელაკიტობანა. მონაწილეობს 6-7 წლის ასაკის 20-მდე ბავშვი. მოთამაშენი შეარჩევენ ერთ მარჯვე ბავშვს, ანუ „მელიას“. მელია იკეთებს „კუდს“, „ულვაშებსა“ და „ყურებს“. დანარჩენი მოთამაშენი ჩაბამენ წრეს, რასაც „საქათმი“ ჰქვია. წრის შიგნით დააყენებენ ერთ მოთამაშეს („ქათამს“). მელა გარშემო უტრიალებს და ცდილობს მოთამაშეთა ხელებქვეშ გაძვრეს და საქათმეში შევიდეს. მოთამაშენი არ უშვებენ, მაგრამ მელა ბოლოს მაინც ახერხებს წრეში შეძრომას, რის შემდეგ ყველა მოთამაშე მას დაესევა; მელას „გაპუტავენ“: დააცლიან კუდს, ულვაშებს, ყურებს. ამის შემდეგ სხვა „მელასა“ და „ქათამს“ შეარჩევენ და თამაშს გაიმეორებენ.

2. მელაკორკოტობა (მატარებლობანა). მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი აირჩევენ ორ „დედას“, ანუ „უფროსს“, რომლებიც „მსხალი და ვაშლით“ (იხ. ჯგუფებად განაწილება) მოთამაშეებს შუაზე გაიყოფენ. ამის შემდეგ თამაშის ადგილზე გაავლებენ ხაზს. ხაზის აქეთ-იქით, ერთიმეორის პირისპირ, დადგებიან „დედები“, ანუ „უფროსები“, თითოეულს წელში ხელების ჩაკიდებით მოებმებიან თავისი ჯგუფის მოთამაშენი, რის შემდეგ ხელებით ერთმანეთს ჩაეჭიდებიან თვით უფრო-

სები და რაიმე ნიშანზე იწყებენ ერთიმეორის გადაძლევას. თითოეულს მთელი მისი ჯგუფი ეხმარება.

რომელი ჯგუფიც იმდენად გადაძლევს მოწინააღმდეგეს, რომ მათ დედას თავის მხარეზე, ხაზს იქით გადაიყვანს, გამარჯვებულია.

ამის შემდეგ სხვა დედებს აირჩევენ და თამაზიც თავიდან დაიწყება.

3. მელაკუდა. მონაწილეობს 10-15 მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი აირჩევენ „კრუხს“ და მელას“. დანარჩენები უკან მოებმებიან კრუხს. მელა განზე გადგება და კრუხს სთხოვს:

— კრუხო, კუდი მოიქნე!

— შორს გადი და მოვიქნევ, — უპასუხებს კრუხი.

მელა გაიწევს და ისევ სთხოვს:

— კრუხო, კუდი მოიქნე!

— მდინარეს გადაახტი და მოვიქნევ.

მელა გადახტება (ვითომ მდინარეზე) და კრუხიც თავისი წიწილებით დატრიალდება. მელა გამოქანდება და რამდენსაც მოჰგლეჯს, მიჰყავს. ყველას რომ მოიტაცებს, „მელა“ გადაიქცევა „კრუხად“, „კრუხი“ კი — „მელად“.

4. მელობანა. მონაწილეობს 15-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 8 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი აირჩევენ „დედას“, „შვილს“ და „მელას“, დანარჩენები „ქათმები“.

დედა მიდის „ბაზარში“, შვილი კი — „სათამაშოდ“. მელა იხელთებს დროს და ქათმებს სათითაოდ მოიპარავს.

დედა დაბრუნდება, ქათმებს რომ ველარ ნახავს, მოძებნის თავის შვილს და ჰკითხავს:

— რა იქნენ ქათმები?

— მელა მოიპარავდა.

მოძებნიან და იპოვიან მელას.

— ჩემს ქათმებს შენ შეჭამდი.

— არა, არ შემიჭამია.

— აბა პირი დააღე.

მელა პირს დააღებს.

— ხორცი გაქვს პირში!

ღედა და შვილი მელას ეცემიან და წააქცევენ (ვითომ მოკლავენ), მერე ქათმებსაც იპოვიან.

ამის შემდეგ სხვა მოთამაშეებს აირჩევენ და თამაშს გაიმეორებენ.

5. მონაწილეობს 10-მდე ბავშვი 8 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი შეარჩევენ „ოჯახის უფროსს“ და „მელაკუდას“, დანარჩენები ოჯახის უფროსის „შვილები“ არიან. ყბახვეული მელაკუდა მიდის ოჯახის უფროსთან და ეუბნება:

— ბაბუამ გოგრაო!

ოჯახის უფროსი „შვილებს“ სათითაოდ უსინჯავს თავს და მელაკუდას უპასუხებს:

— ჯერ არაა მწიფე, დამწიფდება და გამოვუგზავნი.

— ახლა გამოვიარე და შენს ბაღში ძალიან ბევრი ღორი და ძალი დავინახე, — ეუბნება მელაკუდა.

ოჯახის უფროსი „ბაღში“ მიდის. მელაკუდა იხელთებს ღროს და ბავშვებს სათითაოდ მოიტაცებს და მალავს.

„ოჯახის უფროსი“ რომ დაბრუნდება და „შვილები“ აღარ დახვდება, დაიწყებს ტირილს: მელაკუდა ხელმეორედ მოდის, ყბა აღარა აქვს ახვეული და ტანსაცმელიც გამოცვლილი აქვს. იგი „ოჯახის უფროსს“ ეკითხება:

— რა გატირებს?

— ბავშვები დამეკარგა და მისთვის ვტირი.



- ცაში იქნებიან.
- ვიყავი და არ იყვნენ.
- წისქვილში იქნებიან.
- ვიყავი და არ იყვნენ.
- წყალში იქნებიან.
- არც იქ იყვნენ.

— ერთი კაცისას დავინახე ბავშვები, შენი ხომ არ არიან?

— თუ კაცი ხარ, წამიყვანე და მიჩვენე.

მელაკუდა „ოჯახის უფროსს“ მიიყვანს იქ, სადაც ბავშვები არიან დამალულნი. გააჩერებს ახლოს და, თითქოს დაკეტილი კარი დახვედროდეთ, ეუბნება:

— კლიტე არა მაქვს.

— მე მოგიტან.

„ოჯახის უფროსი“ მიდის, მოიტანს „გასაღებს“ (ჯოხს, ნაფოტს), რითაც მელაკუდა „გააღებს“ (ისე იქცევა, ვითომ მართლა აღებს), ოჯახის უფროსი თავის ბავშვებს იცნობს და გახარებულებს ყრიამულით თან წაიყვანს.

მ ი კ ა რ ვ ა

მონაწილეობს 15-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი ირჩევენ მოთვალთვალეს. გაავლებენ სწორ ხაზს, რომელზეც დგებიან. მოთვალთვალე დგება ხაზიდან 15-20 ნაბიჯის დაშორებით, მოთამაშეებისაგან გვერდშექცევით და შეუძლია თავის მიბრუნებით გაიხედოს მოთამაშეებისაკენ ან საწინააღმდეგო მხარეს.

როდესაც მოთვალთვალე საწინააღმდეგო მხარეს იხედება, მოთამაშეს უფლება აქვს წაიწიოს წინ, რამდენზეც მოასწრებს, ისე, რომ მოთვალთვალემ მისი მოძრაობა ვერ შენიშ-

ნოს, წინააღმდეგ შემთხვევაში მოთვალთვალე მას დააბრუნ-
ებს საწყის ხაზზე. საწყის ხაზზე დაბრუნებული ყოველი მო-
თამაშე წინ წაწევას თავიდან იწყებს. ის, ვინც მოთვალთვალეს
იმდენად დაუახლოვდება, რომ მხარზე ხელს დაჰკრავს, გამარ-
ჯვებულია და მოთვალთვალეს შესცვლის.

მ უ ზ ა ნ ა

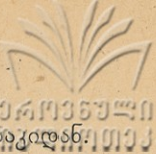
მოთამაშებენ გოგონები და ვაჟები 6-7 წლის ასაკიდან.

მოთამაშისათვის საჭიროა ხუთი მტკაველი სივრძის ჯოხი (გა-
დაზომავს მოთამაშის ერთ-ერთი მონაწილე). ჯოხის ზომას ყოვე-
ლი მონაწილე სათითაოდ „ამოწმებს“, თამ ამბობს ლექსს:

„თითა, თითანა, ორო თითო, ორონა,
სამო თითო, სამონა, ოთხო თითო, ოთხონა,
მუჰა, მუჰანა, ჩემო ძმაო, მსუჰანა,
ვინ ვიხრა და ვინ ვიამბო, ეს რომ ხუთი მტკაველია?..“

მოთამაშე ლექსის პირველი სტრიქონის თქმასთან ერთად
ჯოხს გადაზომავს ჯერ ერთი და შემდეგ მეორე საჩვენებელი
თითით (იგულისხმება თითის სიფართე, მეორე სტრიქონის
თქმაზე საჩვენებელ თითებს დაემატება შუათითები, შემ-
დეგ — არათითები, მეოთხე სტრიქონზე კი — ნეკა თითებიც.
დაწყებული „მუჰადან“, ჯოხი იზომება მუჰის (ხუთივე თითის)
ჩავლებით — რვაჯერ.

ასე „გადაზომილ“ ჯოხს მოთამაშე გადამტკავლავს. ჩვე-
ულებრივად, მართლაც გამოდის ხუთი მტკაველი, რაც ბავ-
შვებს ამხიარულებს და ახალისებს.



მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 15 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა მშვილდ-ისრის დამზადება. მშვილდისათვის შეარჩევნე შინდის ან თხილის ტოტს (შინდისა უფრო მაგარია). სიდიდე მოთამაშის ასაკზეა დამოკიდებული, სიმსხო კი ჯობია თანაბარი ჰქონდეს. მას გაასუფთავებენ, ბოლოებში გაუკეთებენ ნაჭდევებს, მოხრიან (მოშვილდავენ) და ზედ გადააცვამენ წინასწარ გამზადებულ ლარს (დაგრეხილი ნაწლავი, თოკი და ა. შ.), წვრილი ტოტებისაგან დაამზადებენ შესაფერის ისრებსაც.

დასვამენ ნიშანს, დადგებიან მისგან რამდენიმე ნაბიჯზე და რიგრიგობით ესვრიან ისარს, ვინც მეტჯერ მოარტყამს, გამარჯვებულია. ნიშნამდე მანძილს ცვლიან სურვილისამებრ.

ნ ა ჯ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 2 ან მეტი ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. მოთამაშეთა რიცხვი წყვილი უნდა იყოს. ჯგუფურად განაწილება ხდება „გადრის“ საშუალებით. ერთი ჯგუფის მოთამაშენი იშოვიან რიკებს (1 მტკაველი სიგარძისა და ცერზე უფრო მსხვილი ჯოხი) და სალებს (ხელისგულისოდენა ბრტყელი ქვა).

ერთ-ერთი მოთამაშე თავის რიკს ნებისმიერად გადაისვრის მოედანზე, შემდეგ ამავე ადგილიდან ყველა „გადრის“ თავის სალას. რომლის სალაც ყველაზე ახლოს დაეცემა რიკთან, მისი ჯგუფი გამარჯვებულია.

გამარჯვებულები ხელში დაიჭერენ თავ-თავიანთ რიკსა და სალას და ასე შეასხდებიან მხრებზე თავიანთ „გადრილებს“.

ანუ მოპირდაპირეებს („სადრებს“). ყოველმა მხარზე მჯდომმა რიკი უნდა დადოს სალაზე და ააგდოს მალა, შემდეგ კი დადოს დაცემული რიკი თავისივე სალის მორტყმით გადაადგილოს. თუ ეს ყველამ მოახერხა, ჩამოვლენ. თითოეული ამ ადგილიდან სალას ესვრის თავისსავე რიკს, (ხელში დაჭერილი სალით გაკვრა არ შეიძლება), რათა შორს გასტყორცნოს, რის შემდეგ „სადარმა“ ზურგზე უნდა მოიკიდოს და მიიყვანოს რიკამდე. აქ კი, დაწყებული მხარზე შეჯდომიდან, ყველაფერი ხელახლა მეორდება.

თუ რომელიმემ რიკს სალა ააცილა, ან სალის მორტყმით რიკი ვერ გადაადგილა, ან რომელიმეს სალა გაუვარდა ხელიდან, თამაში თავიდან, „სალების გადასვლით“ უნდა დაიწყოს.

ო ღ ი რ ღ ი ლ ო

თამაშობენ მცირე ასაკის ბავშვები. მოთამაშენი „არჩევან-არადანის“ მიხედვით ნაწილდებიან ორ ჯგუფად და დადგებიან მწკრივებად ერთიმეორის პირისპირ 15-მდე ნაბიჯის დაშორებით. თითოეული ჯგუფის მოთამაშეებს ხელები მაგრად აქვთ ერთმანეთზე ჩაჭიდებული.

იწყება თამაში.

ერთი ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე (ზოგჯერ ეს მოთამაშე წინ გამოდის) ეძახის მეორე ჯგუფის მოთამაშეებს:

— ოღირღილო!

— ოქროს კბილო! — უპასუხებენ მეორე ჯგუფიდან.

— ბავშვი გვინდა!

— თუ ბიჭი ხარ, წაიყვანე!

ოღირღილოს დამძახებელი გარბის და ეჯახება მოწინააღმდეგეთა მწკრივს, რომ „გაიტანოს“, ე. ი. ხელი გააშვებინოს.

თუ გაიტანა, ორი მოთამაშიდან, რომლებსაც ხელი გააშვებინა, ერთ-ერთს წაიყვანს და თავის მხარეზე ჩააბამს თამაშში წინააღმდეგ შემთხვევაში თვითონაც ამ ჯგუფში დარჩება. თუ მოთამაშე მოწინააღმდეგეთა მწკრივს განგებ არ „გაიტანს“, თამაშიდან გაიყვანენ. ამის შემდეგ მოწინააღმდეგე ჯგუფის მოთამაშენი იწყებენ ძახილს და ასე რიგრიგობით. როდესაც ერთ-ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე მეორე მხარეზე აღმოჩნდება, თამაში დამთავრებულია და თავიდან შეიძლება დაიწყონ.

ოჭივარა

მონაწილეობენ უმთავრესად 6-7 წლის ასაკის ბავშვები. თამაშის ადგილზე დასობილია მსხვილი ბოძი, რომელსაც თავი დაახლოებით ერთი ხელის დადებაზე მაჯის სიმსხომდე აქვს დაწვრილებული, რასაც „ყელი“ ეწოდება. ბოძს „ყელზე“ ჩამოცმული აქვს „ჭერი“ — 4 — 5 მეტრი სიგრძის მაგარი ფიცარი.

მოთამაშენი ფიცარს მუცლითა და გულ-მკერდით გადააწვებიან და ხელებით ჩაეჭიდებიან. ბოძის სიმაღლე ისეთი უნდა იყოს, რომ გადაწოლილი მოთამაშენი ფეხით მიწას სწვდებოდნენ.

ბავშვები ისე უნდა განაწილდნენ რომ ჭერის ორივე მხარეზე თანასწორი სიმძიმე იყოს. ამასთან ერთ მხარეზე გადაწოლილი ბავშვები სახით მეორე მხარეზე გადაწოლილების საწინააღმდეგო მხარეს უნდა იყვნენ მიქცეულნი. ამ მდგომარეობიდან ბავშვები მიწაზე ფეხის დარტყმით იწყებენ „ჭერთან“ ერთად ტრიალს. როცა საკმაო სისწრაფეს მიაღწევენ, ფეხებს მიწას მოაცილებენ და ინერციით ტრიალებენ. ბოძის

ყელს ხშირად ცხიმს უსვამენ, რომ „ჭერმა“ უკეთ იტრიალოს. ზოგჯერ კი „ჭერის“ ნახვრეტში ნახშირს ჩაყრიან, რომ უკეთის თვლივით ჭრიალებდეს.

ო ხ ო ი ნ ა ნ ა

მონაწილეობს 15-მდე ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.

ქამრებში ხელის ჩავლებით მონაწილენი ერთიმეორეს მოემბებიან. წინა მოთამაშე მეთაურია და ხელში უჭირავს ლახტი. მეთაური უკან მობმულ მოთამაშეებს ზიგზაგისებურად ატარებს და გზა-კვალს უბნევს, რომ როგორმე მწკრივიდნ მოუწყვეტლად შემოუტრიალდეს, მისწვდეს მათ და ფეხებზე ლახტი მიართყას. მეთაური, როცა მოესურვება, იძახის: „ოხოინანა“, დანარჩენები ერთბაშად უბასუხებენ: „ოხოინანინა“. როცა მოისურვებენ, მეთაურს გამოცვლიან.

ო ჩ ა ფ ე ხ ა

მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

მონაწილენი დაამზადებენ თანაბარი სიმაღლის ოჩაფეხებს. ოჩაფეხებით დადგებიან ხაზზე და გათვლაზე („ერთი, ორი, სამი!“) იწყებენ ოჩაფეხებით სირბილს. რომელიც დანიშნულ ადგილზე მიასწრებს — გამარჯვებულია.

რიკაობა, რიკ-ტაფელა, ტაფარიკაობა

რიკაობის ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 2-დან 10-მდე მოთამაშე, უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან.

რიკაობის თითქმის ყველა ვარიანტისათვის თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი.

თამაშისათვის ძირითადად საჭიროა ორი ჯიხვი: „რიკი“ და „ტაფელა“ („ტაფა“). რიკის სიგრძე დაახლოებით 1,5 მტკაველია, ტაფელასი კი — 3-4 მტკაველი, სიმსხო, როგორც ერთისა, ისე მეორის, დამოკიდებულია მოთამაშეთა ასაკზე, და დიამეტრით შეიძლება აღწევდეს 15-დან 20-30 მმ-მდე. სიმაგრისათვის რიკი და ტაფელა უმჯობესია დამზადდეს შინდის ან თხილის ხმელი ტოტებისაგან, გარდა რიკისა და ტაფელისა, ხშირად გამოყენებულია ქვა, ხის საყე, ფიცრის ნაჭერი და ა. შ. რიკაობა საქართველოში ძველთაგანვე ცნობილი ხალხური საბავშვო თამაშობაა, მაგრამ მას ზოგჯერ უფროსებიც თამაშობდნენ და ახლაც თამაშობენ.


ა) ორმოტთან, კოდთან

1. თამაშისათვის საჭიროა რიკი და ტაფელა. მოთამაშენი მოედნის ერთ თავში ამოთხრიან დაახლოებით 1 მტკაველი დიამეტრის ორმოს, „არჩივან-არადანის“ მიხედვით გაიყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს.

თამაშის დამწყები ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე დადგება ორმოსთან და ტაფელას (ტაფას) ისე დაიჭერს მუჭში, ანუ მჯიღში, რომ მისი თავი 2-3 თითის დადებაზე მოექცეს მჯიღის ზემოთ. რიკს ტაფის თავს უკან, მჯიღზევე, დაიდებს გარდი-გარდმო (განივად), აიქნევს ამ ხელს, რიკს ჰაერში აისვრის და ტაფის ქვემოდან ამოკვრით გასტყორცნის მოედნისაკენ.

რიკის ამგვარ გაკვრას „მჯიღური“ ანუ „მუშტური“ გაკვრა ეწოდება.

მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან და, სადაც შეაჩერე-



ბენ, იქიდანვე დაუმიზნებენ და ესვრიან ორმოს. რიკის გამკვრელი მოთამაშე ამ დროს დგას ორმოსთან, ხელში ტაფა უჭირავს და ცდილობს რიკის მოგერიებას, უკეთეს შემთხვევაში კი — მის შორს გატყორცნას. თუ ეს მოახერხა, მანძილს ორმოდან რიკამდე გადაზომავს ტაფით. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა დაეწერება (ჩაეთვლება) და რიკსაც ხელახლა გაჰკრავს. მაგრამ, თუ მოპირდაპირე ჯგუფის მოთამაშეთაგან ორმოსაკენ ნასროლი რიკი ისე დაეცა, რომ ორმომდე მანძილი ერთი ტაფის სიგრძეზე ნაკლებია, მაშინ გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის მაგიერ რიკი უნდა გაჰკრას მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშემ. მოთამაშეთა მიერ დაგროვებული ქულები ერთიმეორეს ემატება. როცა ამ ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებენ მოწინააღმდეგენი.

რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ ქულათა რაოდენობას (100, 200 და ა. შ.) — გამარჯვებულია და შეუძლიათ თამაში თავიდან დაიწყონ.

2. მოთამაშე ამ ვარიანტში რიკს გადებს ორმოზე და ტაფის ამოკვრით მალლა აისვრის, შემდეგ ტაფითვე გაჰკრავს¹. თუ მოწინააღმდეგენი რიკს ჰაერში დაიჭერენ — გამკვრელი მოთამაშე „ჩამწვარია“ და მისი ჯგუფის მიერ შეგროვებული ქულები მოწინააღმდეგეთა კუთვნილებაში გადადის. თუ რიკი მიწაზე დაცემას მოასწრებს — ესვრიან ორმოს. გამკვრელი მოთამაშე ამ დროს ორმოსთან დგას და ტაფით იგერიებს რიკს („უჩხრეკს“), რომ ორმოს ააცილოს. თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა, რაც წინა ვარიანტში. რომელი ჯგუფიც უფრო მალე „შეათავებს“ წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

¹ რიკის ასეთი გაკვრის საგანგებო სახელწოდება არ შეგვხვედრია.

ერთ-ერთი გამარჯვებულთაგანი რიკს გაჰკრავს. სადაც რიკი დავარდება, მოწინააღმდეგეებმა გამარჯვებულები იქამდე უნდა მიიყვანონ ზურგზე მოკიდებულნი.

3. (ბილა) თამაშისათვის საჭიროა „ტაფა“ და „ბილა“ (იგივე რიკი). მოთამაშენი ამოთხრიან პატარა ორმოს და მისგან 20-30 ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ „ბილას ხაზს“, შემდეგ გაიყოფიან ჯგუფებად და ყრიან კენჭს.

რიკის გაკვრა ხდება „მუშტურად“, ანუ „მჯიღურად“. თუ ამგვარად გაკრული ბილა „ბილას ხაზს“ გადასცდა, ერთ-ერთი მოწინააღმდეგეთაგანი ბილას დაიდებს ფეხზე და ისერის ორმოსაკენ, რომ ბილა ორმოს დაუახლოვდეს. გამკვრელი მოთამაშე დახვდება და თავის მხრივ ცდილობს, რომ რიკს ტაფა შემოჰკრას და კიდევ უფრო შორს გადააგდოს. მაგრამ, თუ ბილა ბილას ხაზს არ გადასცდა, მისი სროლა ხდება ჩვეულებრივად. გამკვრელი მოთამაშე ტაფას დადებს ორმოს წინ, გარდიგარდმო, მოწინააღმდეგენი კი ესვრიან ბილას, რომ ტაფას მოარტყან. თუ მოხვდა, გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ არადა, გამკვრელი ბილას თავს დაადებინებს პატარა ქვაზე და ტაფის დარტყმით არეკნის, შემოჰკრავს ტაფას და გასტყორცნის რაც შეიძლება შორს. საამისოდ ეძლევა სამი ცდა. თუ პირველივე ცდაზე გაჰკრა, მანძილი ორმოდან ბილას დაცემის ადგილამდე იზომება ფეხის ტერფებით და ქულები ეთვლება ორმაგად, ხოლო თუ მეორე ან მესამე ცდით გაჰკრა — იზომება ნაბიჯებით და ეთვლება ჩვეულებრივად. ვინც მალე შეასრულებს ქულათა წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

4. კიპირობა. თამაშისათვის საჭიროა ორი მტკაველი სიგრიძის „კიპირი“ (რიკი), აგრეთვე ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ტაფები (ჯოხები).

მოთამაშენი მოედნის შუაგულში ამოთხრიან ორმოს, ანუ


„კოდს“ (შიგ ქუსლი უნდა ეტეოდეს). იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრით ერთ-ერთი გუნდი იწყებს თამაშს. დამწყები მოთამაშე დგება კოდთან. მუჭში იჭერს ტაფას ისე, რომ ტაფის მცირე ნაწილი დარჩეს მუჭის ზემოთ. „კიბრი“ ანუ რიკი იდება მუჭზე, ტაფის წინ, გარდიგარდმო. მოთამაშე რიკს ხელის აქნევით მაღლა აისვრის, ქვემოდან ტაფას ამოჰკრავს და გადაისვრის, რაც შეიძლება შორს.¹ მოწინააღმდეგენი რიკს ჯოხებით უხვდებიან, რომ „დაკეკვონ“. ე. ი. ჯოხი მოარტყან და უკან დააბრუნონ. უკან დაბრუნებული რიკი თუ კოდს გადასცდა, გამკვრელი მოთამაშე „ჩაჭრილად“ ითვლება. თუ რიკი კოდს ვერ გადასცდა და კოდამდე რაიმე მანძილი დარჩა, მაშინ რიკს მისი დავარდნის ადგილიდან კოდისაკენ სამჯერ გადაზომავენ და იქვე გარდიგარდმო დადებენ. გამოიქცევა „მკეკვავი“, დაჰკრავს რიკთან ფეხს და სამჯერ გადახტება კოდისაკენ. თუ მესამეჯერ გადახტომისას ფეხის ქუსლს კოდში ჩაკრავს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, ხოლო, თუ ვერა, გამკვრელმა ხელახლა უნდა გაჰკრას რიკს.

თუ, საერთოდ, ვერ „დაკეკვავენ“, მაშინ რიკს ესვრიან კოდს. ამ შემთხვევაში გამკვრელი ცდილობს ჯოხით რიკის მოგერიებას. თუ რიკს ჯოხი მოარტყა და გადააგდო, რამდენი ნაბიჯიც რიკამდე გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება, ხოლო თუ რიკი ისე ახლო დაეცა კოდთან, რომ კოდსა და რიკს შორის ტაფა არ ჩაეტიო, გამკვრელი „ჩაჭრილია“.

როდესაც ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, რიკის ვაკვრას მოწინააღმდეგენი იწყებენ.

რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ ქულათა რიცხვს, მოგებულა.

¹ რიკის ასეთ ვაკვრას „მუჭა“ ეწოდება.



5. **კოლოფობანა (კოდობანა).** თამაშისათვის საჭიროა ტაფა ანუ „მუჭა“ („დიდი რიკი“) 4-5 მტკაველი სიგრძისა, და რიკი სიგრძით 2 ციდა.

მოთამაშენი ამოთხრიან ისეთი ზომის ორმოს („კოდს“), რომ შიგ მოთამაშის მუშტი ან ფეხის ქუსლი ჩაეტიოს, შემდეგ მოთამაშენი ნაწილდებიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთ-ერთი ჯგუფი იწყებს თამაშს. ამ ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე დადგება კოდთან, ცალ ხელში იჭერს რიკს, მეორეში — ტაფას. რიკს აისვრის და გაჰკრავს ტაფით, რაც შეიძლება შორს¹. მოწინააღმდეგენი ცდილობენ რიკი ჰაერშივე დაიჭირონ. თუ დაიჭერენ, მოთამაშე, რომელმაც რიკი გაჰკრა, ჩაჭრილია. წინააღმდეგ შემთხვევაში, მოპირდაპირენი რიკს იმ ადგილიდან ესვრიან კოდს, სადაც მას შეაჩერებენ, ამ დროს რიკის გამკვრელი მოთამაშე დგას კოდთან და ტაფით ცდილობს რიკის აცილებას; თუ რიკი ტაფის მორტყმით გადააგდო, მანძილი კოდთან რიკამდე იზომება ტაფით ან ნაბიჯებით. მიღებული რიცხვი ქულათა ოდენობას იძლევა. თუ რიკი კოდთან ისე ახლოს დაეცა, რომ ტაფის სიგრძეზე ნაკლები გამოდგა, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. როცა ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, მდგომარეობა იცვლება და რიკს გაჰკრავენ მეორე ჯგუფის მოთამაშენი. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთი ჯგუფის მოთამაშენი არ შეასრულებენ „ფორას“, ე. ი. წინასწარ დათქმულ რიცხვს (მაგ. 100 და ა. შ.), რის შემდეგ თამაში მოგებულა და შეუძლიათ ახალი „ფორა“ დაიწყონ.

ჰაერში დაჭერის დროს მოთამაშემ რიკი არ უნდა მიიკაროს ტანზე (ტანსაცმელზე), თორემ ასე დაჭერა არ ჩაითვლება.

6. **მილი (ლაზური რიკობა).** თამაშისათვის საჭიროა:

¹ რიკის ასეთ გაკვრას „ზრიბინა“ ეწოდება

1. „მილი“, ანუ რიკი, დაახლოებით ერთი მტკაველი სიგრძისა, რომელსაც ორივე ბოლო ირიბად აქვს წათლილი, რაც აადვილებს „ტაფის“ დაკვრით რიკის ჰაერში ავდებას (არეკნას);
2. „დოდუმალე“, ანუ ჯოხი („სახრე“), სიგრძით ორი მტკაველი.
3. „გოწაჩამუ ბიგა“, ანუ „ტაფა“, სიგრძით ოთხი მტკაველი.
4. „ეწამალუ“ — სამ მტკაველამდე სიგრძის ჯოხი, რომელსაც ერთი ბოლო 2-3 თითის დადებაზე რკალისებურად აქვს ამოთლილი.

მოთამაშენი განაწილდებიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთ ჯგუფს თამაშის დაწყება მოუწევს. ამ ჯგუფის მოთამაშენი თამაშის ადგილზე ამოთხრიან პატარა ორმოს, დამწყები მოთამაშე ორმოს თავზე გასდებს რიკს, ხოლო მის გვერდით ჯოხს („დოდუმალეს“) დადებს. რიკი და ჯოხი სათამაშო მოედნის მიმართ გარდიგარდმოდ უნდა დაიდოს. დამწყები მოთამაშე ქვემოდან ჯოხის („ეწამალუს“) ამოკვრით (ამოჰკრავს რკალისებურად ამოთლილი ბოლოთი) რიკს შორს გადაისვრის (გაუკვრელად).

თუ რიკი მოპირდაპირეებმა მიწაზე დაცემამდე დაიჭირეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, ხოლო, თუ მიწაზე დაცემისა და ახტომის დროს დაიჭირეს, ძლიერად გაისვრიან ჯოხისაკენ, რომ მას დიდზე გადააცილონ. თუ ეს შეძლეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. როდესაც რიკი ჯოხს საკმაოდ არ გადასცდება, გამკვრელ მოთამაშეს უფლება აქვს ჯოხთან დადგეს, გადახტეს და თუ რიკთან დახტა, ჩაჭრილი აღარაა.

ამ შემთხვევაში, აგრეთვე მაშინ, როცა ჯოხის ამოკვრით ნასროლი რიკი მოწინააღმდეგეების მხარეზე დაცემასა და გაჩერებას მოასწრებს, დამწყებ (გამკვრელ) მოთამაშეს უფლება აქვს, რიკი ორმოს ახლოს დააგდოს, ერთ-ერთ ბოლოზე ტაფა

დაპყრას, არეკნოს და ტაფისავე შემოკვრით შორს გასტყორ-
ცნოს. საამისოდ მას სამი ცდა ეძლევა.

თუ ამგვარად გატყორცნილი რიკი მოწინააღმდეგეებმა ვერ
დაიჭირეს, დამწყებ გუნდს ეთვლება ერთი „ხელი“. მაგრამ თუ
მოწინააღმდეგეებმა რიკი მიწაზე დაცემამდე, ან დაცემისა და
ახტომის დროს დაიჭირეს, უფლება აქვთ, რიკი ჯოხს ესროლონ,
რის დროსაც გამკვრელი მოთამაშე ტაფით დგას ჯოხთან და
„იცავს“ მას. თუ რიკი ჯოხთან ისე ახლოს დაეცა, რომ მასა და
ჯოხს შორის ტაფა არ ჩაეტიო, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია,
თუ არა, ეს „ხელი“ ეთვლება და თამაშს თავიდან დაიწყებს. ასე
გაგრძელდება თამაში, ვიდრე გუნდი ხუთ „ხელს“ არ შეასრუ-
ლებს.

თუკი არ ჩაიჭრება, ერთ მოთამაშეს შეუძლია ხუთივე „ხე-
ლის“ შესრულება. ხუთი ხელის შესრულების შემდეგ, მოთამა-
შე ტაფას ისე დაიჭერს მუჭში, რომ დიდი ნაწილი ზევით მოექ-
ცეს, ხოლო რიკს გარდიგარდმო დაიდებს მუჭზე, ხელის აქნე-
ვით აისვრის და ტაფით გაპყრავს. ამას „იუ“ ეწოდება. თუ
მოწინააღმდეგეებმა რიკი მიწაზე დაცემამდე ან მიწაზე დაცემი-
სა და ახტომის დროს დაიჭირეს, ჯოხს ესვრიან, თუ ამ დროს
გამკვრელმა ტაფა დაუხვედრა და რიკი უკან დააბრუნა, „იუ“
შესრულებულად ითვლება, ხოლო თუ რიკი ჯოხთან ისე ახლოს
დაეცა, რომ მასა და ჯოხს შორის ტაფა არ ჩაეტიო, გამკვრელი
მოთამაშე ჩაჭრილია.

„იუ“-ს შემდეგ, ზემომოყვანილი წესების დაცვით, კიდევ
ერთი ხელი უნდა შესრულდეს, რასაც მოჰყვება „ქანქა“. „ქან-
ქა“ იმგვარადვე სრულდება, როგორც „იუ“, მხოლოდ გამკვრე-
ლმა ტაფა ისე უნდა დაიჭიროს ხელში, რომ მუჭის ზემოთ
მცირე ნაწილი დარჩეს. „ქანქას“ შემდეგ კიდევ უნდა შესრულ-
დეს ერთი „ხელი“ და ამით მოთავდება ერთი „კიკილი“.

„კიკილის“ შესრულების შემდეგ თამაშის გაგრძელების უფლება აქვს მხოლოდ იმ მოთამაშეს, რომელმაც „კიკილი“ მოთამაშა, მისი ჯგუფის დანარჩენი მოთამაშენი მის „ლეკვებზე“ ითვლებიან და თამაშის უფლება არა აქვთ, ვიდრე „კიკილის“ შემსრულებელი ახალი კიკილის სამ ხელს არ მოათავებს, რის შემდეგ ლეკვები „ცოცხლებიან“.

ერთი მხარის მიერ „კიკილის“ შესრულების შემდეგ მოწინააღმდეგეებს მათ მიერ შესრულებული ყველა „ხელი“ ეკარგებათ („ჩაეშლება“), ხოლო, თუ ამის შემდეგ დაწყებული თამაშის შედეგად მანამდე შეასრულეს „კიკილი“, ვიდრე „კიკილის“ პირველად შემსრულებელი ახალი „კიკილის“ სამ ხელს მოათავებდეს, მაშინ ამ უკანასკნელის „ლეკვები“ ცოცხლებიან და თამაშში ებმებიან.

რომელი მხარეც მეტ „კიკილს“ შეასრულებს, გამარჯვებულია.

7. რიკ-ტაფლა. თამაშისათვის საჭიროა ტაფა და რიკი. მონაწილენი ამოთხრიან პატარა ორმოს და მის გარშემო შემოხზავენ სამი-ოთხი ნაბიჯის სიგრძე-სიგანის ოთხკუთხედს. რის შემდეგ განაწილდებიან ჯგუფებად და ყრიან კენჭს.

დამწყები მოთამაშე დადგება ორმოსთან და რიკს ნებისმიერად გაჰყრავს მოწინააღმდეგეებისაკენ რაც შეიძლება შორს.

მოწინააღმდეგებმა რიკი უნდა ისროლოს იმ ადგილიდან, სადაც მას შეაჩერებენ, და სცადონ ოთხკუთხედში ჩააგდონ. ამ დროს რიკის გამკვრელი მოთამაშე დგას ოთხკუთხედში და ცდილობს, ნასროლი რიკის ტაფით მოგერიებას, მოგერიების შემთხვევაში მანძილს ოთხკუთხედიდან რიკამდე გადაზომავს ტაფით, რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება. გაკრული რიკის ჰაერში დაჭერის ან რიკის ოთხკუთხედში ჩაგდების შემ-

თხვევაში გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის მაგიერ თამაშს იწყებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე.

როცა ყველა ჩაიჭრება, თამაშს მოწინააღმდეგენი იწყებენ რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

8. ფუცაბილა, მიწის ბილა. თამაშისათვის საჭიროა ბილა, ანუ რიკი და ჯოხები (ტაფები). თამაშის ადგილზე გაავლებენ ხაზს (ან ნიშნად დადებენ რაიმე საგანს). მისგან 10-მდე ნაბიჯზე ამოთხრიან მოგრძო ორმოს, რომლის სიგრძე რიკის სიგრძეზე ერთი-ორი თითის დადებით ნაკლები უნდა იყოს. ორმოს ერთი ბოლო, რომელიც ხაზის საწინააღმდეგო მხარესაა მიქცეული, შედარებით ღრმა და განიერია (დაახლოებით ფეხის ქუსლი რომ ჩაეტევა), ხოლო მეორე ვიწროა და სიღრმითაც ნაკლებია. ასე, რომ ორმოში ჩადებული რიკის ხაზისაკენ მიქცეული ბოლო ოდნავ ორმოს ზემოთ დარჩება.

ამის შემდეგ ერთ-ერთი მოთამაშე დანარჩენებს ანაწილებს ჯგუფებად, რის შემდეგ ხდება კენჭისყრა.

დამწყები ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე დგება ორმოსთან, მოწინააღმდეგენი კი ნიშანს იქით ჩასაფრდებიან ჯოხებით.

დამწყები მოთამაშე რიკს ორმოზე გარდიგარდმო დადებს და მას ქვემოდან ჯოხის ამოკვრით მალლა აავდებს, რომ ჯოხისავე შემოკვრით ხაზს გადააცილოს.

ხაზის იქით მდგომი მოპირდაპირენი რიკს უხვდებიან ჯოხებით და ცდილობენ რიკი შემოკვრითვე უკან დააბრუნონ.

თუ დამწყებმა მოთამაშემ რიკი ხაზს ვერ გადააცილა, ან ხაზს გადაცილებული რიკი მოწინააღმდეგეებმა ჰაერში ჯოხების გარტყმითვე ისევ ხაზს აქეთ გადმოავდეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის ადგილს იჭერს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე, ხოლო თუ რიკი ხაზს გადასცდა, მაშინ გამკვრელი

ჯოხს გარდიგარდმო დადებს ორმოზე, მას მოწინააღმდეგენი რიკს ესვრიან იმ ადგილიდან, სადაც შეაჩერეს. თუ რიკი მოხვდა ჯოხს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, თუ არა — გამკვრელი რიკს ჩადებს ორმოში და ორმოდან ამოყოფილ ბოლოზე დაჰკრავს ჯოხს, რომ რიკი მალლა ავარდეს, რის შემდეგაც გაჰკრავს ჯოხითვე. ეს შეუძლია გაიმეოროს სამჯერ. თუ ერთ-ერთი ცდის შედეგად რიკი ხაზს გადასცდა, მაშინ გამკვრელებს მოპირდაპირენი მოიკიდებენ ზურგზე და ხაზიდან ორმოდე მიიყვანენ, ხოლო თამაშს იგივე მოთამაშე თავიდან დაიწყებს. მაგრამ თუ მოთამაშემ რიკი სამი ცდითაც ვერ გადააცილა ხაზს, ჩაჭრილია და თამაშს აგრძელებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როდესაც ყველა ჩაიჭრება, ორმოსთან დგებიან მოპირდაპირენი.

ბ) ო რ მ ხ რ ი ვ ი

1. კიპირობა (ხის ბურთით). ამ სახის რიკაობა დიდად განსხვავდება დანარჩენებისაგან.

თამაშისათვის საჭიროა: 1. „რიკი“ („კიპირი“) — ხის ბურთი. კაცის მუშტზე დიდი. 2. „მიჯნა“ („საყე“) — ბრტყელი ქვა სიგრძით 1,5-2 მტკაველი, სიგანით 1 — 1,5 მტკაველი. 3. ჯოხები („ტაფუნები“) — სიგრძით 5-6 მტკაველი. ტაფუნა უნდა ჰქონდეს ყოველ მოთამაშეს.

მოთამაშენი მიჯნას, ანუ საყეს დადგამენ მოედნის შუაგულში და მის ძირში აქეთ-იქით ამოთხრიან პატარა ორმოებს. ამის შემდეგ იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შედეგად ერთ-ერთ ჯგუფს შეხვდება თამაშის დაწყება. ჯგუფები ჯოხებით დადგებიან მიჯნის ანუ საყის აქეთ-იქით ოც-ოც ნაბიჯზე. დამწყები ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ბურთს ხელით გადაისვრის მო-

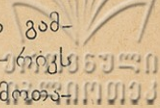
წინააღმდეგეებისაკენ, ეს უკანასკნელნი ბურთს შეაჩერებენ ჯოხებით და ხელით ესვრიან მიჯნას (საყეს). თუ ააცილეს, ბურთი იწვევს მოედანზე, ესენი თავის მხრივ ჯოხებით შეაჩერებენ ბურთს და ხელითვე ესვრიან მიჯნას (საყეს) და ა. შ. ბურთს ესვრიან შეჩერების ადგილიდან.

თუ ბურთი მიჯნას მოხვდა, ბურთის მომრტყმელები მოწინააღმდეგეებს მიჯნის (საყის) ძირას ამოთხრილ ორმოში ჩაუდებენ პატარა ქვას, ანუ „კვერცხს“. ხოლო თამაშს თვითონ დაიწყებენ. ასე ხდება ბურთის ყოველი მორტყმის შემდეგ. რომელი ჯგუფიც მეტ „კვერცხს“ ჩაუდებს მოწინააღმდეგეებს, გამარჯვებულია.

2. (ოთხი ქვით). მოწინააღმდეგენი იყოფიან ორ ჯგუფად. ჯგუფები ერთიმეორისაგან ოციოდე ნაბიჯის დაშორებით დადგებიან. თითოეული ჯგუფი თავის მხარეზე დებს ორ ქვას, რომლებიც ერთმანეთისაგან დაშორებულია სამი-ოთხი ნაბიჯით (დამოკიდებულია მოთამაშეთა რიცხვზე).

დამწყები ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე დადგება ქვებს შორის და ეცდება რიკი ისე გაჰკრას, რომ მან მოწინააღმდეგეთა ქვებს შორის „გაიაროს“. მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან ტაფელებით და ცდილობენ დააბრუნონ უკან, რომ პირიქით, გამკვრელების ქვებს შორის „გაატარონ“. გამკვრელებიც თავიანთი ტაფელებით ხვდებიან უკან დაბრუნებულ რიკს და ა. შ.

თუ დამწყები მოთამაშის მიერ გაკრულმა რიკმა მოწინააღმდეგეების ქვებამდე ვერ მიაღწია, ან ასცდა მათ, ანდა უკან დაბრუნებულმა რიკმა გამკვრელთა ქვებს შორის გაიარა, რიკს მოწინააღმდეგეები გაჰკრავენ, მაგრამ თუ დამწყები მოთამაშის მიერ გაკრულმა რიკმა მოწინააღმდეგეთა ქვებს შორის გაიარა,



ან მოწინააღმდეგეთა მიერ უკან დაბრუნებულმა რიკმა გამ-
კრელთა ქვებამდე ვერ მიაღწია, ანდა ამ ქვებს ასცდა — რიკს
გაჰკრავენ ისევ თამაშის დამწყებნი. თითოეული ჯგუფის მოთა-
მაშენი რიკს გაჰკრავენ რიგრიგობით. მოწინააღმდეგეთა ქვებს
შორის რიკის გატარება იძლევა ერთ ქულას. რომელი ჯგუფიც
მეტ ქულებს შეაგროვებს — გამარჯვებულია.

3. ტაფელოზა (ფორა). მოედნის შუაგულში მოთამაშენი
ჩაასობენ ერთი მტკაველი სიგრძისა და ერთი ციდა სიგანის
„პალოს“ (სქელი ფიცრის წვერწათლილ ნაჭერს), რომელსაც
თავი სწორად უნდა ჰქონდეს გადაჭრილი. პალოზე განდაგან
„დაიდგმება“ ორ ციდამდე სიგრძისა და ერთი ციდა სიგანის
ფიცარი (კორა). უმჯობესია რიკი ყველა მოთამაშეს ჰქონდეს.
პალოდან ორივე მხარეზე გადაზომავენ თანაბარ მანძილებს და
მონიშნავენ ხაზებით ან რაიმე საგნებით. შემდეგ გაიყოფიან
ორ ჯგუფად, დადგებიან მონიშნულ ადგილებზე და ფიცარს
(კორას) რიგრიგობით ესვრიან რიკებს. ვინც კორას ჩამოაგ-
დებს, მის ჯგუფს ეწერება ათი ფორა, კორას კი თავის ადგილზე
დადგამენ მოწინააღმდეგენი. რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრუ-
ლებს ფორების წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

4. თუ სათამაშო ადგილი ვრცელი არაა, „პალოს“ ჩაასობენ
მოედნის ერთ მხარეზე, ჯგუფები კი დადგებიან მის მეორე
მხარეზე, ერთიმეორის გვერდით. რიკების მაგიერ შეიძლება
სალების გამოყენებაც.

თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა.

5. ქუცაბილა. თამაშისათვის საჭიროა რიკი („ბილა“), გარ-
და ამისა, ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ჯოხი.

მონაწილენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად, მოედნის შუაზე
გატარებენ „ნიშანს“ (ხაზს) და დადგებიან აქეთ-იქით ათ-ათ
ნაბიჯზე. შემდეგ ერთ-ერთი ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე

რიკს დაიჭერს ხელში და ესვრის („გაუქნევს“) მოწინააღმდეგეებს. ეს უკანასკნელნი რიკს დახვდებიან და თუ ჯოხი მოეფრთხილებს, ეწერებათ ერთი ქულა. თუ რიკი ჯოხის მორტყმით უკან დაბრუნდა და ნიშანს გადასცდა, მაშინ მას ისვრის ისევ თამაშის დამწყები. ხოლო თუ რიკი ნიშანს არ გადასცდა, იგი ჯოხის მომრტყმელმა უნდა ესროლოს თამაშის დამწყებთ. თუ დამხვდურებმა რიკს საერთოდ ვერ მოარტყეს ჯოხები, მაშინაც თვითონ ისვრიან რიკს. რიკი ყოველთვის მალა უნდა ისროლოს, წინააღმდეგ შემთხვევაში, ხელახლა ასროლინებენ. გამარჯვებულია ის მხარე, რომელიც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა წინასწარ დათქმულ რიცხვს.

ბ) ო რ ძ ვ ა ო ბ ა

1. კუდარიკაობა. თამაშისათვის საჭიროა ორი მოზრდილი ქვა, ტაფელა და რიკი, რომელსაც ბოლოები ირიბად აქვს წათლილი ტაფელის დასაკვრელად. ქვები ერთიმეორის უკან უნდა დალაგდეს და ზედ რიკი დაიდოს. მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად, ყრიან კენჭს. გამკვრელი მოთამაშე დგება ქვებთან. იგი ცალ ხელში დაიჭერს ტაფას და ფეხებს შორის გაიტარებს უკანა მხრიდან, ტაფის აკვრით რიკს ააგდებს მალა, ტაფიან ხელს უკანვე გაიტარებს და რიკს ღონივრად გაჰკრავს.¹

თუ რიკი მიწაზე შემთხვევით წვერით დაესო, მოთამაშემ უნდა მოასწროს „ილი მე“-ს დაძახება, რის შემდეგ უფლება ეძლევა რიკი იქვე, დაცემის ადგილზევე „დასვას“, დაჰკრას ტაფა „ცერზე“ (ირიბად წათლილ ბოლოზე), არეკნოს და

¹ ამგვარი გაკვრის შესაბამისი სახელწოდება არ შეგვხვედრია. შეიძლება პირობით ვუწოდოთ „ფეხებზე“ გამოტარებით გაკვრა“.

გაპკრას ხელმეორედ; მაგრამ, თუ მოწინააღმდეგემ დაასწრო „ილი მე“-ს დაძახება, მაშინ რიკი ხელახლად უნდა გაპკრას. გაკრულ რიკს ორივე შემთხვევაში ხვდებიან მოწინააღმდეგენი და თუ ჰაერშივე (ძირს დავარდნამდე) დაიჭერენ — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. თუ რიკი ჰაერში დაჭერამდე რაიმეს მოხვდა, „გაცივებულია“ და მისი დაჭერა აღარ ითვლება.

გაკვრის შემდეგ გამკვრელი ტაფას მიწაზე დადებს, ქვებს შორის, გარდიგარდმო.

მოწინააღმდეგენი რიკს ისვრიან მისი შეჩერების ადგილიდან. თუ რიკი ტაფას მოხვდა — გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ არ მოხვდა, — გამკვრელები უკანა ქვას მოუდებენ პატარა ქვას ან კენჭს, ეს არის „კული“. კუდს კუდი „მოებმება“ ყოველი აცილების შემდეგ.

როცა გუნდების მდგომარეობა შეიცვლება და გაკვრას მოწინააღმდეგენი დაიწყებენ, ისინი მოპირდაპირეთა მიერ რიკის ყოველი აცილების შემდეგ „მოიხსნიან“ ერთ კუდს და, თუ ყველა კუდს ასე „მოიშორებენ“, მაშინ პირიქით, იწყებენ მოპირდაპირეთათვის „კუდის მობმას“. თამაშის დამთავრებისას, რომელი ჯგუფებისაგანაც მობმულბ კუდები დარჩება, გამარჯვებულა.

2. ქვები იმგვარადვე ლაგდება, მხოლოდ გაკვრა ხდება ჩვეულებრივად, ტაფის ფეხებშუა გატარების გარეშე. გამკვრელი გაპკრავს თუ არა რიკს, თან უნდა გაპყვეს და, თუ რიკი ცერზე დადგა — „დაუწვევრებს“, ე. ი. ტაფას დაპკრავს რიკის აყირავებულ თავს, არეკნის და გაპკრავს ხელმეორედ. „დაწვევრება“ შეიძლება მხოლოდ ორჯერ.

მოწინააღმდეგენი რიკს მისი შეჩერების ადგილიდან ესვრიან ქვებშუა დადებულ ტაფას, თუ ასცდა, გამკვრელი რიკს

დადებს ძირს, ქვებთან ახლოს, დაჰკრავს ტაფას, არეკნის ჰაერში და გაჰკრავს. თუ რიკი ცერზე დადგა, კვლავ შეუძლია დაწვერება. დაწვერება ახლაც ორჯერ შეიძლება.

რიკის საბოლოო შეჩერების ადგილიდან ქვებამდე მანძილს გადაიზომება ტაფით — რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება გამკვრელს. რომელი ჯგუფიც მეტ ქულას დააგროვებს, გამარჯვებულია. დანარჩენი წესები ისეთივეა, როგორიც პირველ ვარიანტში.

3. თამაშის ძირითადი წესები იგივეა, მხოლოდ გაკვრის შემდეგ ტაფა იდება არა ქვებს შორის, არამედ ქვებზე, და რადგანაც ქვები ერთიმეორისაგან რიკის ზომაზეა დაშორებული, ტაფას აქეთ-იქით ექნება თავები გადაშვრილი. თუ ამგვარად დადებულ ტაფას რიკი ასცდა, მანძილს ქვებიდან რიკის დაცემის ადგილამდე გადაზომავენ ტაფით, რამდენი ათეულიც გამოვა, მოწინააღმდეგეებს იმდენი კული „მოებმება“ (კენჭი დაედება).

4. **ორქვაობა.** ერთიმეორის გვერდით დადებენ ორ ქვას. რიკი გაიდება ქვებზე, გამკვრელი რიკს ტაფით მალლა აისვრის და გაჰკრავს. შემდეგ ტაფას ქვებს შორის დადებს მიწაზე. ამრიგად, ტაფის მიმართულება მოედნის სიგრძის მიმართულების შესაბამისი იქნება. მოწინააღმდეგენი ასე დადებულ ტაფას თუ რიკს მოახვედრებენ, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. აცილების შემთხვევაში გამკვრელი რიკს დადებს (თავს დაადებინებს) პატარა ქვაზე, ტაფის დაკვრით არეკნის და გაჰკრავს, ხოლო მანძილს რიკამდე გადაზომავს ტაფით. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება. ვინც ადრე მოათავებს ქულების წინასწარ დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია; ისინი დამარცხებულებმა ზურგზე უნდა მოიკიდონ და 10-15 ნაბიჯზე გაატარონ.

5. **რიკ-ტაფელა.** თამაშისათვის საჭიროა ტაფა, რიკი და ორი

მოზრდილი ქვა. მოთამაშენი ქვეებს დაალაგებენ სათამაშო ადგილის ერთ თავში იმგვარად, რომ შესაძლებელი იყოს ქვებზე რაიმე კის გადება. ამის შემდეგ ნაწილებიან ორ ჯგუფად და ყოიან კენჭს.

დამწყები ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე რიკს დადებს ქვებზე, ტაფის ამოკვრით აისვრის მალლა და ტაფითვე ღონივრად გაჰკრავს. თუ ჰაერში ასროლილ რიკს ტაფა ააცილა, მოთამაშეს უფლება აქვს ის ხელი, რომელშიც ტაფა უჭირავს, ამოიტაროს აწეულ თანამოსახელე ფეხქვეშ და ცდა ამგვარად გაიმეოროს. თუ კიდევ ააცილა — „ჩაჭრილია“. გაკრულ რიკს დახვდებიან მოწინააღმდეგენი და სადაც გააჩერებენ, იქიდან ესვრიან ტაფას, რომელსაც გამკვრელი მოთამაშე ქვებზე დადებს. თუ რიკი ტაფას მოარტყეს, ან ქვეშ გაუძვრინეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. აცილების შემთხვევაში გამკვრელი მოთამაშე ქვებზე ტაფის მაგიერ დადებს რიკს, ტაფის აკვრით აისვრის მალლა, ტაფითვე გაჰკრავს და მანძილს ქვებიდან რიკის დავარდნის ადგილამდე გადაზომავს ნაბიჯებით (ან ტაფით). რამდენი ნაბიჯიც გამოვა, იმდენი ქულა დაეწერებათ. ჩაჭრილი მოთამაშის მაგიერ თამაშს აგრძელებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

6. ტაფარიკაობა. საჭიროა ტაფა, რიკი, აგრეთვე ერთი კაკლისოდენა და ორი მოზრდილი ქვა (ზოგჯერ მოზრდილი ქვების ნაცვლად ხმარობენ 3-4 მტკაველი სივრდის ჯოხს — ის ქვემოთ). მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად და კენჭს ყოიან.

დამწყები მოთამაშე რიკს აისვრის და გაჰკრავს ტაფით. რიკს მოწინააღმდეგენი დაუხვდებიან და, თუ ჰაერში, მიწაზე დაცემამდე, დაიჭირეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. თუ რიკი

მიწაზე დაეცა, მაშინ გამკვრელი ტაფას დადებს ქვებზე, რომ-
ლებიც მოედნის ერთ თავში ისე უნდა იყოს დალაგებული, რომ
მათზე ტაფა გაიდოს. ზოგჯერ ქვების ნაცვლად ჩასობენ მტკაველი
სიგრძის ჯოხს და ტაფას მასზე მიაყუდებენ. მოწინა-
აღმდეგენი ამგვარად დადგმულ ტაფას რიკს იმ ადგილიდან ეს-
ვრიან, სადაც შეაჩერეს. თუ მოარტყეს, ან ქვეშ გაუძვრინეს,
რიკის გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. აცილების შემთხვევაში
რიკის გამკვრელი რიკს დადებს პატარა ქვაზე ისე, რომ ცალი
ბოლო ამ ქვას ორი-სამი თითის დადებაზე გადასცდეს. ამ ბო-
ლოზე დაჰკრავს ტაფას, რიკს არეკნის, გაჰკრავს და მანძილს
ქვებიდან რიკამდე ტაფითვე გადაზომავს. რამდენიც გამოვა, იმ-
დენი ქულა ეწერება.

თუ პატარა ქვაზე დადებულ რიკს მოთამაშემ დაკვრის
დროს ტაფა ააცილა, უნდა მოასწროს „ილის“ დაძახება. მაშინ
გამეორების უფლება ექნება. თუ „ილის“ დაძახება მოწინააღ-
მდეგეებმა დაასწრეს, ეს მოთამაშე ჩაჭრილად ჩაითვლება.

ზოგჯერ ქვებიდან 40-50 ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ
ხაზს, რომელსაც „ილის“ ხაზი ეწოდება. თუ პატარა ქვიდან არ-
ეკნილი და შემდეგ ტაფის შემოკვრით გატყორცნილი რიკი ამ
ხაზს გადასცდა, მოთამაშე ჩაჭრილად ითვლება. შეიძლება პირ-
იქითაც — მოთამაშე ჩაჭრილად ჩაითვალოს, თუ რიკი ხაზს
არ გადასცდა.

ჩაჭრილს სცვლიან მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშენი. როცა
ყველა ჩაიჭრება, რიკს მოწინააღმდეგენი გაჰკრავენ.

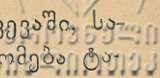
გამარჯვებულთა ის გუნდი, რომელიც უფრო ადრე შეასრუ-
ლებს წინასწარ დათქმულ ქულათა რიცხვს.

1. ქვის საყესთან (ბერა, ნიშანი, მიჯნა, სამანი).

1. თამაშისათვის საჭიროა რიკი, ტაფელა და ქვის საყე. საყეს დადგამენ მოედნის თავში. მოთამაშენი განაწილდებიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. თამაშის დამწყები დადგება ქვასთან და რიკს ტაფელათი გაჰკრავს ნებისმიერად. მოწინააღმდეგენი სადაც შეაჩერებენ რიკს, იქიდან ესვრიან საყეს. გამკვრელი რიკს იგერიებს და თანაც ცდილობს ტაფელის შემოკვრით შორს გატყორცნოს.

თუ რიკი საყეს მოხვდა, გამკვრელი „ჩამწვარია“, ხოლო თუ შორს დაეცა, მანძილს საყედან რიკამდე გადაზომავს ტაფელით. ვთქვათ, გადაზომა 45 ტაფელა, ეს უდრის 45 ქულას, მაგრამ აქედან გამკვრელი 5 ერთეულს „შეინახავს“, ოთხი ათეულის მიხედვით კი უფლება ეძლევა რიკის „აკენკვა“ (კენწვლა) სცადოს ოთხჯერ. რამდენ კენწვლასაც შეასრულებს, მოწინააღმდეგეებს აბამს იმდენ ორ „კუდს“. ამის ნიშნად საყის ძირას ამდენივე კენჭს დებს. ხოლო შენახულ ხუთეულს მიუმატებს შემდეგ შესრულებულ ქულებს. როცა ამ გუნდის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებენ მოპირდაპირენი, რომლებმაც ჯერ მობმული კუდები უნდა გადაყარონ („მოიშორონ“), ხოლო შემდეგ თვითონ მოაბან.

2. რიკაობის ამ ვარიანტის პირველი ნახევარი იგივეა, მხოლოდ ქულების დათვლის შემდეგ გამკვრელი რიკს „დასვამს“ პატარა ქვაზე, ტაფელას დაკვრით არეკნის და ტაფელასავე დაკვრით გასტყორცნის. თუ მოპირდაპირენი რიკს ჰაერშივე და-



იჭერეს, გამკვრელი ჩამწვარია, წინააღმდეგ შემთხვევაში სა-
დაც შეაჩერებენ, მანძილი საყედან იქამდე გადაიზომება ტაფით
ფით და წინა „45 ქულას“ ახალი ქულები მიემატება. რომელი
ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს ქულების წინასწარ დათ-
ქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

3. მოთამაშენი დადგამენ „ბერას“ (ქვას). დამწყები მოთამა-
შე დადგება ბერასთან და გაჰკრავს რიკს.

მოწინააღმდეგენი რიკს მისი შეჩერების ადგილიდან ესვრი-
ან ბერას. ამ დროს გამკვრელი მოთამაშე დგას ბერასთან და
ტაფით ცდილობს რიკის მოგერიებას. თუ რიკი ბერას მოხვდა,
ან თუ მასთან ახლოს დაეცა ისე, რომ მანძილი ერთი ტაფის
სიგრძეზე ნაკლებია, გამკვრელი „ჩამწვარია“. თუ რიკი შორს
დაეცემა, მანძილი გადაიზომება ტაფით, რამდენიც გამოვა იმდე-
ნი ქულა ეთვლებათ გამკვრელებს. რომელი მხარეც მალე შეას-
რულებს წინასწარ დათქმულ ქულათა რაოდენობას, გამარჯვე-
ბულია. ამ მხარის ერთ-ერთი მოთამაშე იწყებს რიკის „აკენწ-
ვლას“. რიკს დაადგებს ტაფაზე და რამდენჯერაც აჰკრავს ტა-
ფით ისე, რომ მიწაზე არ დაუვარდეს, იმდენი კენწვლა იქნება,
ზოლო რამდენჯერაც აკენწვლავს, იმდენჯერ ზედიზედ გაჰკრავს
რიკს. მოწინააღმდეგეთაგან ერთ-ერთი მოთამაშე ასე გაკრულ
რიკს დაიდებს ტერფზე და იმდენჯერ ისვრის, ე. ი. „გამოკენ-
წვლავს“, რამდენჯერაც იყო გაკრული. მან რიკი შეიძლება კიდევ
გადააშოროს ბერას. ასეთ შემთხვევაში გამარჯვებულებს ზურ-
გზე აღარ მოიკიდებენ. წინააღმდეგ შემთხვევაში კი გამარჯვე-
ბულები ზურგზე მოკიდებული უნდა მიიყვანონ რიკის საბო-
ლო შეჩერების ადგილიდან ბერამდე.

4. გაშლილი ანუ ლამფური. მოთამაშემ რიკიცა და ტაფე-
ლაც უნდა დაიჭიროს ცალ ხელში. რიკი უნდა ააგდოს და იმავე

ხელით შემოჰკრას ტაფელა¹. თუ ააცილა, მოწინააღმდეგენი დაუძახებენ: — „ბილა მოგივიდაო“, და იგი „ჩამწვარია“. თუ გაჰკრა, მოწინააღმდეგენი რიკს მისი შეჩერების ადგილიდან ესვრიან საყეს. გამკვრელი დგას საყესთან და ტაფის საშუალებით ცდილობს რიკის მოგერიებას, თუ რიკი საყეს მოხვდა, გამკვრელი ჩამწვარია.

თუ რიკი შორს დაეცა, მანძილს საყედან რიკამდე გადაზომვენ ტაფელით — რამდენი ათეულიც გამოვა, იმდენ „კუდს“ მოაბამენ მოწინააღმდეგეს. თუ რიკს ჰაერში დაიჭერენ, გამკვრელი მოთამაშე ჩამწვარია.

5. მუჭარიკაობა. როცა რიკს ერთი ხელის მუჭზე (მჯილზე) დაიდებენ და მეორე ხელით ტაფელას გაჰკრავენ, ამგვარ რიკაობას „მუჭარიკაობას“ უწოდებენ. ასეთ რიკაობაში კუდის მობმა არ ხდება. ვინც ადრე მოათავებს ქულების დათქმულ ოდენობას — გამარჯვებულია. გამარჯვებულები დამარცხებულებმა ზურგზე უნდა მოიკიდონ და წინასწარ დათქმულ მანძილზე ატარონ.

6. რიკ-ტაფელა. თამაშისათვის საჭიროა ტაფა, რიკი და მოზრდილი ქვა. მოთამაშენი დადგამენ ქვას, ანუ „ნიშანს“, რის შემდეგ განაწილდებიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. დამწყები მოთამაშე დადგება ქვასთან და გაჰკრავს რიკს. მოწინააღმდეგეებმა რიკი იმ ადგილიდან უნდა ესროლონ ქვას, სადაც მას შეაჩერებენ. თუ ააცილეს, დამწყები მოთამაშე ხელახლა გაჰკრავს რიკს, მოწინააღმდეგენიც ხელახლა ესვრიან ქვას (ნიშანს). თუ კვლავ ააცილეს, მაშინ მათ რიკის გამკვრელები ზურ-

¹ რიკის ამგვარი ვაკერის სავანგებო სახელწოდება არ შეგვხვედრია, მას პირობით შეგვიძლია ვუწოდოთ ცალი ხელით ზრიბინა, ჩვეულებრივი (ორი ხელით) ზრიბინასაგან განსხვავებით.

გზე უნდა მოიკიდონ და რიკის სროლის ადგილიდან ნიშნამდე მიიყვანონ. შემდეგ თამაშს იგივე მოთამაშე გააგრძელებს.

გაკრული რიკის ჰაერში დაჭერის ან რიკის ნიშანზე, მორტყმის შემთხვევაში, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის მაგიერ თამაშს იწყებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როცა ყველანი ჩაიჭრებიან, თამაშს იწყებენ მოწინააღმდეგენი.

7. ციხებილა. თამაშისათვის საჭიროა ჯოხი, ანუ ტაფელა; ბილა, ანუ რიკი; გაუსხეპავი, ფოთლიანი ტოტები და ბრტყელი ქვა. ქვას მოთამაშენი დადგამენ მოედნის ერთ თავში. ქვის სიგრძე-სიგანე ზოგჯერ ერთნაირია და ორ მტკაველს აღწევს.

მონაწილეებს გამოეყოფა ორი ხელმძღვანელი, რომლებიც მოთამაშეებს გაინაწილებენ. თუ რომელიმე კარგ მოთამაშეზე დავა მოუვიდათ, დავა გადაწყდება ქვის ან ნაფოტის აგდებით. თუ მოთამაშეს მეწყვილე აღარა ჰყავს და კენტად რჩება, მაშინ მას ერთ-ერთი ჯგუფი აიყვანს. სამაგიეროდ, მეორე ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე, როცა ამ ჯგუფის თამაშის ჯერი იქნება, ორჯერ ითამაშებს. ამას „ბედელი“ ეწოდება.

კენჭს ყრიან „ჯოხით“ ანდა ქვის ან ნაფოტის აგდებით. დამწყები მოთამაშე დადგება ქვასთან, ანუ „ციხესთან“, და გაჰკრავს რიკს. მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან გაუსხეპავი ტოტებით. თუ რიკი „დაკოდეს“, ე. ი. მიწაზე დაცემამდე ტოტები მოახვედრეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, თუ არადა, სადაც გააჩერებენ, იქიდან ესვრიან ქვას. გამკვრელი მოთამაშე რიკს იგერიებს ჯოხით, რომ ქვას არ მოხვდეს, თუ მოხვდა, იგი ჩაჭრილია.

გარდა ამისა, რიკის ჯოხით მოგერიება ხელსაყრელია ქულე-ბის შეგროვების თვალსაზრისითაც, რადგანაც მანძილი ქვიდან რიკის დაცემის ადგილამდე გადაიზომება რიკით; ხოლო თუ რიკი თვითონ ასცდა ქვას, — ჯოხით. რომელი მხარეც მალე შე-



ათავეებს ქულების წინასწარ დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია გამარჯვებულთაგან ერთ-ერთი გაჰკრავს რიკს, მოწინააღმდეგენი დახვდებიან, რომ ჰაერშივე დაკოდონ, ე. ი. ფოთლიანი ტოტები დაჰკრან; თუ დაკოდეს, თავისუფლები არიან, ხოლო თუ ვერ „დაკოდეს“, მაშინ გამარჯვებულები რიკის დაცემის ადგილიდან ზურგით უნდა მიიყვანონ ქვამდე.

8. (ცეცხლაბილა). მოედნის ერთ თავში დადგამენ მოზრდილ ქვას, რომელსაც „ცეცხლი“ ეწოდება. თამაშისათვის აგრეთვე საჭიროა თხილის ტოტისაგან გამოთლილი ბილა (რიკი) და ბილას ჯოხი (ტაფუნა).

მოთამაშეთაგან ორი იტყვის — „გადავრიგდეთო“, დანარჩენებს ერთმანეთს შორის გაინაწილებენ და კენჭს ყრიან.

თამაშის დამწყები ჯგუფის ერთი მოთამაშე დადგება ცეცხლთან და გაჰკრავს რიკს. მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან. თუ იგი ჰაერშივე დაიჭირეს, გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ რიკმა მიწაზე დაცემა და გაჩერება მოასწრო, ესვრიან ცეცხლს, ხოლო თუ რიკი მიწაზე დაეცა, მაგრამ მოწინააღმდეგეებმა მას მოძრაობის დროს მიუსწრეს და შეაჩერეს, მაშინ რიკის ერთ-ერთი შემჩერებელთაგანი ცეცხლისაკენ ზურგშექცევით დადგება, ცალ ხელს ყურზე მოიკიდებს და მეორე ხელით რიკს ზურგს უკან გადაისვრის, რომ ცეცხლს მიუახლოოს და შემდეგ, სადაც რიკი გაჩერდება, იქიდან პირდაპირ ესროლოს ცეცხლს.

თუ ცეცხლთან მდგომი მოთამაშის გაკრული რიკი ძალიან შორს წავიდა, დამხვდურებს უფლება აქვთ, რიკის მიწაზე დაცემამდე მოასწრონ დაძახება: „შორსააო“, ამ შემთხვევაში ისინი ჯერ ზურგშექცევით ისვრიან რიკს, რომ ცეცხლს დაუახლოონ, შემდეგ კი — პირდაპირ. სროლის დროს რიკი მსროლელმა უნდა მოასწროს და დაიძახოს, „წინ ფეხიო“, მაშინ ის რიკის

შეჩერების ადგილიდან ფეხს გადაადგამს წინ და ასე ესვრის ცეცხლს, მაგრამ თუ რიკის გამკვრელმა დაასწრო და დაიძახა „უკან ფეხიო“, მაშინ პირიქით, მსროლელმა ფეხი უკან უნდა გადადგას.

რიკის გამკვრელი ჯოხით დგას ცეცხლთან და ცდილობს რიკის მოგერიებას (ჯოხის შემოკვრით შორს გადაგდებას), რადგან, თუ რიკი ცეცხლს მოხვდა ან ისე ახლოს დაეცა მასთან, რომ ცეცხლსა და რიკს შორის ჯოხი ვერ ჩაეტიო, გამკვრელი ჩაჭრილად ითვლება.

თუ რიკი ცეცხლიდან შორს დაეცა, მანძილი ცეცხლიდან რიკამდე გაიზომება ჯოხით, რამდენიც გამოვა, გამკვრელებს იმდენი ქულა ეთვლებათ. თითოეულ ათეულს „ბაჭყაათი“ ეწოდება. რამდენი ბაჭყაათიც გამოვა, იმდენი დამატებითი გაკვრის უფლება ეძლევა გამკვრელს, მხოლოდ დამატებითი გაკვრის შესრულება გაძნელებულია: მოთამაშემ მკლავზე უნდა გადაიდოს თანამოსახელე ფეხი და ასე (ფეხქვეშ ამოტარებული ხელით) გაჰკრას რიკი.

დამატებითი გაკვრის დროს თუ დამხვდურებმა რიკი ჰაერშივე დაიჭირეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, მაგრამ თუ რიკის ჰაერში დაჭერა ვერ მოახერხეს, მაშინ მათ შეუძლიათ გააკეთონ „მიწაჩხოტია“ — ვიდრე რიკი შეჩერდებოდეს, ფეხი გაჰკრან ცეცხლთან უფრო ახლოს მიგორების მიზნით. მაგრამ შემდეგ რიკს ცეცხლს კი აღარ ესვრიან, არამედ მასზე მიყუდებულ ჯოხს. ამრიგად, დამატებითი გაკვრის დროს რიკის მოგერიება აღარ ხდება. თუ მოწინააღმდეგეებმა რიკი ჯოხს მოარტყეს, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, აცილების შემთხვევაში კი გამკვრელები რიკამდე მანძილს აღარ ზომავენ, რადგან ამ აცილების შედეგად ეთვლებათ ერთი „კეხი“. მათ შეუძლიათ მოწინააღმდეგეებს უთხრან („გაეხუმრონ“), „კეხი დაგადგი-

თო“. ქულების ის ოდენობა, რომლებიც ბაჭყალით (ათეულ-ებს) გადარჩება, „შემოინახება“ და შემდგომ დაგროვებულ ქულებს დაემატება. ჩაჭრილი მოთამაშის მაგიერ თამაშს აგაძელებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როცა თამაშის დამწყები ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებენ მოწინააღმდეგენი, რომელი ჯგუფიც მეტ კეხს დაადგამს მოწინააღმდეგეს, ის ჯგუფია გამარჯვებული.

9. ცრუბილა. თითოეულ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს ჯოხი „ტაფა“, გარდა ამისა, საჭიროა „ბილა“, ანუ რიკი, და ქვა ან ხის ნაჭერი, რომელსაც დაახლოებით ერთი მტკაველი სიგრძე, სიგანე და სიმაღლე ექნება. მას ცრცელ ადგილზე დადგამენ, ეს იქნება ნიშანი, ანუ „ბინა“. ბინისაგან ორი-სამი ნაბიჯის მოშორებით გარდიგარდმო დადებენ რიკს. ერთ-ერთი მოთამაშე დადგება ბინასთან, ხელში დაიჭერს ჯოხს და ჯოხის თავს გაჰკრავს რიკს, რომ გააგოროს. ასევე იქცევიან სხვებიც. როცა რიკს ვეღარ მისწვდებიან, ჯოხი უნდა ესროლონ. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი მონაწილეთაგანი არ ააცილებს ჯოხს, რის შემდეგ ყველა მოთამაშეს, გარდა ამცილებლისა, უფლება ეძლევა, სადაც მოასწრებს და რამდენჯერაც მოასწრებს, იმდენჯერ გაჰკრას რიკს. ამცილებელმა კი უნდა სდიოს რიკს, შეაჩეროს („გააკავოს“) თავისი ჯოხით, შეჩერების ადგილიდან ესროლოს და მოარტყას ბინას; დანარჩენები კი ჯოხებით უნდა დადგნენ ბინასთან და ხელი შეუშალონ (ჯოხით გაჰკრან და გადაუგდონ რიკი). ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე რიკი ბინას არ მოხვდება. შემდეგ თამაში თავიდან იწყება. მხოლოდ, ახლა თამაშს იწყებს ის მოთამაშე, რომელიც რიკს დასდევდა.



ქართული
ენების
სწავლის
ინსტიტუტი


1. მოთამაშენი დაასობენ ტაფაზე უფრო დიდი ზომის ჯოხს, ანუ საყეს, რომელსაც თავი სწორად აქვს გადაჭრილი, შემდეგ განაწილდებიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. გამკვრელი რიკს დადებს საყეზე, ტაფის შემოკვრით გასტყორცნის, დადგება საყესთან და მოწინააღმდეგის მიერ საყისკენ ნასროლ რიკს ტაფით იგერიებს. მოგერიებული რიკიდან საყემდე მანძილი გადაიზომება ტაფით და იმდენი ქულა ჩაეთვლება, რამდენიც გამოვა.

მოწინააღმდეგეებმა თუ რიკი საყეს მოარტყეს ან ისე ახლოს დასცეს საყესთან, რომ ერთი ტაფაც არ გადაიზომება — გამკვრელი ჩაჭრილია. როცა ამ ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, საყესთან დგებიან მოწინააღმდეგენი.

რომელი ჯგუფიც მალე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს, გამარჯვებულია.

2. მოთამაშენი განაწილდებიან „არჩევან-არადანის“ წესით, თამაშისათვის საჭიროა „ტაფა“, „რიკი“, „მანჭო“ და ჯოხები ან ფარჩხები. დაასობენ მანჭოს, რომლის სიმაღლე მიწის ზემოთ 70-მდე სმ აღწევს. მანჭოს თავი სწორად უნდა ჰქონდეს გადაჭრილი.

დამწყები ჯგუფის მოთამაშე რიკს დადებს მანჭოზე და ტაფის შემოკვრით გასტყორცნის. მოწინააღმდეგენი რიკს დახვდებიან ჯოხებით და ფარჩხებით. თუ გასტყორცნილ რიკს რომელიმე ჯოხი ან ფარჩხი მოარტყა — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, ხოლო თუ ასეთი დარტყმის შედეგად რიკი დაბრუნდა უკან და მანჭოს გადასცდა — დამხვდური მოთამაშეა ჩაჭრილი და მის ჯგუფს აქამდე დაგროვილი ქულები მთლიანად ეკარგება.



თუ გაკრული რიკი ისე დაეცემა, რომ მოწინააღმდეგენი ვერ მოასწრებენ შეხებას, მაშინ ისინი რიკს მისი დაცემის გილიდან ესვრიან მანჭოს. თუ რიკი მანჭოს მოხვდა ან მასთან ისე ახლოს დაეცა, რომ მანძილი ერთი ტაფის სიგრძეზე ნაკლებია — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია. თუ რიკი მანჭოდან ერთი ტაფის სიგრძეზე შორს გაჩერდა, მანძილს მანჭოდან რიკამდე იმავე ტაფით გადაზომავენ და რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა დაეწერება გამკვრელებს. რომელი ჯგუფიც ადრე „ავა“ 100-მდე — გამარჯვებულია.

3. თამაშს გააჩნია ვარიანტი, რომლის დროსაც მოთამაშე მხოლოდ იმ შემთხვევაში ითვლება ჩაჭრილად, როცა რიკი მოხვდება „მანჭოს“, ან მანჭოზე მიყუდებულ ტაფას, ანდა გაძვრება მანჭოსა და ტაფას შორის. გატყორცნილ რიკს ფარჩხებით და ჯოხებით მხოლოდ იმისთვის აჩერებენ, რომ შორს არ წავიდეს.

4. კორიჩაობა. თამაშის ადგილი უნდა იყოს 100-მდე ნაბიჯის სიგრძისა და 50-მდე ნაბიჯი სიგანისა. თამაშისათვის საჭიროა საყე, ანუ მანჭო, ანუ 70-მდე სმ სიგრძის მაჯის სიმსხო ჯოხი, ტაფელა და რიკი. რიკის მოყვანილობა ბრტყელია. მისი სიგანე 6-მდე სმ-ია, სისქე 2 სმ, სიგრძე — 25 სმ.

თამაშისათვის კიდევ საჭიროა „კორიჩა“. კორიჩა დაახლოებით ბატის კვერცხისოდენა ხის ნაჭერია. მაგრამ არა მრგვალი, არამედ მრავალწახნაგოვანი. საყეს თავი სწორად აქვს გადაჭრილი, ბოლო კი წათლილი, მიწაში ჩასასობად. დასობილი საყიდან 30 ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ხაზს, ანუ საზღვარს. შემდეგ მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად. ერთ ჯგუფს კენჭის ყრის შედეგად მოუწევს თამაშის დაწყება. დამწყები მოთა-

მაშე კორიჩას დადებს საყეზე და ტაფელის ძლიერი შემოკვრით გასტყორცნის საზღვრის ხაზისაკენ.

მოწინააღმდეგენი, რომელთაც უფლება არა აქვთ გადმო-სცდნენ საზღვრის ხაზს, კორიჩას მისი შეჩერების ადგილიდან ესვრიან საყეზე მიყუდებულ რიკს. რიკი ისე უნდა იყოს მიყუ-დებული საყეზე, რომ მის ქვეშ კორიჩა ვერ გაძვრეს. თუ კორი-ჩა რიკს არ მოხვდა, გამკვრელებს ეწერებათ ერთი ქულა.

თუ მოთამაშემ გაკვრის დროს კორიჩას ააცილა ტაფელა, ან გაკრული კორიჩა არ გადასცდა საზღვრის ხაზს, ან გაკრული კორიჩა მოწინააღმდეგეებმა დაიჭირეს ჰაერში, ან კიდევ მოწი-ნააღმდეგეების ნასროლმა კორიჩამ რიკი წააქცია, — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მის ადგილს იკავებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. როცა ამ ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება — ჯგუ-ფები მდგომარეობას იცვლიან. ვინც მეტ ქულას შეაგროვებს — გამარჯვებულია. თუ წინასწარ იქნება დათქმული, დამარცხე-ბულებმა გამარჯვებულები ზურგზე უნდა მოიკიდონ და საყე-დან საზღვრის ხაზამდე და საზღვრის ხაზიდან საყემდე მიიყვა-ნონ.

5. რიკამუჭა. თამაშისათვის საჭიროა სამი ჯოხი: 1,5 მტკავე-ლი სიგრძის რიკი, 4-5 მტკაველი სიგრძის „მუჭა“, ანუ „ტაფა“ და დასასმელი ჯოხი — „კორი“, ანუ „კოლი“ 4-5 მტკაველი სიგრძისა.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. დამწყები გუნდის მოთა-მაშენი ჯერ „კორს“ ჩაასობენ მიწაში, ხოლო მის ძირში პატარა ორმოს ამოთხრიან. კორს თავი სწორად აქვს გადაჭრილი, რომ ზედ რიკის დადება შეიძლებოდეს. რიკი კორის თავზე გარდი-გარდმო დაიდება. დამწყებმა მოთამაშემ რიკი ტაფის ერთი შემოკვრით უნდა გატყორცნოს (წინააღმდეგ შემთხვევაში ჩაჭრილია) და ტაფა კორზე მიაყუდლოს. მოწინააღმდეგე გუნდის

მოთამაშენი სადაც შეაჩერებენ რიკს, იმ ადგილიდან ესვრიან მიყუდებულ ტაფას: თუ მოარტყეს და ჩამოაგდეს, გამკვრელი მოთამაშე „ჩაჭრილია“. წინააღმდეგ შემთხვევაში, გამკვრელი რიკის ყოველ აცილებასზე კორის ძირას ამოთხრილ პატარა ორმოში მოწინააღმდეგეებს ჩაუდებენ პატარა ქვას („კვერცხს“). როცა დამწყები ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება და გუნდების მდგომარეობა შეიცვლება, ე. ი. კორთან დადგებიან მოპირდაპირენი, მოწინააღმდეგეთა მიერ რიკის ყოველ აცილებასზე გადააგდებენ ორმოში ჩადებულ ერთ „კვერცხს“. თუ თამაშის დამწყებთა მიერ ჩალაგებული ყველა კვერცხი გადაყარეს (ე. ი. ორმო „გაწმინდეს“), თვითონ იწყებენ მოწინააღმდეგეებისათვის კვერცხების ჩალაგებას. საბოლოოდ, რომელი ჯგუფის ჩალაგებული კვერცხებიც დარჩება, ის ჯგუფია გამარჯვებული.

6. რკალსაყე. ასო „ი“-ს მაგვარად მოხრილ სახრეს მიწაზე ორივე ბოლოთი ჩაასობენ, ეს იქნება „რკალსაყე“. საყის სიმაღლე 70-მდე სმ უდრის. მონაწილენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. დამწყები ჯგუფი დადგება საყესთან. რიკის გაკვრა ხდება ისე, როგორც ეს „მჯიღურ“ რიკობაშია.

მოწინააღმდეგეებმა რიკი უნდა გააძვრიონ საყეში, ან მოარტყან მას. თუ ეს შეძლეს — გამკვრელი ჩაჭრილია და მის ადგილს იჭერს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე. თუ არადა, გამკვრელი რიკს დადებს მიწაზე, ტაფის დარტყმით არეკნის, გაჰკრავს და მანძილს რიკამდე გადაზომავს ტაფით, რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება. რომელი ჯგუფიც ადრე მოათავებს ას ქულას — გამარჯვებულია.

7. საყედ „დგამენ“ არა მოხრილ სახრეს, არამედ ტაფაზე რამდენადმე გრძელსა და მსხვილ ჯოხს. რიკის გაკვრის შემდეგ ტაფას ამ ჯოხზე მიაყუდებენ ისე, რომ ქვეშ რიკის გაძვრენა შეიძლებოდეს.

ყველა დანარჩენი წესი იგივეა, რაც წინა ვარიანტში.

8. საყის კიბირი. მიწაზე დაარტობენ თოხის ტარის ზომის საყეს, რომელსაც თავი სწორად აქვს გადაჭრილი. თამაშის დამწყები წყები საყეზე გარდიგარდმო გადაებს კიბირს (რიკს) და ტაფელის მხლოდ ერთი მოქნევით გასტყორცნის. წინააღმდეგ შემთხვევაში ჩაჭრილია.

მოწინააღმდეგენი დახვდებიან კიბირს და თუ ჰაერშივე (ძირს დავარდნამდე) დაიჭერენ, თამაშის დამწყები მთელი გუნდი „გამოსულია“. თუ რიკს ჰაერში ვერ დაიჭერენ, სადაც შეაჩერებენ, იქიდან ესვრიან საყეს. თუ კიბირი საყეს მოხვდა, გამკვრელი ჩაჭრილია, ხოლო თუ ასცდა, მაშინ გამკვრელებს ეწერება ერთი ქულა.

რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

9. ყავრის ბილა. თამაშისათვის საჭიროა ბილა (რიკი), ჯოხები (ტაფები) და ყავარი. მოთამაშენი მოედნის ერთ თავში დაასობენ 4-5 მტკაველი სიმაღლისა და ერთი მტკაველი სიგანის ყავარს ისე, რომ სიბრტყით მოქცეული იყოს მოედნისაკენ. მისგან 15-20 ნაბიჯის დაშორებით დადებენ „ნიშანს“ (ქვას), ზოგჯერ კი ხაზს გაავლებენ.

მოთამაშენი გაიყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთი ჯგუფი იწყებს თამაშს. ამ ჯგუფის ერთ-ერთი მოთამაშე რიკს გარდიგარდმო დადებს ყავარზე და ჯოხის ერთი შემოკვრით (წინააღმდეგ შემთხვევაში, ჩაჭრილია) გაჰკრავს მოედნისაკენ. მოწინააღმდეგენი ჯოხებითვე უხვდებიან: თუ რიკი ვერ გადასცდა ნიშანს, ან მოწინააღმდეგეებმა დაიჭირეს ჰაერში, ანდა ჯოხით დააბრუნეს უკან ისე, რომ რიკი ყავარსა და ნიშანს შორის დაეცა, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია; ხოლო თუ რიკი დაეცა ნიშანს გარეთ, მაშინ მოწინააღმდეგენი ამ ადგილიდან



ესვრიან ყავარს. გამკვრელი მოთამაშე ყავართან დგას ჯოხით და იცავს ჭავარს რიკის მოხვედრისაგან. თუ რიკი ყავარს მოხვდება, გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, თუ ასცდა, ან გამკვრელმა ჯოხის დარტყმით მოიგერია, მაშინ გამკვრელი ყავრიდან რიკამდე გადათვლის ნაბიჯებს, რამდენი ნაბიჯიც გამოვა, იმდენი ქულა ეწერება. რომელი მხარეც უფრო ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს, ის მხარეა გამარჯვებული.

10. ჩილიკა-ჯოხი, ბილა (ციფრებით). მიწაში ჩაასობენ ტაფელაზე უფრო დიდ ჯოხს. თამაშისათვის საჭიროა აგრეთვე ტაფელა და ბილა. ბილა ოთხწახნაგიანია, სიგრძით 7-8 სმ-ია და ბოლოები წათლილი (წაწვეტებული) აქვს სუფთად. ბილას თითოეული გვერდის განი 3-4 სმ-ია. გვერდებზე თანმიყოლებით აწერია ციფრები: 0, 3, 6, 12. ბილას, მაგარი რომ იყოს, ამზადებენ ბზის ხისაგან.

მოთამაშენი განაწილდებიან ორ ჯგუფად და ყრიან კენჭს. თამაშის დამწყები ბილას დაადებს მიწაში ჩარტობილი ჯოხის ახლოს, მოედნისაკენ მიქცეულ წათლილ წვერზე დაჰკრავს ჯოხს და ჰაერში არეკნილ ბილას ჯოხითვე დაჰკრავს. მოწინააღმდეგენი დახვდებიან და, თუ ჰაერში (მიწაზე დავარდნამდე) დაიჭერენ, გამკვრელი ჩაჭრილია, თუ ვერ დაიჭერენ, იმ ადგილიდან, სადაც შეაჩერებენ, ესვრიან ჯოხებზე მიყუდებულ ტაფელას. ტაფელა ისე უნდა იყოს ჯოხზე მიყუდებული, რომ ქვეშ ბილას გაძვრენა შეიძლებოდეს. თუ ბილა ტაფელას მოხვდა, ან მის ქვეშ გაძვრა, ანდა, საერთოდ, ტაფელა ჩამოაგდო, გამკვრელი ჩაჭრილია.

თუ ბილა ყველაფერს ასცდა, გამკვრელს უფლება აქვს იმდენჯერ დაჰკრას, რომელ რიცხვზედაც „დადგება“ მოწინააღმდეგეებისაგან ნასროლი (აცილებული) ბილა.

ამ დროს ყოველი მოქნევა, თუ კი ჯოხი ბილას ან მიწას

შეეხო — ცდად ითვლება. მანძილი ბილას საბოლოო შეჩერების ადგილიდან მიწაში ჩასობილ ჯოხამდე ნაბიჯებით

ამის შემდეგ გამკვრელი ბილას დაადებს მიწაზე, ჯოხის დარტყმით არეკის და დაიწყებს ბილას კენწვლას. რამდენჯერაც აკენწლავს (აჰკრავს ჯოხს ჰაერში), იმდენზე გამრავლდება დათვლილი ნაბიჯების რიცხვი. კენწვლისათვის მოთამაშეს ეძლევა მხოლოდ ერთი ცდა. რომელი ჯგუფიც უფრო ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ რიცხვს — გამარჯვებულია.

11. ხშირად ბილას ჯოხი (ტაფელა) პატარა ფიცრის ნაჭერს წარმოადგენს, ზოგჯერ კი მას ორომის ფორმა აქვს, ხოლო ბილას „ჩილიკას“ უწოდებენ და აწერია ციფრები: 0, 6, 12 და 24.

ამ ვარიანტში ჯოხს კი არ ასობენ, არამედ პირდაპირ მიწაზე დებენ გაკვრის ადგილზე და მოწინააღმდეგეებმაც ჩილიკა ძირს დადებულ ჯოხს უნდა ესროლონ.

ზოგჯერ გაკვრის ადგილიდან რამდენიმე ნაბიჯზე გაავლებენ ხაზს, ან დადებენ ნიშანს. თუ გამკვრელმა პირველივე გაკვრით ჩილიკა ამ ნიშანს არ გააცილა — ჩამწვარია.

მ) ხაზის (საზღვრის) გავლევით

1. გასაკეჭნი და დასახვედრი ხაზებით. თამაშისათვის საჭიროა რიკი და ტაფა.

მოთამაშენი ერთიმეორისაგან 50-მდე ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ 2 ხაზს (ან დადებენ ნიშნებს). აქედან ერთი „გასაკეჭნი“ ხაზია, მეორე — „დასახვედრი“. ამის შემდეგ გაიყოფიან ჯგუფებად და ყრიან კენჭს. თამაშის დამწყები დადგება გასაკეჭნი ხაზზე, ერთი ხელით აისვრის რიკს, მეორეთი კი გაჰკეჭნის (გაჰკრავს ტაფას). თუ რიკი დასახვედრ ხაზს გადასცდა, მოი-

ტანს გასაკეჭნ ხაზზე, თავს დაადებინებს („დადგამს“) პატარა ქვაზე, ტაფის დარტყმით არეკნის და ტაფისავე შემოკვეთით გაჰკეჭნის (გასტყორცნის), მანძილს კი მისი შეჩერების ადგილიდან გასაკეჭნ ხაზამდე გაზომავს ნაბიჯებით. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეწერება.

მაგრამ, თუ პირველად გაკრული რიკი დასახვედრ ხაზს ვერ გადასცდა, მოთამაშეს უფლება აქვს რიკს გაუსწორებლად დაჰკრას ტაფა, არეკნოს და კვლავ გაჰკრას, „გაჰკეჭნოს“ და თუ ისევ ვერ გადააცილა დასახვედრ ხაზს, ჩაჭრილია და თამაშს იწყებს მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშე.

თუ გაკეჭნილი (გაკრული) რიკი მიწაზე დაესო, მოთამაშემ უნდა მოასწროს „ილის“ დაძახება და რიკი ხელახლა გაკეჭნოს, თორემ თუ მოწინააღმდეგეებმა მოასწრეს „ილის“ დაძახება — ჩაჭრილია.

რიკის გაკეჭნისათვის ყოველ მოთამაშეს ეძლევა სამი ცდა, თუ ვერც ერთ ცდაზე ვერ გაკეჭნა — ჩაჭრილია; ჩაჭრილია აგრეთვე იმ შემთხვევაშიც, თუ რომელიმე ცდაზე სრულიად ააცილა რიკს ტაფა. როცა ერთი ჯგუფის ყველა მოთამაშე ჩაიჭრება, თამაშს იწყებს მეორე ჯგუფი. რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს (200, 300, 500 და ა. შ.) — გამარჯვებულია.

2. (საზღვრის გავლებით). მოთამაშენი რიკის გაკვრის ადგილიდან 30-მდე ნაბიჯის დაშორებით გავლებენ საზღვარს. რიკის გაკვრა ხდება ისე, როგორც „მჯიღურ ბილაშია“ მოცემული. მოწინააღმდეგენი რიკს თავიანთი ჯოხებით დაუხვდებიან საზღვარს იქით და თუ მიწაზე დაცემამდე მოარტყამენ ჯოხს და საზღვარს გადმოაცილებენ — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია და მისი ჯგუფის მთელი ქულები მოწინააღმდეგეების ქულებს ემატება. თუ რიკი საზღვარს იქით დაეცა, მანძილი რიკიდან

საზღვრის ხაზამდე გადაიზომება ტაფით და რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლებათ გამკვრელებს. თუ გაკრულმა რიკმა საზღვრამდეც ვერ მიაღწია — გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, რომელი ჯგუფიც ადრე შეასრულებს ქულათა დათქმულ ოდენობას — გამარჯვებულია.

3) (რიკის ბაპზრა)

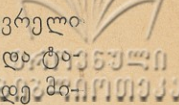
მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად.

თითოეული ჯგუფი შეარჩევს თითო ძლიერ მოთამაშეს, ისინი სათითაოდ გაჰკრავენ რიკს; რომელიც უფრო შორს გასტყორცნის, იმისი ჯგუფია გამარჯვებული. გამარჯვებულები მოწინააღმდეგეებმა ზურგზე უნდა მოიკიდონ და გაატარონ ოცამდე ნაბიჯზე ან რიკის გატყორცნის მანძილზე. ამ დროს გამარჯვებულები დამარცხებულებს (მომკიდებლებს) დასძახიან: „კოტილაი-კოტას“.

4) ორი ჯოხის დასმით

თამაშისათვის საჭიროა რიკი, ტაფელები — თითოეული მოთამაშისათვის და ტაფელების ზომის სამი ჯოხი. ორი ჯოხი ჩასობილია მიწაში, მათი თავები ისეა გადაჭრილი, რომ ზემოდან მესამე ჯოხი გაიდოს. რიკის გაკვრა ისევე ხდება, როგორც „მჯიღურ“ რიკობაში.

მოწინააღმდეგენი ცდილობენ რიკით ზედა ჯოხი ჩამოაგდონ, რადგან ამ შემთხვევაში გამკვრელი მოთამაშე ჩაჭრილია, ხოლო მისი ჯგუფის ქულები მოწინააღმდეგეების კუთვნილებაში გადადის, ასევე ხდება გაკრული რიკის ჰაერში (მიწაზე დაცემამდე) დაჭერის შემთხვევაში. მაგრამ თუ რიკი ჯოხებს შორის გაძვრა, მხოლოდ გამკვრელი მოთამაშეა ჩაჭრილი. მოწინააღ-



მდეგეების მიერ რიკის აცილების შემთხვევაში გამკვრელი რიკს მიწაზე დადებს, წვერზე დაჰკრავს ტაფას; არეკნის და ტაფის ფისავე შემოკვრით გატყორცნის, ხოლო მანძილს რიკამდე მისი გატყორცნის ადგილიდან გადაზომავს ტაფით. რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ეთვლება. რომელი ჯგუფიც მალე შეასრულებს 100 ქულას — გამარჯვებულია.

საბან-ბუმბულაობა, ცხენობანა

1. მონაწილეობს 5-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 10 წლის ასაკიდან. ორი მოთამაშე დადგება ერთიმეორის პირისპირ. თითოეული მათგანი მარცხენა ხელით ჩაეჭიდება საკუთარი მარჯვენა ხელის მაჯას. ხოლო შემდეგ თავისუფალი მარჯვენა ხელებით ჩაეჭიდებიან ერთიმეორის მარცხენა ხელების მაჯებს. ისინი ამგვარად გადაჯვარედინებულ ხელებზე რიგრიგობით დაისვამენ ან გადაიწვენენ დანარჩენებს და აქანავებენ აქეთ-იქით, თანაც იძახიან: „საბან-ბუმბულაობა“, „საბან-ბუმბულაობა“... როცა მოესურვებათ, გადაისვრიან ისეთ ადგილზე, სადაც არაფერს იტკენს. მოთამაშეები ერთიმეორეს ენაცვლებიან.

2. ერთმანეთისაგან 10-15 ნაბიჯის დაშორებით დანიშნავენ ორ ადგილს. მონაწილეებს ამგვარად გადაჯვარედინებულ ხელებზე დასმით რიგრიგობით გადაჰყავთ ერთმანეთი ერთი დანიშნული ადგილიდან მეორემდე.

ს ა ლ ა ო ბ ა

სალაობის ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 2-დან 10-მდე ვაჟი 12 წლის ასაკიდან. სათამაშო ადგილი ვრცელი და თავისუფალი უნდა იყოს.



1. სალაობა, ჭიკორაობა. თამაშისათვის საჭიროა კოჭუნი „კოჭური“, ანუ „ჭიკორი“ — დაახლოებით კაკლისოდენა მრგვალი ქვა (სასურველია კაყისა) და „სალები“, ანუ ხელის-გულისოდენა ბრტყელი ქვები. სალა ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს.

დასვამენ ჭიკორს და მისგან ერთ მხარეს (საითაც უფრო მოხერხებულია) „გადადიან“ სალებს. სალები მათი შეჩერების ადგილიდან უნდა ესროლონ ჭიკორს; პირველად ესვრის ის მოთამაშე, რომლის სალაც ყველაზე შორს არის და ასე თანმიმდევრობით. თუ რომელიმე მოთამაშემ სალა ჭიკორს მოახვედრა და გადაადგილა, იქიდან, სადაც ჭიკორი იყო დასმული, მისი შეჩერების ადგილამდე მანძილს გადაზომავს ფეხის ტერფებით და რამდენიც გამოვა, იმდენი ქულა ჩაეთვლება. შემდეგ კოჭი ხელახლა დაისმება და თამაში ისევ მეორდება, ხოლო ქულები ერთიმეორეს ემატება.

მოგებულია ის მოთამაშე ან მხარე, რომელიც პირველი შეასრულებს წინასწარ დათქმულ რიცხვს (100, 200).

2. ჭიკორი, ანუ კოჭური იღვმება არა მიწაზე, არამედ „ბერაზე“ (მოზრდილი, ბრტყელი ქვა).

დამარცხებულებმა დამარჯვებულები ზურგზე უნდა მოიკიდონ და „ბერადან“ წინასწარ დანიშნულ ადგილამდე მიიყვანონ.

დანარჩენი წესები ისეთივეა, როგორც წინა ვარიანტში.

3. ჭიკორს ეძახიან „კოჭს“ და „ტიკტორას“. თამაშის მთავარი განმასხვავებელი ნიშანი ისაა, რომ სალების მაგიერ ხმარობენ ჭოლოკებს (ჯოხებს).

თამაშის ყველა დანარჩენი წესი იგივეა, რაც წინა ვარიანტებში.

4. თამაშისათვის საჭიროა ორი სალა. მონაწილეობს ორი

მოთამაშე. ერთ-ერთი მოთამაშე იმ ადგილიდან, სადაც თვითონ დგას, სურვილისამებრ „გადადის“ სალას, რომელსაც მეორე მოთამაშე იმავე ადგილიდან ესვრის თავის სალას. თუ ააცილა მის სალას ახლა პირველი ესვრის, თუ მანაც ააცილა, ისევ მეორე მოთამაშე ესვრის და ა. შ. სალას ესვრიან ყოველთვის იმ ადგილიდან, სადაც შეჩერდება.

რომელიც მოახვედრებს, გამარჯვებულია და მოწინააღმდეგემ სალის სროლის ადგილიდან მორტყმის ადგილამდე ზურგით უნდა მიიყვანოს. შემდეგ სალას გამარჯვებული გადადის.

5. ფოხუჭი. თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი.

მონაწილენი დადგამენ დიდ, ბრტყელ ქვას, ზედ დადებენ ფოხუჭს, ანუ კვერცხისოდენა მრგვალ ქვას. ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს სალა.

ფოხუჭიდან ათიოდე ნაბიჯის დაშორებით გავლებულია ხაზი, საიდანაც ყველა მოთამაშე გადადის თავის სალას. ვინც ყველაზე ახლოს დასცემს, პირველი იქნება და ასე, თანმიმდევრობით. პირველი მოთამაშე დადგება ხაზზე და სალას ესვრის ფოხუჭს. თავიანთი რიგის მიხედვით ესვრიან დანარჩენებიც. ვინც ფოხუჭს გადააგდებს, თავისუფალია, ვინც ვერა — ესვრის მეორედ, მესამედ და ა. შ. სულ ბოლოს დარჩენილი „დამცველი“ გახდება. ამის შემდეგ მოთამაშენი დგებიან ხაზზე და სალებს რიგრიგობით ესვრიან ფოხუჭს. რამდენჯერაც გადააგდებენ, იმდენჯერ ხელახლა უნდა „დადგას“ „დამცველმა“.

რომელიც ფოხუჭს გადააგდებს, თავისუფლად შეუძლია აიღოს თავისი სალა, ამცილებლისათვის კი ეს საქმე საფრთხილოა, რადგან დამცველს უფლება აქვს, ხელის დაკვრით დაჭრას იგი. მაგრამ, დამცველს ეს უფლება ეკარგება, თუ ამცილებელი მოთამაშე მოასწრებს და თავის სალას ფეხს დაადგამს,

ან თუ ფოხუჭი გადაგდებულია; ამიტომ ამცილებელიც მაშინ გარბის სალის ასაღებად, როცა ფოხუჭი გადაგდებულია.

გარდა ამისა, თუ ამცილებელმა თავის სალაზე ფეხის დედაგმა მოასწრო, უფლება აქვს სალა ერთი ფეხის დახმარებით მეორე ფეხზე შეიგდოს, ფეხითვე აისროლოს და ხელში დაიჭიროს, თუ ეს მოახერხა, დამცველი ფელარ დაიჭერს მას, თვითონ კი შეუძლია სალა ხელახლა ესროლოს ფოხუჭს. თუ მოთამაშემ პირდაპირ ხელში აიღო სალა, დამცველს უფლება აქვს გამოეკიდოს და დაჭრას იგი. იმ შემთხვევაში, როცა სალა მოხვდება, მაგრამ ფოხუჭი არ გადავარდება, დამცველმა ფოხუჭს სამჯერ უნდა მოჰკიდოს ხელი, ისე ვერც ერთ მოთამაშეს ვერ დაჭრის „დაჭრილი“ მოთამაშე იკავებს დამცველის ადგილს.

6. სალაობის შემდგომი ვარიანტი ფოხუჭისაგან დიდად არ განსხვავდება, მხოლოდ აქ გამოყენებულია ერთი მტკაველი სიგრძის და ერთ ციდამდე სიგანის ბრტყელი ქვა.

მოთამაშენი ერთიმეორეზე 10-მდე ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ორ ხაზს, ერთ ხაზზე დადგამენ ქვას და მეორე ხაზიდან ესვრიან სალებს, რათა მოარტყან და წააქციონ. მცველმა ქვა ყოველი წაქცევის შემდეგ ფეხზე უნდა დააყენოს.

თამაშის დანარჩენი წესები იგივეა, რაც ფოხუჭში.

7. **ქვასალაობა.** მოთამაშენი დადებენ ბრტყელ ქვას და აქედან „გადადიან“ თავიანთ სალებს. სალებს მათი დაცემის ადგილიდან ესვრიან ბრტყელ ქვას. პირველად ესვრის ის მოთამაშე, რომლის სალაც ყველაზე უფრო შორს დაეცემა, და ასე თანმიმდევრობით. ვინც ააცილებს, „ჩამწვარია“ და დროებით გადის თამაშიდან. მომრტყმელები კი ხელახლა გადადიან თავიანთ ქვებს და აგრძელებენ თამაშს.

მოთამაშეთა რიცხვი თანდათან მცირდება, ვინც სულ ბოლოს დარჩება, გამარჯვებულიც ის არის.

8. ჩიკორი. თამაშისათვის საჭიროა „ჩიკორი“ — მოზრდილი მრგვალი ქვა. გარდა ამისა, ყველა მოთამაშეს აქვს საკუთარი „სალა“. მოთამაშენი დადგამენ „ჩიკორს“. ეს ადგილი „ბინა“ იქნება. ოციოდე ნაბიჯის მოშორებით გაავლებენ ხაზს. ამ ხაზიდან „გადადიან“ სალებს და ცდილობენ, რაც შეიძლება ახლოს დაავდონ „ჩიკორთან“. ამის შემდეგ მანძილს ზომავენ. ვისი სალაც ყველაზე შორს იქნება, ვალდებულია ბინიდან ხაზამდე ზურგით მიიყვანოს ის მოთამაშე, რომლის სალაც ყველაზე ახლოს იქნება „ჩიკორთან“. შემდეგ ამავე მიზნით თანმიყოლებით იზომება მანძილი დანარჩენების სალებამდეც. ყოველი შემდგომი შორსმდებარე სალის პატრონმა უნდა გადაიყვანოს ახლოსმდებარე სალის პატრონი. კენტად დარჩენილი სალის პატრონი თავისუფალია. ამის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება.

9. ჩხირაობა. მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. ყოველ მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს სალა და ფანქრისხელა ჩხირი.

გაავლებენ ხაზს და ჩხირებს მის გასწვრივ თითო გოჯის სიღრმეზე ჩაასობენ. ჩხირები ერთიმეორისაგან დაშორებულნი უნდა იყოს აგრეთვე თითო გოჯით.

ამის შემდეგ ჩხირების დასმის ადგილიდან „გადიან“ სალებს და სადაც სალები შეჩერდება, იქიდან ესვრიან ჩხირებს. პირველად ესვრის ის მოთამაშე, რომლის სალაც ყველაზე შორს იქნება, და ასე თანმიმდევრობით. ყოველი მოთამაშე ცდილობს, რაც შეიძლება მეტი ჩხირი წააქციოს. ის მოთამაშე რომლის ჩხირიც წაიქცევა, ჩხირის წამქცევს შეისვამს ზურგზე და მიიყვანს წინასწარ დათქმულ ადგილამდე, როცა ყველა ესვრის, თამაში თავიდან იწყება, მიუხედავად იმისა, ყველა ჩხირი წაიქცევა თუ არა. ვისი ჩხირიც არ წაიქცევა, ის თავისუფალია.

10. ჭორაობა. მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი და თავისუფალი.


მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად: იპოვიან კვერცხისოდენა მრგვალ ქვას „ჭოროხს“, ანუ „ჭორს“ (უმთავრესად კაჟისა) და „დადგამენ“ 1-2 მტკაველი სიმაღლის ბრტყელ ქვაზე („დასადგმელზე“). თითოეულ მოთამაშეს აქვს მუშტისოდენა მრგვალი ქვა, ანუ „სატანო“. ამ „სატანოებს“ „გადადიან“ „ჭორის“ დადგმის ადგილიდან და სადაც გაჩერდება, იქიდან ესვრიან „ჭორს“. პირველად ესვრის ის, ვინც ყველაზე შორსაა. თუ ააცილა, ესვრის მეორე, შემდეგ მისი მომდევნო და ასე თანმიყოლებით.

ის მოთამაშე, რომელიც „ჭორს“ გადააგდებს, „ჭორის“ გაჩერების ადგილის მონიშვნისათვის მიწაში ასობს „ჯოხს“. „ჭორს“ ხელახლა „დგამენ“. იგი ყველა მოთამაშემ უნდა გადააგდოს და შეჩერების ადგილი ჯოხით მოინიშნოს. ბოლოს ხდება შემოწმება. მოგებულთა იმ მოთამაშის ჯგუფი, რომელმაც ყველაზე შორს გაიტანა „ჭორი“ და ჩხირი ყველაზე შორს დაასო. მოწინააღმდეგეებმა მოგებულები მხრებზე უნდა შეისვან, „ჭორის“ დასადგმელი ქვიდან მიიყვანონ უშორეს ჯოხამდე და მოიყვანონ უკან. შემდეგ თამაში ხელახლა იწყება.

ს ი ლ ო ბ ა ნ ა

1. მონაწილეობს 2 მოთამაშე 8 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა სუფთა სილა (ქვიშა). ერთ-ერთი მოთამაშე სილის (ქვიშის) გროვაში დამალავს 4-5 სმ სიგრძის ჩხირს, შემდეგ კი ამ გროვას 3-4 მტკაველზე წააგრძელებს.

მოპირდაპირე ხელის თითებს ერთიმეორეში ჩახლართავს



და ხელებს ასე დაადებს წაგრძელებულ ქვიშის გროვას სამ ადგილზე. თუ დამალული ჩხირი ამ სამიდან ერთ-ერთ ადგილზე მაინც აღმოჩნდა, გამარჯვებულია და ჩხირს თვითონ დამალავს; თუ არადა, ჩხირის დამმალავი მას ხელისგულზე დააყრის სილას და შიგ ჩამალავს ჩხირს. შემდეგ თვალებს აუხვევს და 15-20 ნაბიჯზე მიხვეულ-მოხვეულად ატარებს, სილას თავის ჩხირიანად სადმე დააყრევენებს, ჩხირის დამალვის ადგილზე დააბრუნებს და ხელს გაუშვებს.

თვალეხვეული მოთამაშე წავა და გაჩერდება იმ ადგილზე, სადაც მისი აზრით, გამარჯვებულმა სილა გადააყრევინა. აქ მას შეუძლია ფვალი აახილოს და, თუ სილა მისგან სამ ნაბიჯზე უფრო შორს არაა დაყრილი, ჩხირი მოძებნოს. თუ იპოვა — დამარცხებულად აღარ ჩაითვლება და ჩხირსაც თვითონ დამალავს.

2. მონაწილეობს 5-მდე გოგონა და ვაჟი 8 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ქვიშა. ბავშვები მოაგროვებენ ქვიშას, შიგ ჩაასობენ ჩხირს და ჩამალავენ.

მონაწილენი ქვიშის გროვას, რომელშიც ჩხირია დამალული, რიგრიგობით, ორივე ხელით, მანამ აცლიან ქვიშას, სანამ ჩხირი არ გამოჩნდება, მაგრამ ქვიშის შემოცლა ჩხირის გამოჩენის შემდეგაც გრძელდება, ვიდრე ერთ-ერთი მოთამაშე ჩხირს არ წააქცევს.

ამის შემდეგ ამ ჩხირს ისევ იმგვარადვე დამალავენ.

ჩხირის წამქცევმა ქვიშაში სამჯერ უნდა გაურიოს ხელი, თუ ჩხირი იპოვა — თავისუფალია, თუ ვერ იპოვა — ახლა ნიკაპი უნდა გაურიოს სამჯერ. თუ კიდევ ვერ იპოვა, შეუძლია გამოაჩინოს შებერვით, წინააღმდეგ შემთხვევაში დამარცხებულია.



მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. ერთ-ერთი მოთამაშე ცხვირსახოცს ან ქალაქს ასწევს მაღლა და უშვებს ხელს. ვიდრე ცხვირსახოცი (ქალაქი) ძირს დაეცემა, ყველა მოთამაშემ უნდა გაიცინოს და შეწყვიტოს სიცილი დავარდნისთანავე. ვინც წესებს ვერ დაიცავს, ცხვირსახოცს დაარტყამენ.

სკის ხილვა, ჯონის კიკორჭი

1. მონაწილეობენ ვაჟები 15 წლის ასაკიდან.

თამაშის ადგილი უნდა იყოს შეძლებისდაგვარად რბილი (ნაყარი მიწა, ნახერხი, ქვიშა და ა. შ.). ბოძებზე გადებენ ხეს. ბოძები მოთამაშეებზე ოდნავ მაღალი უნდა იყოს. ხეზე გადაადებენ ორად მოკეცილ თოკს. მოთამაშე თოკის მოკეცილ ბოლოში ჩადგამს ორივე ფეხს, ხოლო თოკის ორივე თავისუფალ ბოლოს ერთად დაიჭერს და თავისკენ მოზიდავს, რომ თავისი თავი მაღლა „აიყვანოს“, რათა „სკა მოიხილოს“.

მოთამაშეს, თუ მარჯვედ არ მოიქცა, თოკიდან ფეხები უსხლტება და დაბლა ეცემა, რადგან ამ დროს ფეხები მაღლა მიუდის, თავი კი დაბლა.

2. თოკის ერთ ბოლოს ჩააბამენ რიკს. მოთამაშე ამ რიკზე უნდა დადგეს და თოკის თავისუფალი ბოლო თავისკენ მოზიდოს.

მოთამაშეს რიკიდანაც უსხლტება ფეხები და, თუ მარჯვედ არ მოიქცა, ეცემა.



1. მონაწილეობს 5—7 მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 7 წლის ასაკიდან. თამაშობენ ადრე გაზაფხულზე ტყემლის მკვახე ნაყოფით. მოთამაშენი ტყემალს თანასწორად გაინაწილებენ და შეარჩევენ სუფთა და უბალახო დაქანებულ ადგილს, რომ ზედ ტყემლის ნაყოფი კარგად დაგორდეს.

გაავლებენ ხაზს, საიდანაც მოთამაშენი რიგრიგობით დააგორებენ ტყემალს. ყოველი მათგანი ცდილობს, რომ მისი ტყემალი მოხვდეს მანამდე დაგორებულ რომელიმე ტყემალს. თუ არც ერთს არ მოხვდა, ტყემალი ძირს რჩება, ხოლო თუ მოხვდა, ყველა მანამდე დაგორებული ტყემალი მოგებულად ითვლება; მოხვდებელი ტყემალს აკრეფს და თამაშის ხელახლა დაწყებისათვის პირველად თვითონ დააგორებს. ვისაც ტყემალი გამოეღევა, თამაშიდან გადის, ვინც სულ ბოლოს დარჩება, ისაა გამარჯვებული. იგი მოთამაშეებს ხელახლა გაუნაწილებს ტყემალს და თამაშიც თავიდან იწყება.

თამაში შეიძლება თხილით, კაკლითა და ა. შ.

2. რამდონასა, კენტი თუ ლუწი. თამაშობენ ორნი. თამაშისათვის საჭიროა მკვახე ტყემალი. მოთამაშენი ტყემალს თანასწორად გაინაწილებენ. შემდეგ ერთ-ერთი მათგანი რამდენიმე ტყემალს მალავს მუჭში და ეკითხება მეორეს: „რამდონასა?“ მეორე უპასუხებს, ვთქვათ: „ორონას“; „სამონასა“ და ა. შ. თუ გამოიცირო რამდენი ტყემალია დამალული, ტყემლები მისია, თუ არადა, დამალავს უნდა მისცეს იმდენი ტყემალი, რამდენიც იყო დამალული.

სხვა შემთხვევაში დამალავი მოპირდაპირეს ეკითხება:

„კენტი თუ ლუწი?“ და მოგება-წაგებაც ლუწისა და კენტის გამოცნობით წყდება. თამაში თხილით ან კენჭითაც შეიძლება.

ქ ვ ა ს რ ო ლ ი ა

1. მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ვრცელი და თავისუფალი ადგილი (მდინარის პირი, მინდორი). მოთამაშენი ერთმანეთს ეჯიბრებიან ქვის მალლა და სწორად, ანდა სიშორეზე სროლაში, მდინარეზე, ხრამზე ქვის გადაცილებაში და ა. შ.

2. თამაშობენ წყლის პირას (მდინარე, ტბა, წყალსატევი, ზღვა).

მოთამაშენი შეარჩევენ ბრტყელ ქვებს, სათითაოდ ძლიერად მოიქნევენ და გასტყორცნიან ისე, რომ დატრიალდეს (დაბზრიალდეს), წყლის ზედაპირზე ბრტყლად დაეცეს და ხტუნვა-ხტუნვით გაცურდეს. ვისი ქვაც მეტ ნახტომს გააკეთებს წყლის ზედაპირზე — გამარჯვებულაა.

ქ ო რ ო ბ ა ნ ა

ქორობანას ამა თუ იმ ვარიანტში მონაწილეობს 20-მდე გოგონა და ვაჟი, უმთავრესად 7 წლის ასაკისა.

1. ამ ვარიანტში მონაწილეობენ ბავშვები 5 წლის ასაკიდან. აირჩევენ „კრუხსა“ და „ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან. წიწილები კრუხს უკან გამოებმებიან და მასთან ერთად ტრიალებენ.

ქორი ცდილობს, წიწილები სათითაოდ გაიტაცოს, რისთვისაც საკმარისია ხელი დაჰკრას მათ. ყველა წიწილის მოტაცების შემდეგ, კრუხი თავის მხრივ ცდილობს, ქორს დაჰკრას.

ხელი, ე. ი. „დაპკორტნოს“, თუ ეს მოახერხა — ქორი იქცევა კრუხად და კრუხი — ქორად, რითაც თამაში განახლდება (თავიდან დაიწყება). როცა მოისურვებენ, კრუხსა და ქორს გამოცვლიან.

2. ქორაწიწილაობა. მოთამაშენი აირჩევენ „დედას“ და „ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან. ქორი გამოეკიდება წიწილებს და, თუ რომელიმეს ხელი დაპკრა, მოტაცებულად ითვლება და მიჰყავს, თან გზადაგზა ქალაღდის ნაკუწებს (ბუმბულს) ჰყრის. დანარჩენები დედასთან ერთად ვაჰყვებიან „კვალს“ და თან ქათმებივით იძახიან: „კიახ-კიახ... კიახ-კიახ... აგერ ბუმბული... აგერ ბუმბული...“ და ა. შ. ბოლოს მიაგნებენ გატაცებულ წიწილას, შემოეხვევიან და მიჰყავთ უკან.

3. ქორაჯიჯილაობა. მოთამაშენი აირჩევენ „კრუხს“, ანუ „დედას“ და „ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან.

კრუხს წიწილები მოებმებიან უკან. ამ დროს ქორი მოღდის და კრუხს ეუბნება: ერთი წიწილა გამატანეო. კრუხი უბასუხებს: გაიწიე, მანდ დანა გღია და აიღეო. ქორი გაიწევს და მიმოიხედავს ირგვლივ, მაგრამ დანა არსად გღია. ასე მეორდება რამდენჯერმე. როცა ქორი „დარწმუნდება“, რომ კრუხი ატყუებს, გამოექანება და რომელ წიწილასაც ხელს სტაცებს, მოტაცებულად ითვლება. ასე რიგრიგობით იტაცებს წიწილებს, მიჰყავს და ცალკე აყენებს. როდესაც ყველა წიწილას მოიტაცებს, მერე თვით კრუხის მოტაცებას მოინდომებს. ქორსა და კრუხს შორის გაიმართება ჩხუბი („ჭიდაობა“), რომელიც წააქცევს, გამარჯვებულიც ის არის. ამის შემდეგ სხვა მოთამაშეებს ირჩევენ.

4. ქორიაბეღობა. ბავშვები ირჩევენ „კრუხს“, ანუ „დედას“ და „ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან. ქორი მიწას ჩიჩქნის ჯოხით, წიწილები კი დედას მოებმებიან. დედა იძახის:

„ქორო, ბუდეს დაგინგრევ!“ „მე წიწილას წაგართმევ!“ — უბასუხებს ქორი. ბოლოს წიწილები დედას მოსცილდებიან, ქორს შემოეხვევიან და ეუბნებიან: სარკე-სავარცხელი გვათხოვეო. ქორი მისცემს ნაფოტს, რომელიც ყველა წიწილას ხელში გაივლის. უკანასკნელი იტყვის: ეს რა სარკე-სავარცხელიაო, და გადაადგებს. ქორი ჩამოივლის და ყველას სათითაოდ ეკითხება: სარკე-სავარცხელი რა უყავი? პირველი მოთამაშე მეორეზე მიუთითებს, ამას მივეციო, მეორე — მესამეზე, მესამე — მეოთხეზე და ა. შ. უკანასკნელი ეუბნება: არ მომეწონა და გადავადგეო. ქორი მობრუნდება და კრუხს ეუბნება: სამაგიეროდ ერთი ყვინჩილა მასესხეო.

— არა მყავსო.

— აბა, დაიყვილონო.

წიწილები დაიყვილებენ.

— ეს რა ბევრი ყვინჩილა გყოლიაო, — ეტყვის ქორი, გაქანდება და მანამ არ მოეშვება, ვიდრე სარკე-სავარცხლის გადამგდებს ხელს არ დაადებს. ეს თუ მოახერხა, წიწილა მოტაცებულად ჩაითვლება და მიჰყავს. შემდეგ მობრუნდება და კვლავ ითხოვს: ერთი ყვინჩილა მასესხეო.

— რაც მოიტაცე, ისიც არ შეგრჩენიაო!

— რომ მოვიტაცე, ბატონს მივართვიო.

— შენც შეგარცხვინე და შენი ბატონიცაო.

ქორი კიდევ დააპირებს წიწილების მოტაცებას, მაგრამ ამ დროს კრუხი დაიძახებს, „მივესიოთო“, და ყველანი ქორისაკენ გაქანდებიან. შეშინებული ქორი გარბის, კრუხი და წიწილები კი გატაცებულ წიწილას გაათავისუფლებენ. კრუხი მას ყურში ჩაჰკიდებს ხელს და წამოიყვანს. ამის შემდეგ ახალ „კრუხს“ და „ქორს“ აირჩევენ.

5. ქორის ბეზია. ერთ-ერთ მოთამაშეს თვალებს ნაჭრით

აუხვევენ, ის იქნება „ქორის ბებია“. დანარჩენები შემოეხვე-
ვიან მას და ეკითხებიან:

— ნამ, ნამ, რასა ჭამ?

— ერბო-კვერცხს.

— მე მაჭმევ?

— არა.

— ჩემს ამხანაგს?

— არც იმას.

მაშინ დაესევინა, წააქცევინა და აქეთ-იქით გაიფანტებინა. ქორის ბებია ცდილობს ვინმე დაიჭიროს. ვისაც დაიჭერს, მომ-
დევნო ხელზე „ქორის ბებია“ ის იქნება.

6. ქორობზრიალა (წერა-წერა), (ქორი კვდება, მიხარია),
ბავშვები აირჩევენ „ქორსა“ და „დედას“, დანარჩენები „წიწი-
ლები“ იქნებიან.

წიწილები მოებმებიან დედას, მასთან ერთად აქეთ-იქით
ტრიალებენ და იძახიან — „ქორი კვდება, მიხარია“. ქორი
დასდევს წიწილებს და, რომელსაც კი ხელს დააკარებს, „მოტა-
ცებულია“ და ცალკე გაჰყავს. ასე დაიჭერს ყველას, რის შემ-
დეგ წიწილები იწყებენ ქორისათვის სადილის „მზადებას“:
ერთიმეორეზე ალაგებენ ჯოხებს, ვითომდა სადილია. სადილის
დამზადების შემდეგ წიწილები ქორს „დააბანინებენ“ ხელს
(ისე იქცევიან, ვითომ აბანინებენ), რის შემდეგ ქორი ფეხს
გაჰკრავს „სადილს“ და გარბის. წიწილები და დედა გამოუდგე-
ბიან, დაიჭერენ და წააქცევენ.

ამის შემდეგ სხვა „ქორსა“ და „დედას“ აირჩევენ.

7. ქორობუდობანა. მონაწილენი აირჩევენ „დედას“ და
„ქორს“, დანარჩენები „წიწილები“ არიან. ქორი ჯოხებითა და
ნაფოტებით გაიკეთებს ბუდეს და ზედ დაჯდება. წიწილები დე-

დას უკან მოებმებიან და „კუდს“ (რიგის ბოლოს) აქეთ-იქით იქნევენ. დედა იძახის:

— ქორო, ბუდეს დაგინგრევ!

— მე წიწილას წაგართმევ, — უბასუხებს ქორი.

ასე გაიმეორებენ რამდენჯერმე.

— ღორები არიან ყანაში, — ეტყვის ქორს დედა.

ქორი „გამოსარეკად“ მიდის. დედა აიღებს „სავარცხელს“ (ჯოხს ქორის ბუდიდან) და თმას „ივარცხნის“. დავარცხნის შემდეგ გადასცემს უკან ჩაბმულ „წიწილას“; წიწილაც დაივარცხნის და მომდევნო წიწილას გადასცემს, ასე ბოლომდე; უკანასკნელი სავარცხელს გადააგდებს.

ქორი დაბრუნდება და სავარცხელს მოიკითხავს: რა უყავი ჩემი სავარცხელი? — ეუბნება დედას.

— ამას მივეცი, — უჩვენებს უკან ჩაბმულ წიწილაზე. ისიც თავის მხრივ მეორეზე მიუთითებს და ასე ბოლომდე, უკანასკნელი წიწილა კი ეუბნება: წყალში გადავაგდეო.

ქორი გაეჭანება და, რომელ წიწილასაც ხელს სტაცებს, მიჰყავს; ასე მიჰყავს ყველა.

დედა პირში დაიჭერს ჯოხს, ტირის და კრუხივით კრუხ-კრუხებს, ქორი ეკითხება:

— რა გატირებს?

— შვილები დავკარგე.

— რითი მოგიყვანო?

— ყურით.

ქორი გაბრუნდება, ერთ-ერთ წიწილას ყურში ხელს ჩააგლებს, მოიყვანს და გამოაყოფინებს ენას.

— შენია თუ არა.

— არა.

ქორი ისევ ყურში სტაცებს ხელს წიწილას და უკანვე მიჰ-

ყავს. ამ დროს დედა მიადახებს: „კი, კი, ჩემია, მხოლოდ ვეღარ ვიცანით“. ქორი წიწილას მოაბრუნებს და დატოვებს. ასევე მოიყვანს დანარჩენებსაც და გაბრუნდება.

კრუხი ერთ-ერთ წიწილას ქორთან „დოქებს“ (ნაფოტებს, ჯოხებს) გაატანს და დააბარებს: „ამაში ღვინო ჩამისხი, ამაში — რძეო“ და ა. შ. ქორი წიწილის მიტანილ დოქებს გადაჭყრის. წიწილა ამ ამბავს დედას მიუტანს. დედა მიდის ქორთან და ეკითხება:

— რატომ გატეხე?

წყალზე გავატანე გასარეცხად და გაუტეხიათო.

დედა გამობრუნდება და დოქებს ხელახლა გაგზავნის, მაგრამ იგივე მეორდება. ამაზე დაიწყება დავა:

— რად გატეხე?

— მე არ გამიტეხია.

— არა გრცხვენია, რომ ტყუიხარ!

ქორი წავა, დედა კი მასთან „ლამის გასათევად“ თავის წიწილებს გაგზავნის. ცოტა ხნის შემდეგ უკან დაბრუნდებიან.

— რაზე გაწვევდათ? — ეკითხება დედა.

— განა ეკლებზე, გაქათქათებულ ლოგინზე.

— რას გასმევ-გაჭმევდათ?

— თაფლსა და ღვინოს.

— მასპინძლობა კარგი სცოდნია და რაღა მეთქმის.

ამის შემდეგ თამაში თავიდან დაიწყება.

ქულის ტაცობა

1. ბორბლა. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ჯოხი და ძველი ქუდი. მოთამაშენი შემოხაზავენ წრეს, წრის სიდიდე მოთამაშეთა რაოდენობაზეა

დამოკიდებული. წრის ცენტრში ჩაასობენ ჯოხს და „დაახურავენ“ ქუდს.

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შემდეგ ერთი ჯგუფი დადგება წრეში, მეორე — წრის გარეთ. წრეში მყოფნი იცავენ ქუდს, წრის გარეთ მყოფნი ცდილობენ მის გატაცებას.

მოპირდაპირე თუ ქუდს მოიტაცებს, დამცველმა მას წრიდან. გასვლამდე უნდა დაურტყას ხელი ქუდზე, რის შემდეგ ქუდი თავის ადგილზე ბრუნდება.

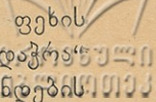
თუ ქუდი წრის გარეთ გაიტაცეს, წრის გარეთ მყოფნი გამარჯვებულებად ითვლებიან და ახლა ისინი დგებიან ქუდის მცველებად, ხოლო ყოფილი მცველები წრის გარეთ გადიან და ცდილობენ ქუდის გატაცებას.

ზოგჯერ წრის შუაგულში დასვამენ ან ცალ მუხლზე დააჩოქებენ რომელიმე მოთამაშეს და ქუდსაც მას ახურავენ. თამაში იმგვარადვე მიმდინარეობს.

2. მოვლილია. მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე. უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ქუდი და ჯოხი.

მოთამაშენი ჯოხს დაასობენ თამაშის ადგილიდან 50-100 ნაბიჯის მოშორებით. რის შემდეგ „გადრის“ საშუალებით ნაწილებიან ორ ჯგუფად, თამაშის დაწყებისათვის კენჭს ყრიან „ქუდის აგლებით“.

იმ გუნდის ერთ-ერთი მოთამაშე, რომელსაც ჩადგომა ერგო წილად, იჩოქებს ცალ მუხლზე, მეორე ფეხი გაწვდილი აქვს თავისუფლად; თავზე ახურავს ქუდი. მოწინააღმდეგენი ცდი-



ლობენ ქუდი გაიტაცონ, დაიჩოქილმა კი მუხლქვემოთ ფეხის მიკარებით უნდა „დაჭრას“ რომელიმე მათგანი. ერთის „დაჭრა“ ნიშნავს მთელი გუნდის „დაჭრას“, რის შემდეგ გუნდების მდგომარეობა შეიცვლება, ჩადგომა მოუწევთ მოწინააღმდეგეებს.

დაიჩოქილს ან მისი ჯგუფის სხვა მოთამაშეს, ვიდრე მოწინააღმდეგენი ქუდს გაიტაცებდნენ, უფლება არა აქვს ქუდს შეეხოს, ხოლო თუ მოწინააღმდეგეებმა ქუდი გაიტაცეს, შეუძლიათ დახვდნენ ქუდის გამტაცებელს, ან გამოუდგნენ, რომ ქუდი „დაუხელონ“ (ქუდზე ხელი მოუკიდონ). ქუდის გამტაცებელს მხოლოდ მისი სადარი უნდა დახვდეს, სხვები დანარჩენ მოწინააღმდეგეებს აკავებენ, რათა ქუდის გამტაცებელს ვერ დაეხმარონ.

თუ გამტაცებელს გაუჭირდა და ქუდი თავისი ჯგუფის სხვა მოთამაშეს გადასცა, მაშინ ქუდის „დახელვა“ შეუძლია ყველა მოთამაშეს.

„დახელილ“ ქუდს „ძალა ეკარგება“ და უკან უნდა დაბრუნდეს, მხოლოდ ახლა სხვა მოთამაშემ უნდა დაიჩოქოს და დაიხუროს იგი.

თუ მოწინააღმდეგეებმა ქუდის ჯოხზე ჩამოცმა მოასწრეს, თამაში მოგებული აქვთ და ჯგუფების მდგომარეობა იგივე რჩება.

3. მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 10 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ძველი ქუდი (ან რაიმე ნაჭერი).

მოთამაშენი იყოფიან ორ ჯგუფად. შემდეგ გაავლებენ „საზღვრის“ ხაზს, რომლის ერთ მხარეზე ერთი ჯგუფი დადგება, მეორეზე — მეორე.

თითოეული ჯგუფის მოთამაშენი თავისი მოედნის მხარეზე, საზღვრიდან 15 ნაბიჯის დაშორებით, დაასობენ ჯოხს, რომელზედაც ქუდს (ან ნაჭერს) ჩამოჰკიდებენ და მის გარშემო შემოხაზავენ 5 — 6 ნაბიჯის სიგანის წრეს, ამის შემდეგ იწყება თამაში. თითოეული ჯგუფი ცდილობს მოიტაცოს „მოწინააღმდეგეთა“ ქუდი (ნაჭერი). ყოველ მოთამაშეს უფლება აქვს „დაჭრას“ საზღვარზე გადმოსული მოწინააღმდეგე, რისთვისაც საკმარისია ხელი დაჭკრას მას. დაჭრილები „დაჭრის“ ადგილზევე უნდა გაჩერდნენ; ნაბიჯის გადადგმის უფლება არა აქვთ, ვიდრე მათივე ჯგუფის მოთამაშე არ გაათავისუფლებს ხელის დაკვრით, შემდეგ ჩვეულებრივად ჩაებმებიან თამაშში. წრეში შესვლა მხოლოდ მოწინააღმდეგე ჯგუფის მოთამაშეებს შეუძლიათ (ამის შემდეგ მათი დაჭრა მხოლოდ წრის გარედან შეიძლება).

თუ მოთამაშემ ქუდი მოიტაცა და დამცველებმა საზღვარზე გადასვლამდე დაჭრეს, უკან დაიბრუნებენ, დაჭრილი კი დაჭრის ადგილზე გაჩერდება (ვიდრე გაათავისუფლებდნენ).

საზღვარს გადაცილებული ქუდი მოტაცებულად ითვლება და თამაში თავიდან უნდა დაიწყოს.

4. მონაწილეობს ორი და მეტი მოთამაშე ვაყი 12 წლის ასაკიდან.

თამაშისათვის საჭიროა ხუთიოდე მტკაველი სიგრძის ჯოხი, ძველი ქუდი და ყაბალახი ან სარტყელი.

მოთამაშენი ქვებით ან ხაზებით მონიშნავენ ორ ადგილს ისე, რომ მათ შორის მანძილი დაახლოებით 30-მდე ნაბიჯი იყოს. მანძილს ნიშნებს შორის გაყოფენ ორ ნაწილად, ისე რომ ერთი მხარე ორჯერ მეტი იყოს მეორეზე. გაყოფის ადგილზე დაასობენ ჯოხს და ზედ ჩამოკიდებენ ქუდს.

შეთანხმების ან კენჭისყრის შედეგად ერთი მოთამაშე დადგება ერთ ნიშანთან, მეორე — მეორესთან. ის მოთამაშე, რომელიც გრძელ მხარეზე მოხვდება, ქუდის დამცველია, მეორე კი — გამტაცებელი. დამცველს ხელში უჭირავს მოხერხებულად დაკეცილი ყაბალახი ან სარტყელი.

სამის დათვლაზე ან სხვა ნიშანზე მოთამაშენი ერთდროულად ერთმანეთისაკენ გაიქცევიან. გამტაცებელმა უნდა მიირბინოს ქუდთან, გაიტაცოს იგი და მოასწროს თავის ნიშანთან დაბრუნება, ვიდრე დამცველი წამოეწეოდეს, თორემ თუ დამცველი წამოეწია, შეუძლია, მანამ ურტყას ზურგში ყაბალახი (ან სარტყელი), ვიდრე ქუდის გამტაცებელი თავის ნიშანმდე მიაღწევს. თუ მცველი ქუდის მომტაცებელს წამოეწია და ყაბალახი (სარტყელი) დაჰკრა, მცველია გამარჯვებული, თუ არა — გამტაცებელი. შემდეგ „ხელზე“ დამცველის ადგილს სხვა მოთამაშე დაიკავებს.

ქუდის ჩახედაობა, ქერის ზამბა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე, უმთავრესად ვაჟები 15 წლის ასაკიდან. მოთამაშეთაგან შეირჩევა ქუდში ჩამხედავი და მისი „დედა“ (მეპატრონე), ანუ ქუდის დამჭერი.

„მეპატრონე“ დაიჭერს ქუდს და მასში თავს ჩააყოფინებს „ჩამხედავს“ ისე, რომ ვერაფერს ხედავდეს. „ჩამხედავი“ წელშია მოხრილი და ხელები ზურგებით უკან აქვს შემოწოვილი. ერთ-ერთი მოთამაშე ხელს დაჰკრავს ხელისგულეებზე. ჩამხედავს ყოველი დარტყმის შემდეგ უფლება აქვს თავი ამოიღოს ქუდიდან და გამოიცნოს, ვინ დაარტყა. თუ ვერ გამოიცნო, იგივე მეორდება, ხოლო თუ გამოიცნო, მის მაგიერ დგება ის, რომელმაც დაარტყა.

(უი რ ა მ ა ლ ა)

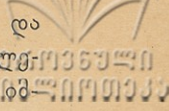
მონაწილეობს 8 მოთამაშე — ვაჟები 15 წლის ასაკიდან. მოთამაშის ადგილზე არ უნდა ეყაროს ქვები და სხვა მაგარი საგნები.

მოთამაშენი განაწილდებიან ორ ჯგუფად. კენჭისყრის შედეგად ერთ ჯგუფს მოუწევს „დადგომა“. ჯგუფის ორი მოთამაშე დადგება ერთიმეორის ზურგშექცევით. ამ მდგომარეობაში ისინი ერთმანეთს ხელებით ჩაეჭიდებიან და ერთიმეორის საწინააღმდეგო მხარეს წაიხრებიან; ორნიც აქეთ-იქიდან (გვერდებიდან) ამოუდგებიან, თავს დახრიან და ისე ღრმად მოიხრებიან წელში, რომ პირველად დამდგარ მოთამაშეებს „ქედით“ თეძოებზე მიეყრდნობიან.

მოწინააღმდეგენი სათითაოდ გამოვლიან ერთ-ერთი მხრიდან და ამ მხარეს მდგომ ღრმად მოხრილ მოთამაშეს ზურგზე ხელებს დაჰკრავენ და მეორე მხარეს ყირამალა გადავლენ (მოთამაშეთა ზურგზე გადაკოტრიალდებიან), თუ რომელიმე ვერ გადავიდა (ვერ გადაკოტრიალდა), გუნდების მდგომარეობა შეიცვლება. ახლა იმ ჯგუფის მოთამაშენი დაიწყებენ ყირამალა გადაკოტრიალებას, რომელიც იდგა. ზოგჯერ იმ მოთამაშეებს, რომელთა ზურგზეც უნდა გადაკოტრიალდნენ, ზემოდან რამეს (მაგ. ძველ პალტოს) გადააფარებენ, რომ უფრო მოხერხებულად გადაკოტრიალდნენ. „დადგომილებს“, თუკი მოესურვებათ, შეუძლიათ ერთიმეორეს შეუტკვალონ ადგილები.

უ ე მ ო ვ ლ ა

მონაწილეობს 15-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. მოთამაშეთაგან ერთ-ერთი „ბოძია“, მეორე — „ჩამომვლელი“ („შემომვლელი“).



„ბოძი“ „ჩამომვლელს“ ჩაეჭიდება ცალი ხელის მაჯაში და იწყებს ადგილზე ტრიალს, მის გარშემო ტრიალებს „ჩამომვლელიც“, რომელსაც დანარჩენები, რამდენსაც მოასწრებენ, იმდენს დაჰკრავენ.

თუ „ჩამომვლელმა“ მოასწრო და რომელიმე მოთამაშეს თვითონ დაჰკრა ხელი, ეს უკანასკნელი „დაჭრილად“ ითვლება. ამის შემდეგ დაჭრილი დგება ბოძად, ხოლო ჩამომვლელის ადგილს იჭერს ის, რომელიც მანამდე იდგა ბოძად. ჩამომვლელი კი დანარჩენ მოთამაშეებს შეუერთდება.

შურდული, ქვეშარტულა

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშისათვის საჭიროა ვრცელი თავისუფალი ადგილი.

კანაფისაგან მკვიდრად მოქსოვენ ერთი ხელის დადება ნაჭერს (ჭილობს), ორი მხრიდან გრძლად დაუტოვებენ თავისივე ძაფებს, კარგად შეგრეხენ და ერთ ბოლოზე გაუკეთებენ ყულფს, ხოლო მეორეზე — ნასკვს. მოთამაშე ყულფში გაუყრის შუა თითს, მეორე ბოლოს კი ნასკვით დაიჭერს ცერსა და საჩვენებელ თითებს შორის. ამის შემდეგ ქვეშარტულას ნაქსოვ ნაწილში ჩადებს ქვას, მძლავრად მოიქნევს ხელს, თითებიდან გაუშვებს განასკვულ ბოლოს და გატყორცნის ქვას. ვინც უფრო შორს და სწრაფად გატყორცნის — გამარჯვებულია. შურდულის, ანუ ქვეშარტულას დამზადება შეიძლება მაგარი მზა ქსოვილის ნაჭრისა და მკედის ძაფისაგანაც.



ქართული
ნაციონალური
ბიბლიოთეკა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები 6—7 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი ხელიხელჩაკიდებულნი ჩამწკრივდებიან. თავში მდგომი იძახის:

„ჩემო კარგო დედაო, თოხები მჭირდებაო!“

„მობრძანდი და ინებე, რადგანაც გჭირდებაო, — უპასუხებს მწკრივის ბოლოში მყოფი.

ამის შემდეგ თავში მდგომი გამოუძღვება მოთამაშეებს, გააძვრენს მწკრივის ბოლოში მდგომი უკანასკნელი ორი მოთამაშის ხელებქვეშ, მთელ დანარჩენ მწკრივსაც თან გაიყოლებს და იმგვარადვე დადგებიან, როგორც პირველად იდგნენ, მხოლოდ ბოლოდან მეორე მოთამაშე ზურგშექცეული და მკერდზე ხელებგადაჯვარედინებული აღმოჩნდება. ასევე გრძელდება თამაში, ვიდრე ყველა მონაწილე (გარდა მწკრივის თავსა და ბოლოში მდგომებისა) ზურგშექცეული და მკერდზე ხელებგადაჯვარედინებული არ დარჩება. შემდეგ მწკრივის თავსა და ბოლოში მდგომი მოთამაშენი მწკრივს ერთიმეორეს საწინააღმდეგო მხარეს ღონივრად გასწევენ, რომ გაწყვიტონ. მწკრივის გაწყვეტის შემდეგ, ვის მხარეზეც მეტი მოთამაშე აღმოჩნდება, გამარჯვებულია.

ჩხირის (კენჭის) დამალვა

ამ სათაურქვეშ გაერთიანებულ თამაშობებს მხოლოდ თამაშის პირველი ნაწილი (ჩხირის დამალვა) აქვს საერთო, ისე კი დიდად განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან.

1. მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი ერთმანეთისაგან 20—30 ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ

ორ ხაზს ამის შემდეგ გამოჰყოფენ ერთ მონაწილეს .ეს იქნება „დედა“. დანარჩენები დადგებიან ერთ-ერთ ხაზზე მწკრივად ყოველი მათგანი ხელებს ერთმანეთზე ხელისგულებით შეკრებიან და ამგვარად გამოწვდის წინ. თითოეულს ხელის თითებში დატანებული აქვს გამონასკვული ცხვირსახოცი (ცხვირსახოცის ნაცვლად შეიძლება ფუჩეჩის, ბალახის ან შტოს წმარებაც). დედა ყველა მოთამაშეს სათითაოდ ჩამოუვლის და ერთ-ერთს, სხვების შეუმჩნეველად, ხელში ჩაუდებს პატარა ჩხირს. ის მოთამაშე, რომელსაც ჩხირი აქვს, როგორც კი ხელსაყრელ დროს იხელთებს, გარბის მეორე ხაზისაკენ. დანარჩენები ცდილობენ გაქცეულს ცხვირსახოცი დაარტყან (შეიძლება ესროლონ კიდეც), თუ დაარტყეს, გაქცეული უკან ბრუნდება, თუ არა დადგება მეორე ხაზზე. პირველ ხაზზე მდგარი მოთამაშენი ჩუმად ირქმევენ სახელებს, მაგ: „ბათუმი“, „ქუთაისი“ და ა. შ. დედა მეორე ხაზზე მდგომს ჩამოუთვლის ყველა შერქმეულ სახელს და ეკითხება, რომელი გირჩევნიაო. ვის სახელსაც მეორე ხაზზე მდგომი ამოირჩევს, ის მოთამაშე უნდა წავიდეს მასთან, მოიკიდოს ზურგზე და მიიყვანოს პირველ ხაზთან. ამის შემდეგ თამაში მეორდება, შეიძლება ხელმძღვანელის გამოცვლაც.

2. კენჭისდამალვა (ხტომით). მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშის ადგილზე არ უნდა იყოს ქვები და სხვა მაგარი საგნები. მოთამაშენი აირჩევს ორ „დედას“, ეს უკანასკნელნი დანარჩენებს გაინაწილებენ „არჩევან-არადანის“ მიხედვით. მოთამაშენი ერთმანეთისაგან 30-მდე ნაბიჯის დაშორებით გაავლებენ ორ სწორ ხაზს. „დედები“ დადგებიან ერთ-ერთ ხაზზე, ერთმანეთისაგან 3—4 ნაბიჯის დაშორებით, სახით მეორე ხაზისაკენ, მათ თავთავიანთი მოთამაშენი დაუდგებიან ერთიმეორის შემდეგ და უკან.

პყრიან კენჭს. ერთ-ერთ გუნდს თამაშის დაწყება მოუწევს. ამ გუნდის „დედა“ დაიჭერს ჩხირს (ან კენჭს,) ჩამოუვლის თავის გუნდის ყველა მოთამაშეს და ხელებში ჩაუდებს ხელებს, თან ცდილობს ისეთი შთაბეჭდილება მოახდინოს, თითქოს თითოეულ მათგანს ჩხირი გადასცა. სინამდვილეში ჩხირს ერთ მოთამაშეს ჩაუდებს ხელში. შემდეგ ამ ჯგუფთან მოდის მოწინააღმდეგეების დედა და ცდილობს გამოიცნოს, ვისა აქვს ჩხირი დამალული. თუ ვერ გამოიცნო, ჩხირის დამალავი ჯგუფის სულ უკანა მოთამაშე გამოიქცევა, ფეხს დაჰკრავს ხაზზე და გადახტება. სადაც დახტება, იმ ადგილის გასწვრივ ჩაჯდება, ჩხირს კი ისევ ეს ჯგუფი დამალავს. თუ მოწინააღმდეგეებმა კენჭი კიდევ ვერ იპოვეს, მაშინ იმგვარადვე გამორბის ამ ჯგუფის უკან დარჩენილი მეორე მოთამაშე. ეს მოთამაშე ფეხს დაჰკრავს არა ხაზზე, არამედ იმ ადგილზე, სადაც მის წინ გადამხტარმა მოთამაშემ დახტომის დროს ფეხის ქუსლები დაჰკრა. თუ კენჭი მოწინააღმდეგეებმა იპოვეს, კენჭს ეს უკანასკნელები დამალავენ. ასე გრძელდება თამაში, ვიდრე ერთ-ერთი გუნდი ამგვარი ხტომით დანიშნულ ადგილს (მეორე ხაზს) არ მიაღწევს; ეს გუნდი გამარჯვებულად ითვლება. ზოგჯერ გუნდები დადგებიან (ან დასხდებიან) ერთიმეორის პირისპირ, ერთმანეთისაგან 40—40 ნაბიჯის დაშორებით. შუაში გავლებულია ხაზი, რომელი გუნდიც ამ ხაზამდე მიასწრებს, ისაა გამარჯვებული.

3. ჩათქმობანა. მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 6 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი აირჩევენ ერთ „მრიგებელს“ (ჩამომრიგებელს). დანარჩენები ჩამოსხდებიან ერთად. მრიგებელი დაიჭერს პატარა ჩხირს, მოთამაშეებს სათითაოდ ჩამოუვლის და ჩხირს „ჩამოუჭრებებს“. მან ისეთი შთაბეჭდილება უნდა მოახდინოს, თითქოს ყოველ მათგანს



ჩხირს აძლევდეს. სინამდვილეში ჩხირს, სხვებისაგან შეუუმჩნევ-
 ლად, გადასცემს ერთ-ერთ მოთამაშეს. ამის შემდეგ მრიგებელთა
 დგება რამდენიმე ნაბიჯის მოშორებით და იძახის: „ოქროს-
 ფერო, ჩემთან მოდი!“ „ოქროსფერი“, ე.ი. ის მოთამაშე,
 რომელსაც ჩხირი აქვს, წამოხტება, რათა გაიქცეს, დანარჩენე-
 ბი ცდილობენ დაიჭირონ. თუ დაიჭირეს, ჩხირს დამჭერი
 მოთამაშე არიგებს, თუ არა და — „ოქროსფერი“.

ცარიელია თუ სავსე (ბოშმიდოლი)

მონაწილეობს 2-დან 20-მდე გოგონა და ვაჟი 6—7 წლის
 ასაკიდან. მოთამაშენი იყოფიან 2 ჯგუფად, ჯგუფები დადგები-
 ან ორ მწკრივად, სახით ერთმანეთისაკენ, ერთიმეორისაგან
 2—3 ნაბიჯის დაშორებით. ერთ-ერთი გუნდის მოთამაშენი შე-
 ბრუნდებიან, რომელიმე მათგანი ცალ ხელში დამალავს კენჭს,
 შემდეგ ისევ შემობრუნდებიან. თითოეული მათგანი თავის
 პირისპირ მდგომ მოწინააღმდეგეს გაუშვერს ორივე ხელს და
 ეკითხება: „ცარიელია თუ სავსე“ („ბოშმიდოლი“)? თითოეულ
 მოწინააღმდეგეს შეუძლია მხოლოდ მოპირდაპირის ერთი
 რომელიმე ხელის გასინჯვა. თუ კენჭი ვერ იპოვეს, დამალავმა
 თვითონ უნდა აჩვენოს კენჭი. კენჭის პოვნის შემთხვევაში
 მპოვნელებს უფლება აქვთ მოწინააღმდეგეებს ქაპრის ბოლო
 (უაბზინდო) ან თითი დაჰკრან ხელის ზურგზე, ხოლო შემდეგ
 კენჭი თვითონ დამალონ და პირიქით, თუ ვერ იპოვეს, თვითონ
 „დაისჯებიან“ და კენჭსაც ისევ მოპირდაპირენი დამალავენ.

ცეცხლოვანა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები
 12 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი განაწილდებიან ორ ჯგუფად.

11. ზ. შერაზადიშვილი.

თითოეული ჯგუფი თამაშის ადგილზე ერთიმეორისაგან 25—30 ნაბიჯის დაშორებით დადებს მოზრდილ ქვას. ქვას „ცეცხლი“ ეწოდება. მოედნის შუაგულზე გაავლებენ ხაზს — „საზღვარს“ და დაიწყებენ თამაშს. ჯგუფები მოთამაშეებს რიგრიგობით გზავნიან ერთიმეორის ცეცხლისაკენ. თამაშის არსი იმაში მდგომარეობს, რომ ფეხის მიკარებით „აღებული“ იქნას მოწინააღმდეგეთა ცეცხლი. მოწინააღმდეგეთა ცეცხლის აღების უფლება ყველა მოთამაშეს აქვს. ასევე ყველა მოთამაშეს აქვს უფლება „დაჭრას“ საზღვარს გადმოცილებული მოწინააღმდეგე, რომელიც მასზე გვიან „გამოვიდა“, ე. ი. მოსცილდა საკუთარ ცეცხლს, უფრო ადრე გამოსული მოთამაშის დაჭრა კი არ ჩაითვლება.

მოწინააღმდეგის დაჭრა ხელის დაკარგვით ხდება.

დაჭრილი მოთამაშე ადგილზევე რჩება. მას არც ერთი ნაბიჯის გადადგმის უფლება არა აქვს, ვიდრე მისი ჯგუფის მოთამაშენი არ „დაიხსნიან“, რისთვისაც საკმარისია ერთ-ერთი მათგანი ხელით შეეხოს მას. დაჭრილს უფლება აქვს ხელი გაუწოდოს დასახსნელად მომავალ მოთამაშეს. თითოეულ გუნდს ცეცხლთან დაყენებული ჰყავს მცველი, მაგრამ ზოგჯერ მცველები იძულებულნი არიან წავიდნენ თავიანთი მოთამაშეების დასახსნელად. ასეთ შემთხვევაში ამ მხარის ცეცხლის აღება უფრო ადვილი ხდება. რომელი მხარეც მოახერხებს მოწინააღმდეგეთა ცეცხლის აღებას, მოგებულა. მოთამაშეს, რომელიც მოწინააღმდეგეთა ცეცხლს მიუახლოვდება, შეუძლია ამ უკანასკნელთა გაღიზიანება — „მოვიხტიო“ და სხვა ამგვარი სიტყვებით.

ცეცხლის აღების შემდეგ თამაში შეიძლება განმეორდეს.

ციგაობა

ციგით, ანუ ღოგაზურით, ანუ ჯონგაზურით



თამაშისათვის საჭიროა ციგა, მას დომბურასაც, ანუ ჯონგურასაც უწოდებენ და ხელმარჯვე ბავშვები თვითონ აკეთებენ.

მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 5 წლის ასაკიდან. თუ სასრიალო ფერდობის დაქანება ნაკლებია, უფრო პატარებიც ებმებიან ციგაობაში.

ციგა ასე მზადდება: მუხის გულისაგან ან წიფლისაგან (შეიძლება სხვა ხის, უკიდურეს შემთხვევაში, უბრალო ფიცრის გამოყენებაც) გამოთლიან და გაასუფთავენ 2 ბასკას. ბასკების სიგრძე ასაკზეა დამოკიდებული და დაახლოებით 25—35 სმ შეიძლება იყოს. სიფართოე საკმარისია 3—4 სმ, სისქე — 4—5 სმ.

თითოეულ ბასკას ერთ ბოლოს 2 თითის დადებაზე ცერად წაათლიან და შემოასწორებენ, რომ თოვლს არ წამოედოს.

ბასკებს დაალაგებენ ერთმანეთის პარალელურად, ერთიმეორისაგან 20—25 სმ დაშორებით და ზედ თანაბრად დააჭედებენ ფიცრებს, ისე, რომ ბასკების წათლილი ბოლოები, რომლებიც ქვემოთ იქნება მოქცეული, თავისუფალი დარჩეს.

ფიცარს წინა მხრიდან ორ ადგილზე გახვრეტენ და თასმის ან თოკის სახელურს გამოაბამენ: თუ ფიცარს გარშემო შემოეჭედება წვრილი, თითის სისქე რიკები, ციგა დასაჯდომად უფრო მოხერხებული იქნება. ასეთი ციგებით, ანუ დომბურებით, ანუ ჯონგურებით ბავშვები ზამთარში თოვლიან ფერდობზე სრიალებენ, ხშირად კი ზაფხულობით თანაბარსა და სუფთა ბალახოვან, ზოგჯერ კი უბალახო ფხვიერ ფერდობებსაც არ

ერიდებიან და ერთიმეორეს ეჯიბრებიან, ვინ უფრო შორს და
სწრაფად გასრიალდება.



ციგურაობა

სახელშრიანი ციგურაობით (რკალციგურაობით)

მონაწილეობენ უმეტესად ვაჟები 8 წლის ასაკიდან.

დამზადებენ ასეთივე ბასკებს მუხის გულისაგან ან წიფლის
ხისაგან, როგორც ზემოთაა აღწერილი. ბასკების სიგრძე მოთა-
მაშის ფეხსაცმლის სიგრძეზე დაახლოებით 10 სმ-ით მეტი
უნდა იყოს.

ბასკებს თავიდან 5 სმ და ბოლოდან 3 სმ დაშორებით 15 მმ
დიამეტრის მქონე ბურლით გაბურღავენ 3 სმ სიღრმეზე. ამის
შემდეგ სახელურებისათვის შეარჩევენ შესაფერისი სიგრძისა
და სიმსხო თხილის ნედლეულ ტოტებს. ტოტები სუფთა უნდა
იყოს, ოღონდ კანი არ უნდა გაეცალოს და ნაჭდევი (დანის)
არ ჰქონდეს — რათა არ გატყდეს. ტოტებს თავებს გაუსუფთა-
ვებენ და მსხვილი ბოლოებით ჩაარტობენ ბასკების გაბურღულ
თავებში, ტოტებს თანდათან მოლუნავენ (თანაც ხელში მოქნი-
ან), მორკალავენ და წვრილი ბოლოებით ბასკების გაბურღულ
ბოლოებში ისე ჩაარტობენ, რომ ტოტებმა (რკალეებმა) წაგრძე-
ლებული ქართული „ი“-ის სახე მიიღოს. მათი ბოლოები კარ-
გად უნდა იყოს ფოსოებში ჩასმული და ლურსმნით დამაგრე-
ბული, ხოლო მათ შორის ჩადგმული ფეხი (ფეხსაცმლით)
კარგად იჭედებოდეს. მოციგურავე ხელებს სახელურებში
(რკალეებში) ჩასჭიდებს და ფეხებს დადგამს ბასკებზე სახელუ-
რების ბოლოებს შორის. სახელური ისეთი სიმაღლისა უნდა

იყოს, რომ ჩაჭიდებისათვის მოთამაშეს ოდნავ მუხლებში მოხრა სჭირდებოდა.


მოთამაშე, ანუ მოციგურავე, სახელურიანი ციგურებით (რკალციგურებით) დადგება კარგად დატკეპნილ და თანაბრად დაქანებულ თოვლიან ფერდობზე და სრიალით ეშვება დაბლა. სახელურიანი ციგურებით ზაფხულობით სწორ, ბალახოვან ფერდობსაც ეტანებიან. თუ დიდი სისწრაფის შენელება უნდათ, სახელურებს, რკალებს, თავისკენ მოსწევენ, ბასკებს „ქუსლებზე“ შეაყენებენ და დაამუხრუჭებენ. ზოგჯერ ამ მიზნით ბასკების ქუსლები ზემოდან ნაწილობრივ ჩათლილი, დათხელებულია. სახელურებიანი ციგურებით შეიძლება მიმართულების შეცვლაც.

მოთამაშენი ხშირად ერთიმეორეს ეჯიბრებიან გასწრებაში.

ც ი ხ ო ბ ა ნ ა

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 12 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი შემოხაზავენ რამდენიმე ნაბიჯის სიგანის წრეს, შუაზე დაასობენ ჯოხს, რომელსაც ციხე ეწოდება და ნაწილდებიან ორ ჯგუფად, კენჭისყრის შემდეგ ერთ-ერთ ჯგუფს მოუწევს „ჩადგომა“. ეს ჯგუფი იცავს ციხეს. მეორე ჯგუფი თამაშობს წრის გარეთ და ცდილობს ციხის „აღებას“. თუ ამ ჯგუფის რომელიმე მოთამაშე ჯოხს შეეხება, ციხე აღებულია და ციხის მცველად მისი ჯგუფი დგება. დამცველები ცდილობენ ხელი დაჰკრან წრეში შეჭრილ მოწინააღმდეგეს, სანამ იგი ციხეს შეეხებოდეს. თუ ეს მოახერხეს, წრეში შემოჭრილი მოთამაშე ჩაჭრილია („მოკლულია“). და თამაშიდან გადის. თავის მხრივ მცველებს წრიდან გამოსვლის უფლება არა აქვთ, წინა



აღმდეგ შემთხვევაში ისინიც ჩაჭრილებად („მოკლულებად“) ჩაითვლებიან. თუ მოიერიშე მხარის მოთამაშენი ისე ჩაიჭრენ, რომ ციხე ვერ აიღეს, დამარცხებული არიან და მომდევნო „ხელზე“ ციხის მცველად იგივე ჯგუფი რჩება.

ც ხ ე ნ ს ა

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 4—5 წლის ასაკისა.

ყოველი მონაწილე შეარჩევს 1 მეტრამდე სიგრძის ჯოხს („ცხენს“) და ჩააბამს თოკს („აღვირს“); ასევე შეარჩევს პატარა ჯოხს მათრახისათვის. ამ უკანასკნელს ერთ თავზე მოაბამს წვრილი თოკის ყულფს მაჯაზე გადასაცემლად, მეორეზე კი — ოდნავ მსხვილ თოკს, „მათრახის ენას“.

მოთამაშენი მოახტებიან თავიანთ ცხენებს, ერთ ხელში დაიჭერენ აღვირს, მეორეში — მათრახს, „დააჭენებენ“ აქეთ-იქით და ცდილობენ მოძრაობითა და ხმით ხან ცხენს მიჰბაძონ, ხან მხედარს.

ასეთ „ცხენოსნებს“ შეუძლიათ მოაწყონ შეჯიბრებაც („მარულა“), — დადგებიან ერთ ხაზზე და სამის დათვლაზე გაჭენდებიან. რომელიც მიასწრებს წინასწარ დანიშნულ ადგილამდე (20—30 ნაბიჯი), გამარჯვებულია.

ცხენსა ვყიდი, ვინ იყიდის...

1. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 15 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი სურვილისამებრ წყვილდებიან, რომ ერთიმეორე „დაიცვან“. ერთ-ერთი მოთამაშე იძახის: „ცხენსა ვყიდი, ვინ იყიდის?“ მეორე უპასუხებს რომელიმე მოთამაშეზე: „პეტრე იყიდის“. პეტრეს დამცველმა უნდა „დაიცვას“ პეტრე და

მოწინააღმდეგეს უპასუხოს: „პეტრე არ იყიდის, პავლე (ან სხვა) იყიდის“. თავის მხრივ პავლეს დამცველმა უნდა უპასუხოს, რომ პავლე არ იყიდის და სხვა რომელიმე მოთამაშე იყიდის.

თუ „დამცველს“ პასუხი შეეშალა ან შეცდომით თავისი დამცველი დაასახელა, ანდა დროზე, ან სრულებით ვერ უპასუხა, მას დანარჩენები წკიპურტით უმასპინძლებიან.

თამაშის გართულებისათვის ზოგჯერ მოთამაშენი ირქმევენ ძნელად სათქმელ ან ერთმანეთის სახელებს.

2. რადა ფიდო. მონაწილეობს 10-მდე გოგონა და ვაჟი 7 წლის ასაკიდან.

რომელიმე მათგანი იწყებს თამაშს და ერთ-ერთ დამსწრეთაგანზე, ვთქვათ, ფიდოზე, იძახის:

— გზაზე ფიდო მოდიოდა!

— რადა ფიდო! — უმაღვე უპასუხებს ფიდო.

— მაშ ვინა? — სასწრაფოდ უბრუნებს კითხვას თამაშის დამწყები.

— თეკლა! — გადააქვს თეკლაზე თამაში ფიდოს.

— რადა თეკლა? — უმაღვე ეკითხება თეკლა.

— მაშ ვინა? — სწრაფადვე სვამს კითხვას ფიდო.

— მანანა! — უპასუხებს თეკლა და ა. შ.

ვისაც კითხვის დასმა და პასუხის გაცემა შეეშლება, ან დაუგვიანდება, თამაშიდან გადის. ვინც ბოლომდე დარჩება, გამარჯვებულია.

თუ მონაწილენი გამოგონილ სახელებს შეირქმევენ, თამაში უფრო რთულსა და ხალისიან სახეს მიიღებს.



1. მონაწილეობს 2 გოგონა ან ვაჟი 7 წლის ასაკიდან, თამაშისათვის საჭიროა 7 — 8 მტკაველი სიგრძის მაგარი ძაფი (უმჯობესია მკედი), ძაფის ბოლოები ერთადაა განასკვული.

ერთ-ერთი მოთამაშე ძაფში ორივე ხელის მტევნებს გაუყრის. ძაფს თითოეული ხელის ზურგზე (ცერების წინ თითო-ჯერ შემოიხვევს, მათში ერთიმეორის მოპირდაპირე შუა თითებს გაუყრის და გასჭიმავს ხელის ზურგებისა და შუა თითების დახმარებით. ძაფი ექვსტოლად გაკეცილი აღმოჩნდება, რომელთაგან ორ-ორი ერთიმეორეზე გადაჯვარედინებულია.

მოპირდაპირე მოთამაშე გადაჯვარედინებულ „ტოლებს“, გადაჯვარედინების ადგილას აქეთ-იქიდან მოსდებს ცერსა და საჩვენებელ თითებს, ამოსწევს და ქვემოდან ამოუტარებს ძაფის თავისუფლად დაჭიმულ ტოლებს, რის შემდეგ თავის თითებზე „გადაიტანს“.

შემდეგ ძაფი ასეთივე ხერხით ხან ერთ მოთამაშეს გადააქვს და ხან მეორეს, რაც თითქმის დაუსრულებლად შეიძლება გაგრძელდეს. ზოგჯერ ძაფი ისეა გადატანილი, რომ უმჯობესია ცერა და ნეკა თითების ჩაკიდება და ისე გადატანა. მარცხდება ის მოთამაშე, რომლის ხელიდანაც ძაფის სწორად (აუბურღავად) გადატანა აღარ მოხერხდება, ამის შემდეგ თამაში თავიდან იწყება.

2. თამაშის გასაძნელებლად ძაფზე მძივებივით ასახამენ ბალახების თესლს და ასე ცდილობენ მის გადატანას.

ძიძგი-ძიძგი, მამალა

მონაწილეობს 2 და მეტი მოთამაშე, უმთავრესად ვაჟები 8 წლის ასაკიდან. თამაშს იწყებს ორი მოთამაშე. ისინი მკლა-

ვებს მკერდზე გადაიჯვარედინებენ, ცალ ფეხზე დადგებიან და დაიწყებენ ასკინკილით ხტომას, დროდადრო ერთმანეთს მხრებით (მკერდზე გადაჯვარედინებული მკლავების გახსნა და ხელისკვრა არ შეიძლება) ეჯახებიან, რათა ერთმანეთს მეორე ფეხიც დაადგმევიონ მიწაზე.

ამ დროს დანარჩენი მოთამაშეები მღერაინ: „ძიძგი-ძიძგი, მამალა, შენ იცი და მაგანა“.

სიმღერას ტაშსაც აყოლებენ და უფრო მეტად აქეზებენ.

ხშირად მოთამაშე ცდილობს მოწინააღმდეგე მოატყუოს (თითქოს ეჯახება, უცბად კი უმტყუნებს), რომ მეორე ფეხიც დაადგმევიონოს მიწაზე. ამიტომ თამაშის წინ უნდა დათქვან, იყოს თუ არა მოტყუება.

როცა ერთ-ერთი ჩაიჭრება (მეორე ფეხსაც დაადგამს მიწაზე), მის მაგივრად სხვა მოთამაშეს გამოიყვანენ.

წ ა ბ ი ძ ვ ე ბ ა

მონაწილეობს 10-მდე ვაჟი 10 წლის ასაკიდან. მონაწილენი ერთიმეორისაგან 10—15 ნაბიჯის დაშორებით დანიშნავენ ორ ადგილს. ორნი კენჭისყრით ან თავისი სურვილით დადგებიან ერთ მონიშნულ ადგილზე, ერთიმეორის გვერდით. დანარჩენები უკანიდან მოუდგებიან 2 — 3 ნაბიჯის მოშორებით.

პირველი ორი მოთამაშე ნახევრად მომუტყულ ხელეში იცქირება, როგორც ღურბინდში, ამ დროს ერთ-ერთ მათგანს ვინმე წაუბიძგებს და წინ წააგდებს. მეორე მოთამაშე ეკითხება: — შენი წამბიძგებელი ვინ არისო. თუ პირველი მიხვდა, მის ადგილზე უნდა დადგეს წამბიძგებელი, თუ არა და წამბიძგებელი შეისვას ზურგზე, მიიყვანოს მეორე ნიშანთან და ისევ უკან მოიყვანოს.



მონაწილეობს სამი ვაჟი 15 წლის ასაკიდან.

ერთი მათგანი გულდაღმა დაწვება, ორნი ისე მოუსხდებიან აქეთ-იქიდან, რომ წელზე ფეხები გადააწყონ და ერთმანეთში ისე ჩახლართონ, რომ დაწოლილი მოთამაშის წამოდგომის დროს ერთიმეორე დაიკავონ. დაწოლილი ცდილობს წამოდგეს და ორივე მოთამაშე ასწიოს. შემდეგ სხვა მოთამაშე დაწვება გულდაღმა და ასე გრძელდება თამაში.

წ ი პ ო ნ ი ა

მონაწილეობს 6 — 7 წლის ასაკის 5-მდე ბავშვი. მოთამაშენი დადგებიან წრიულად. ერთი მოთამაშე ცალ ხელს ჩაჰკიდებს მეორე მოთამაშის ხელის ზურგს (თითებით მიეჭიდება კანზე), მეორეს მესამე მოთამაშე ჩაეჭიდება იმგვარადვე, მესამეს — მეოთხე და ა. შ. თითოეულ მოთამაშეს მეორე (თავისუფალი) ხელი გაწვდილი უნდა ჰქონდეს განზე. ის მოთამაშე, რომლის ხელიც სულ ზემოთ მოეჭევა, „ხელმძღვანელი“ იქნება. იგი თავისუფალი ხელით თავისივე ხელს ჩაეჭიდება და იძახის: „წიავ, წიავ, წიპონია, კატას კვარცხი უპოვია, შეუწვავს და უჭამია. პირზე სცხია, უხარია“. რის შემდეგ ზემოთა ხელს უცბად დაჰკრავს განზე გაშვებულ ხელზე იმ მოთამაშეს, რომლის ხელზეც მეორე ხელი უკიდია. ამ უკანასკნელს უფლება აქვს თვითონ „ხელმძღვანელს“ დაჰკრას იმ ხელზე, რომელიც მისი ხელისათვის აქვს ჩაჭიდებული, მაგრამ ხელმძღვანელი სწრაფად გამოაცლის ამ ხელს და სულ ქვემოთ ამოსდებს. ასე რომ, მეორე მოთამაშემ შეიძლება თავისივე ხელს დაჰკრას, რაც მხიარულებას იწვევს. ვისი ხელიც ზემოთ დარჩება, ახლა ის გახდება „ხელმძღვანელი“.



1. მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 6—7 წლის ასაკიდან.

თამაშობენ წყაროსთან, ნაკადულთან, რუსთან, საერთოდ, გამდინარე წყალთან. მოძებნიან კორჩიოტას („კაწარკუწურას“) ძირს (ბოლქვს) და შუაგულში გაუყრიან 15-მდე სმ სიგრძის სწორსა და სუფთა წვრილ ჯოხს. ბოლქვს (ჯოხის გარშემო) თანაბარი დაშორებით ჩაასობენ ერთი და იგივე სიგრძის 7—8 ცალ პატარა ჩხირს (ანუ „ფრთებს“), ეს იქნება „წიქვილის ბორბალი“. ამის შემდეგ ნაკადულში (რუში, გამდინარე წყალში) ერთმანეთისაგან 7-8 სმ დაშორებით თანაბარ სიმაღლეზე ჩაასობენ 2 ცალ ორკაპ ჯოხს. ამ ჯოხებზე წიქვილის ბორბალს ისე გადებენ, რომ ფრთები გამდინარე წყალში ჩაეშვას. წყლის ღინება „წიქვილს“ ააბრუნებს.

ბორბალი შეიძლება დამზადდეს ჩალის ღეროსაგან ან სხვა მსგავსი მასალისაგან, რომელშიაც ადვილად შეიძლება ჩხირების ჩარჭობა.

2. ხვარხვალაობა. მონაწილეობენ გოგონები და ვაჟები 4 წლის ასაკიდან.

მოთამაშენი შეარჩევნებს დაქანებულ ადგილს, სადაც მიწა ფხვიერია (ხვარხვალი). ფერდობზე ამოთხრიან პატარა ღარს, კარგად დატკეპნიან და გაასწორებენ. შემდეგ ზემოდან ყრიან ფხვიერ მიწას, რომელიც ღარს ნაფქვაავივით მოჰყვება.

ხელის, მაჯის გადაწევა

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 10 წლის ასაკიდან. მონაწილენი მიწოდორზე ერთმანეთისაგან 1—1,5 მტკაველის

დაშორებით მიწას ორ ადგილზე ქვის დარტყმით ოდნავ ჩაა-
ღრმავებენ, ან ჯოხით ამოთხრიან. შემდეგ ერთიმეორის სპირს-
პირ დაწვებიან, პირველად მარჯვენა ხელის იდაყვებს ჩადებენ
ჩაღრმავებულ ადგილებში, ხელის ნებებს ერთიმეორეს თანაბ-
რად ჩასჭიდებენ და თანაბარი მდგომარეობიდანვე იწყებენ ერ-
თიმეორის ხელის (მაჯის) გადაწევას.

თუ მოპირდაპირის გადაწეული ხელი მიწას შეეხო, ხელი
(მაჯა) გადაწეულად ითვლება. შემდეგ იწყება მეორე (მარცხე-
ნა) ხელის გადაწევა.

ხელის გადაწევის დროს ჩაღრმავებული ადგილიდან იდაყ-
ვის ამოღება დამარცხებად (გადაწევად) ითვლება. რომელიც
ორივე ხელს (მაჯას) გადააწევენებს, გამარჯვებულია.

ხელის (მაჯის) გადაწევა იდაყვების რაიმე საგანზე (მაგ. მა-
გიდა) დაყრდნობითაც შეიძლება.

ხ ე ჯ ე ბ უ ნ ა

მონაწილეობს 2 ან მეტი გოგონა და ვაჟი 12 წლის ასაკი-
დან. როცა მოთამაშეთა რიცხვი ორზე მეტია, გაიყოფიან ორ
ჯგუფად.

თამაშისათვის საჭიროა ერთი ცალი სიმინდის მარცვალი,
ანუ „ცხვარი“, და 7 ცალი შუაზე გაპობილი კაკლის ცარიელი
ხეჭო (ნაჭუჭი). რომელიმე მოთამაშე (ანუ ჯგუფი) ორიდან
ერთ-ერთ ხეჭოში მალულად „ცხვარს დაამწყვდევს“. თუ მო-
პირდაპირემ პირველივე ხეჭოში იპოვა ცხვარი, თამაშის დაწყე-
ბა მისია, თუ არადა, ცხვრის დამწყვდევი მოთამაშისა (ან ჯგუ-
ფისა).

თამაშის დამწყები აგრეთვე მალულად, 7-დან ერთ-ერთ
ხეჭოში „დაამწყვდევს ცხვარს“. მოპირდაპირე რომელ ხეჭოსაც

უნდა, იმას ასწევს პირველად, ანდა ჯოხს დაადებს, რომ ხეჭოთვით დამმწყვდემა ასწიოს და გასინჯოს. თუ ცხვარი პირველივე ხეჭოში იპოვა, გადის „საის“ და ეწერება 6 ქულა, ხოლო თუ მეექვსე ხეჭოში იპოვა — ეწერება 5 ქულა. ყველა დანარჩენ შემთხვევაში ცხვრის დამმწყვდევს ეწერება 5 ქულა. მპოვნელს კი არც ერთი. „ცხვრის დამმწყვდევა“ ხდება რიგრიგობით. რომელი მოთამაშეც უფრო ადრე შეასრულებს ქულების დათქმულ რიცხვს (50, 100), გამარჯვებულია.

2. თუ ცხვარი პირველივე, ანდა მეექვსე ხეჭოში აღმოჩნდა, მპოვნელს არაფერი არ ეწერება, სამაგიეროდ, ახლა თვითონ ამწყვდევს ცხვარს.

თუ ცხვარი აღმოჩნდა მეორე ხეჭოში, დამმწყვდევს ეწერება 10 ქულა, თუ მესამეში — 8 ქულა, თუ მეოთხეში — 4 ქულა, თუ მეხუთეში — 3 ქულა და ცხვარსაც იგივე მოთამაშე ამწყვდევს. ასევეა, თუ ცხვარი აღმოჩნდა მეშვიდე ხეჭოში, მხოლოდ ამ შემთხვევაში მპოვნელს ეწერება 2 ქულა.

ხ ვ ა რ უ ლ ა ო ბ ა

მონაწილეობს 20-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშობენ უმთავრესად ზამთარში, ახალთოვლში.

მოთამაშენი აირჩევენ „უფროსს“. „უფროსი“ ამა თუ იმ მოთამაშეზე „ბრძანებს“, რომ იგი „ამოსვარონ“ თოვლში, დანარჩენები ამ უკანასკნელს მიესევინან, წააქცევენ, აგორავებენ და აყრიან თოვლს. როდესაც უფროსი საკმაოდ ჩათვლის, ბრძანებს, „გათავისუფლეთო“. შემდეგ სხვებზეც იძლევა „ბრძანებებს“, ბოლოს თვით უფროსსაც მიესევინან და „აგუნდავენ“. მეჩრე კი ახალ უფროსს აირჩევენ.



მონაწილეობს 30-მდე მოთამაშე — გოგონები და გოგონები 15 წლის ასაკიდან. მოთამაშენი დგებიან ორ მწკრივად — ერთი სხით ერთმანეთისაკენ. მწკრივებს შორის გავლა უნდა შეიძლება.

მოთამაშენი წყვილ-წყვილად ჩაჰკიდებენ ერთიმეორეს ხელს და ამგვარად ჩაკიდებულ ხელებს მალა ასწევენ, რითაც გაკეთდება „ხილი“, ანუ „ჰიშკარი“.

ერთ-ერთი მოთამაშე კენტად უნდა დარჩეს. იგი გაივლის „ჰიშკარში“ (ე. ი. „ხილზე“), აირჩევს რომელიმე მოთამაშეს და გაიყვანს „ჰიშკარის“ ბოლოში. იქ ორივენი დანარჩენ მოთამაშეებს ამოუდგებიან. ასევე მოიქცევა შემდეგი კენტად დარჩენილი მოთამაშე და ა. შ.

ხონინობა, ბზრიალა

თამაშობენ უმთავრესად ხუთი წლის ასაკის ბავშვები. თამაშისათვის საჭიროა „ხონინა“ და წვრილი თოკის მათრახი. ხონინა ბზრიალას მაგვარია, მზადდება რქის წვერისაგან.

მოთამაშე ხონინას ხელით დააბზრიალებს და შემდეგ მათრახს ურტყამს და ახანგრძლივებს ბზრიალს. ხშირად მოთამაშენი ეჯობრებიან ერთიმეორეს, თუ ვინ უფრო დიდხანს აბზრიალებს ხონინას. ხონინობას უმეტესად ზამთარში თამაშობენ, კარგად მოტკეპნილ თოვლზე.

ხ უ ლ ა

მონაწილეობენ მცირე ასაკის ბავშვები. ბავშვები აგროვენ-

ბენ ნაფოტებს და ჯოხებს, ალაგებენ ოთხკუთხად (თავეებს ერთ-
მანეთზე გადაუდებენ) და აშენებენ ხულას, ანუ „ხუხულას“.



ჯ ი რ ი თ ი

მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — ვაჟები 15 წლის ასაკი-
დან. თამაშის ადგილი უნდა იყოს ვრცელი. თამაშისათვის სა-
ჭიროა „ჯირითი“, ანუ თხილის ჯოხი, სიგრძით ორ მეტრამდე,
დაახლოებით 3 სმ დიამეტრით. „ჯირითს“ ორივე ბოლო სწო-
რად აქვს „მომორილი“, ანუ გადაჭრილი (ბოლო წვეტიანი არ
უნდა ჰქონდეს). მოთამაშენი შუა მოედანზე გაავლებენ ხაზს.
ამ ხაზის ორივე მხარეზე, 30—40 ნაბიჯის დაშორებით, კიდევ
გატარებენ თითო ხაზს და შემდეგ იყოფიან ორ ჯგუფად: კენ-
ჭისყრის შედეგად ერთ-ერთი გუნდი იწყებს თამაშს. ამ გუნდის
რომელიმე მოთამაშე საკუთარი ხაზიდან ისვრის ჯირითს. თუ
ჯირითი მოედნის შუაზე გატარებულ ხაზს გადასცდა, მოწინა-
აღმდეგეებს მოედნის ბოლოს ამოთხრილ პატარა ორმოში ჩა-
უდებენ ერთ „კვერცხს“ (პატარა ქვას, კენჭს); ჯირითს კი ახლა
მოწინააღმდეგეები ისვრიან აგრეთვე საკუთარი ხაზიდან, თუ
ვერ გადასცდა და მოედნის საკუთარ მხარეზე დაეცა, მაშინ
ორივე გუნდის მოთამაშენი ცდილობენ მიასწრონ და გაიტაცონ
იგი. რომელი მხარეც მოასწრებს და გაიტაცებს ჯირითს, ის
მხარე ისვრის თავისი საკუთარი ხაზიდან.

თუ ჯირითს მოწინააღმდეგე ჰაერში დაიჭერს, ეს ტყორცნა
მტყორცნელს არ ჩაეთვლება, ხოლო ჯირითის დამჭერს შეუძ-
ლია იქიდანვე მტყორცნოს ჯირითი, სადაც დაიჭირა. რომელი
გუნდიც მეტ „კვერცხს“ ჩაუდებს მოწინააღმდეგეს, მოგებუ-
ლია.



მონაწილეობს 10-მდე მოთამაშე — გოგონები და ვაჟები 10 წლის ასაკიდან. ყველა მოთამაშეს უნდა ჰქონდეს 5—6 მტკაველი სიგრძის ჯოხი. ერთ-ერთი მოთამაშე ჯოხებს დაილაგებს მკლავებზე და ერთბაშად გადახრის თავს უკან. ძირს დაყრილ ჯოხებს ადგილზევე ასწორებენ, ერთმანეთის პარალელურად ალაგებენ ისე, რომ ჯოხსა და ჯოხს შორის ფეხის ტერფი სიგანეზე თავისუფლად ჩაეტიოს. მანძილი პირველი ჯოხიდან ბოლო ჯოხამდე ერთ ლაჯზე ნაკლები არ უნდა იყოს, მაგრამ არც ისე დიდი, რომ მოთამაშეებს ჯოხებზე გადახტომა გაუჭირდეთ. ჯოხების გადალაგ-გადმოლაგება არ შეიძლება.

ის მოთამაშე, რომლის ჯოხიც ყველაზე წინ არის, გამოიქცევა, ფეხს დაჰკრავს ჯოხების წინ, გადახტება და ჯოხებს იქით ცალ ფეხზე დახტება, შემობრუნდება და ბოლოდან ასკინკილით გადაახტება თითოეულ ჯოხს და ისევ იმ ბოლოში გავა, საიდანაც თავდაპირველად გადახტა. აქედან ასკინკილით, ზიგზაგისებურად გაივლის ჯოხებს შორის, ერთი მხრიდან შევა პირველ და მეორე ჯოხებს შორის, გამოვა მეორე მხრიდან, ამ მხრიდან შევა მეორე და მესამე ჯოხებს შორის, გამოვა პირველ მხარეს და ასე ბოლომდე, ბოლოში გასვლისას შემოუვლის უკანასკნელ ჯოხს და ახლა აქედან გამოივლის ზიგზაგისებურად. როცა ისევ იმ ბოლოში გამოვა, საიდანაც თავდაპირველად გადაახტა ჯოხებს, თავისუფალია და თავის ჯოხსაც აიღებს. პირველი ჯოხის აღების შემდეგ მომდევნო ჯოხი დაიდება პირველის ადგილზე, დანარჩენებს შორის მთელი მანძილი კვლავ თანასწორად განაწილდება. თუ მოთამაშე ვერ გადაახტა ჯოხებს, ან გადახტომის შემდეგ მისი ჯერის დამთავრებამდე მიწას დააკარა მეორე ფეხი, ჩაჭრილია და მისი ჯოხი ბოლოში ყველა ჯოხის უკან დაიდება.

თამაშში ყოველთვის წინა ჯოხის პატრონი ებმება. როცა მართო ორი მოთამაშე დარჩება, ჯოხების დალაგების საზღვრებს მნიშვნელობა აღარ აქვს და გადახტომა ხდება ერთი „მხარის“ ან ლაჯის სიგრძეზე. ის მოთამაშე, რომელიც სულ ბოლოს დარჩება, არის „ყარაული“.

ამის შემდეგ მოთამაშენი მიწაზე დაასობენ დაახლოებით 5 მტკაველი სიმაღლის ჯოხს, ზედ ნიშნად ჩამოაცვამენ ძველ ქუდს, თუნუქის ყუთს ან მსგავს რაიმეს, თვითონ კი დადგებიან ათიოდე ნაბიჯის მოშორებით, სადაც გაავლებენ ხაზს, აქედან რიგრიგობით ესვრიან თავიანთ ჯოხებს, რომ ნიშანი ჩამოაგდონ. ვინც ჩამოაგდება, თავისუფალია და თავის ჯოხსაც აიღებს, ხოლო ნიშანს ხელახლა ყოველთვის დადგამს „ყარაული“. ვინც ააცილებს, იგი ასკინკილით უნდა მივიდეს თავის ჯოხის ასაღებად და ასკინკილითვე დაბრუნდეს უკან. და თუ მეორე ფეხიც დააკარა მიწას, „ყარაულს“ უფლება აქვს ხელი დაჰკრას მას, რის შემდეგ „დაჭრილია“ და მან „ყარაული“ უნდა შესცვალოს. როცა ყველა თითოჯერ ჩამოაგდება ნიშანს, თამაში თავიდან იწყება.

ჯოხქვეშ ამოტრიალება, ჯოხქვეშ გაძრომა

მონაწილეობენ უმთავრესად ვაჟები 12 წლის ასაკიდან. თამაშობისათვის საჭიროა ერთ მეტრამდე სიგრძის მაგარი ჯოხი.

მოთამაშე ჯოხს ბოლოებში ხელებს ისე ჩაჰკიდებს, რომ ძლიერი ხელი ზემოდან (დატაცით) ჰქონდეს მოკიდებული, მეორე ხელი კი — ქვემოდან (ამოტაცით). იგი სუსტი ხელით თავის წინ ჯოხს მიწას დააბჯენს და თანდათან იწყებს მის გარშემო გულადმა ამოტრიალებას.

მოთამაშეს რაც უფრო ახლოს უჭირავს ჯოხის ბოლოსთან

სუსტი ხელი, მით უფრო ძნელია ამ ვარჯიშის შესრულება,
ამიტომ უმჯობესია, პირველად ეს ხელი ჯოხის ბოლოდან და-
ახლოებით ერთ მტკაველზე ჩასჭიდოს, ხოლო შემდეგ შეიძლე-
ბა ამ ზომის თანდათან შემცირება. ჯოხქვეშ ცალ მხარეზე
ამოტრიალებაში გაწაფვის შემდეგ მოთამაშეები ეჩვევიან მე-
ორე მხარეზე ამოტრიალებას, რისთვისაც ჯოხს ხელებს შებრუ-
ნებით ჩაჰკიდებენ.

გათვლის, ჯგუფებად განაწილებისა და
კენჭისყრისათვის

I. გათვლა

1. ადუკ, დადუკ, მანდიკო, ხერხო ბიჭო ზანდიკო, ტაკ-ტაკუც, რა ნახეს, წუწკი ვირთხა გალახეს, ზედ ხაფანგი დაამხვეს.

2. ანეკი, ბანეკი, თვრამეტი, ცხრამეტი და ოცი.

3. ანკა, ბანკა, ჩემმა ძმამ დამკრა, ისეთია ჩვენი პური, როგორც თეთრი ბამბა.

4. ბრინჯი, ბრინჯი, დავითა, პატარა ბიჭი წაიქცა, საშველად რომ გავექანე, წამოხტა და გაიქცა.


5. ბოლო მთის. ენჩი, ბენჩი, დამალული, კენჭი, ანკეხია, ბანკეხია, ბოლო მთის.

6. დათვლა. ერთ-ერთი იწყებს თამაშის მსურველთა დათვლას, თავის თავიც უნდა მიათვლოს; რომელ მოთამაშესაც ყველაზე ბოლოს მიათვლის, ის იხუტება.

7. ეგლე, დუგლე, ყარა, ყურე, აჯინჯილე, ედერ კა, კაფი, კუფი, ჭახი, ჭუხი, ია, ვარდი, ბუჩი.

8. ენკი, ბენკი, სიკლსა, ენკი, ბენკი, შა, გა-ვი-და.

9. თავსა. მონაწილეთაგან, ვინც დაასწრებს, იძახის — „თავსაო“. დანარჩენები ასევე მოსწრებაზე იძახიან: „მე — მეორე“.



„მე — მესამე“, „მე — მეოთხე“ და ა. შ. დამწყებთა „თავის“ დანარჩენები თავიანთი რიგის მიხედვით ჩაებმებან თავისში.

10. იწილო, ბიწილო, შრომანო, გვრიტილო, ალხო, მალხო, ჩიტმა გნახოს, შენი ფესვი, ფესვმანდური, სიკო, წოლი, კალმახური, აბლაუბდა, გადაჯექი, წკიბ და რიკ.

11. მგელობანა. მგელობანას ვთამაშობდი, პირველ დღეს ველი, ვინც პირველი გავა, ის იქნება მგელი.

12. ნაირ-ნაირები, ჭიქა-საინები, ნემსები და მახათები, მოხატული ქალღმერთები, ნარმა, მიტკალი, რა გინდა, მითხარი. გამთვლელი მას, ვისაც უკანასკნელი სიტყვა მოხვდება, ეკითხება, რა სურს ჩამოთვლილი საგნებიდან. ვთქვით, ამ უკანასკნელმა „ქალღმერთები“ დაასახელა. გამთვლელი ხელახლა გაითვლის და ვისაც ხელახლა გათვლისას სიტყვა „ქალღმერთები“ მოხვდება, ის გასულია. მაგრამ ვათვლა ამ სიტყვებზე არა წყდება, ბოლომდე გრძელდება და ვისაც უკანასკნელი სიტყვა „მითხარი“ მოხვდება, ახლა მას ეკითხება გამთვლელი, რა სურს ჩამოთვლილი საგნებიდან. ხელახალი ვათვლა იწყება იმ მოთამაშიდან, რომელმაც ესა თუ ის საგანი აირჩია.

13. ტამელა. ტა-ტა, ტამელა, ბევრი პურის მჭამელა, შენც ჭამე, მეც მაჭამე, ბაბუასაც შეუხახე.

14. ტაში, ტაში, ჩქარა ტაში, ტურამ წაიღო ლავაში, არსენანთ გიგო სანადიროდ იყო, კურდღელი რომ დაინახა, თოფი ასე უყო, ბუჰ!

15. ტაშტი გატყდა, ხმა გავარდა, მეზობლისას გადავარდა. შენ თუ მე, თვალი დახუჭე.

16. ყინვა არის, მაკანკალეხს, მეზობლისას გამაგზავნეს, დავიწუნე ბოლოკი, მომაცოლეს ჭოლოკი.

17. წითელი ვაშლი ვის უნდა, შენ თუ მე, თვალი დახუჭე!

1. არჩევან-არადანი. — არჩევანი (ან „არჩი“) მე, — ამბობს ერთ-ერთი „დედა“ (რომელიც დაასწრებს).

— არადანი (ან „არადი“) მე, — უპასუხებს მეორე.

— გიორგი მე.

— არსენა მე.

ამის შემდეგ არჩევნის თქმაც და არჩევანიც ეკუთვნის მეორეს, არადანი კი — პირველს და ასე რიგრიგობით, ვიდრე ყველას არ გაინაწილებენ.

თითოეული „დედა“ ცდილობს, თავის ჯგუფისათვის საუკეთესო მოთამაშენი შეარჩიოს.

2. გაბუტვა. მოთამაშენი შეარჩევნებს ორ „დედას“. ისინი განზე გავლენ — „გაიბუტებიან“.

დანარჩენი მოთამაშენი წყვილებიან. ყოველი წყვილიდან ერთ-ერთი დაირქმევს „ოქროს“, მეორე — „ვერცხლს“. ამის შემდეგ თითოეული წყვილი მიდის „გაბუტულებთან“, რომლებიც რიგრიგობით ირჩევნებს ან „ოქროს“ ან „ვერცხლს“.

3. გადრა (თითის ჩაკიდება). მოთამაშენი დაწყვილებიან: თითოეული შეარჩევს დაახლოებით თავისი წონისა და სიძლიერის მოთამაშეს, ანუ „სადარს“, ე. ი. მოხდება „გადრა“. თითოეული წყვილის მოთამაშენი ერთმანეთს ჩაჰკიდებენ ხელებს ერთი მათგანი ცერა თითით, ხოლო მეორე — ნეკა თითით.

ამის შემდეგ მოთამაშეთაგან ვინმე დაიძახებს:

— ცერიანები იქით და ნეკიანები აქეთო!

ის მოთამაშენი, რომლებსაც დაწყვილების დროს ცერა თითები ჰქონდათ ჩაკიდებული, გადიან ერთ მხარეს, მეორენი კი — მეორე მხარეს. თითოეული მხარე ცალკე ჯგუფია.

4. **თითების ჩვენება.** შეარჩევენ ორ „დედას“. დანარჩენები დაწყვილდებიან და გადიან განზე, ერთი მათგანი აირჩევს საჩვენებელ თითს, მეორე — შუათითს. შემდეგ წყვილ-წყვილად მიდიან „დედებთან“ და ეკითხებიან, თუ რომელს რომელი თითი სურს.

5. **მსხალი და ვაშლი.** „დედები“ გადიან განზე. ისინი ჩუმად დაირქმევენ სახელებს — ერთი — „ვაშლს“, მეორე — „მსხალს“. ამის შემდეგ დადგებიან ერთიმეორის პირისპირ და მალა აწეულ ხელებს ერთიმეორეს ჩასჭიდებენ, ეს იქნება „გვირაბი“.

ამ გვირაბში მოთამაშენი სათითაოდ გაივლიან, დედები თითოეულ მათგანს ეკითხებიან, რა ურჩევნია მას — „ვაშლი თუ მსხალი“. იმის მიხედვით, თუ რომელი მოთამაშე რას ირჩევს, ან ერთი „დედის“ ჯგუფში მოხვდება, ან მეორისა.

ასეთი განაწილებით ჯგუფებში უმეტესად სხვადასხვა ოდენობის მოთამაშენი მოხვდებიან.

III. კ ე ნ ჯ ი ს ყ რ ა

1. **გრძელ-მოკლე ჩხირებით.** აიღებენ იმდენ ჩხირს (ასანთის ღერს), რამდენიც მოთამაშეა, და ყველას სხვადასხვა ზომაზე წაატეხენ თავს; ერთ-ერთი მოთამაშე ჩხირებს ისე დაიჭერს ხელში, რომ მათი სიგრძე შეუმჩნეველი იყოს. ამგვარად დაჭერილი ჩხირებიდან თითოეული მოთამაშე ამოაძრობს თითო ჩხირს, შემდეგ კი ჩხირებს ისევ ერთმანეთს დააზომებენ, ვისიც ყველაზე გრძელი იქნება, თამაშსაც ის დაიწყებს. დანარჩენებიც თავიანთი ჩხირების ზომის მიხედვით თანმიმდევრობით ჩაებმებიან თამაშში.

2. თავს წაატეხენ მხოლოდ ერთ ჩხირს და ვისაც ეს ჩხირი შეხვდება, ის მოთამაშე „ჩადგება“ ან დაიწყებს თამაშს.

3. **კენჭის ან ჩხირის დამალვით.** ერთ-ერთი „დედა“ ცალ ხელში დამალავს კენჭს ან ჩხირს და ხელებს გაუწვდის მოწვე-
ნააღმდეგე ჯგუფის „დედას“. თუ ამ უკანასკნელმა გამოიკნობა,
რომელ ხელშია დამალული კენჭი (ან ჩხირი), თამაშს იწყებს
მისი ჯგუფი, თუ არადა — მოწინააღმდეგეთა.

4. **ქვის ან ნაფოტის აგდებით.** შეარჩევნე პატარა ბრტყელ
ქვას ან ნაფოტს, მის ერთ მხარეს დაასველებენ, ეს მხარე იქნე-
ბა „წვიმა“, მეორე კი — „ღარი“.

ერთ-ერთი „დედა“ ასეთ ქვას (ნაფოტს) დაიჭერს ხელში და
ეკითხება მეორეს — „წვიმა გირჩევნია თუ ღარიო“. როცა გა-
იგებს, რომელი მხარე სურს მოპირდაპირეს, ბზრიალით აის-
ვრის მაღლა, რომლის მხარეც ზემოთ მოექცევა, მისი ჯგუფი
იწყებს თამაშს.

5. **ქუდის აგდება.** მოთამაშენი („დედები“) წინასწარ შე-
თანხმდებიან, რომელმა გუნდმა დაიწყოს თამაში ქუდის აღმა
დაცემისას და რომელმა — პირიქით, დაღმა დაცემისას. შემდეგ
ერთ-ერთი ქუდს აისვრის ისე, რომ ჰაერში რაც შეიძლება
მეტჯერ ამოტრიალდეს.

6. **ცხვრის დამწყვდევა.** ერთ ცალ კაკალს (ნიგოზის ნაყოფს)
გააბობენ შუაზე, გამოიღებენ გულს და ორივე ხეჭს დაალაგე-
ბენ პირიქვე. ერთ-ერთი მხარე რომელიმე მათგანში დამალავს,
ანუ „დამწყვდევს“ ერთ ცალ მარცვალს (სიმინდისა, ლობიოსი
და ა. შ.) ან კენჭს, ანუ „ცხვარს“.

თუ მოპირდაპირე მხარის მოთამაშემ პირველი ხეჭის აწევით
იპოვა „ცხვარი“, თამაშს მისი მხარე იწყებს, თუ არადა — მო-
პირდაპირე.

7. **ჯონის გადაზომვით.** ჯონის (ტაფელას) ერთი ბოლო
წვრილი უნდა იყოს, მეორე მსხვილი. „დედები“ შეთანხმდე-
ბიან, თუ რომელს რომელი ბოლო ეკუთვნის. ამის შემდეგ

ერთ-ერთი დედა ჯოხის გაკვრით გაისვრის რიკს და მანძილს
რიკის დაცემის ადგილამდე გადაზომავს ჯოხით. გადაზომვა
იწყება ჯოხის ერთ-ერთი ბოლოთი და წარმოებს ჯოხის გადა-
ტრიალებით მიწიდან აუღებლად (ჯერ ერთი ბოლოა წინ, მე-
რე — მეორე, მერე — ისევ პირველი და ა. შ.). რომელი ჯგუფის
არჩეული ბოლოთიც დამთავრდება გადაზომვა, ის ჯგუფი
იწყებს თამაშს.

ქართულ ხალხურ თამაზობათა კლასიფიკაციის საკითხს დღემდე სხვა ავტორებიც შეხებიან. ეს ბუნებრივიც არის. ყველა, ვინც მოისურვებს თამაზობანი, ან თამაზობათა ესა თუ ის ჯგუფი მკითხველთა ფართო საზოგადოებას წარუდგინოს, რა თქმა უნდა, შეეცდება, გარკვეული წესის მიხედვით დააღაგოს ისინი, რათა ერთიანი, მწყობრი შთაბეჭდილება დატოვოს. გარდა ამისა, არ შეიძლება, რომ კლასიფიკაციის საკითხს ავტორები არ მიუდგნენ ვიწრო პროფესიული თვალსაზრისითაც.

სპორტის დამსახურებულმა ოსტატმა გ. მერკვილაძემ თამაზობათა დალაგებისა და კლასიფიკაციის დროს ყურადღებუ ჟმთავრესად გაამახვილა გამოყენებული ინვენტარისა და ნაწილობრივად ძირითადი მოძრაობების („ცალ ფეხზე ხტომით თამაში“, „თვალახვეული თამაში“, „გრძელი ბაწრით თამაზობა“, „ბურთით თამაზობანი“ და ა. შ.) მიმართ. რსფსრ პედაგოგიური მეცნიერების აკადემიის წევრ-კორესპონდენტმა პროფ. რ. გ. ნათაძემ თამაზობათა კლასიფიკაცია მოგვცა „მათში მოცემულ მოქმედებათა სახეობის მიხედვით“ (ლოკომოტორული“, „ბრძოლის“, „საგანთა ტყორცნის“, „იარაღის გამოყენების“, „ინტელექტური“, „კონსტრუქციული“, „ინსცენირებითი“).

თამაზობათა კლასიფიკაციის დროს სხვა დამახასიათებელ ნიშან-თვისებებსაც შეიძლება ყურადღება მიექცეს, მაგრამ ყველა მათგანს თავისი დანიშნულება და გამართლება გააჩნია,

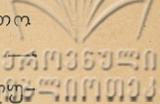
ამიტომაც რომელიმე მათგანის გაუთვალისწინებლობა, მისთვის სრულიად გვერდის ავლა, არავითარ შემთხვევაში სწორედ არ იქნება, უფრო მეტიც, თამაშობათა კლასიფიკაციის დროს უფრო ველ მათგანს შეუძლია გარკვეული სასარგებლო დახმარების გაწევა ამა თუ იმ საკითხის გადაწყვეტისას. ამ მოსაზრებით, ინტერესმოკლებული არ იქნება, ყურადღება გამახვილდეს თამაშობებში მოთამაშეთა ურთიერთ დამოკიდებულების საკითხზე. თამაშობათა ამ თვალსაზრისით კლასიფიკაციის ცდის შემთხვევაში სრულიად შესაძლებელია ქართული ხალხური თამაშობანი (და მათ შორის სპორტული თამაშობანიც), უპირველეს ყოვლისა, დაიყოს სამ მთავარ დარგად (სახედ) ესენია:

1. ინდივიდუალური ხასიათის თამაშობანი,
2. წინამძღოლიანი თამაშობანი,
3. ორჯგუფიანი (ორგუნდიანი) თამაშობანი.

თითოეული დამახასიათებელი დარგი თავის მხრივ იყოფა შემადგენელ ნაწილებად.

I. ა) ინდივიდუალური ხასიათის თამაშობათა დარგიდან, პირველ რიგში, უნდა გამოიყოს ისეთი თამაშობანი, რომლებიც გამიზნულია ძირითადად ერთი მოთამაშისათვის და აუცილებლად არ მოითხოვს მოწინააღმდეგე მხარის (მოპირდაპირის) არსებობას. ასეთ თამაშთა რიცხვს ეკუთვნის, მაგალითად, „ხონაობა“, „წისქვილაობა“, „ჯოხქვეშ ამოტრიალება“ და სხვა მსგავსი თავშესაქცევი ხასიათის თამაშობანი და გართობანი, რომლებსაც ზოგადად ერთის, ანუ მარტოხელას თამაშობანი შეიძლება ეწოდოს.

ბ) ამავე დარგის თამაშობებიდან უთუოდ უნდა გამოცალკევდეს ისეთი თამაშობანი, რომლებიც მხოლოდ ორ მოთამაშეს, ორ მონაწილეს გულისხმობს, ამასთან ესენიც ერთიმეორის მოწინააღმდეგენი არიან, მაშასადამე, თითოეულ



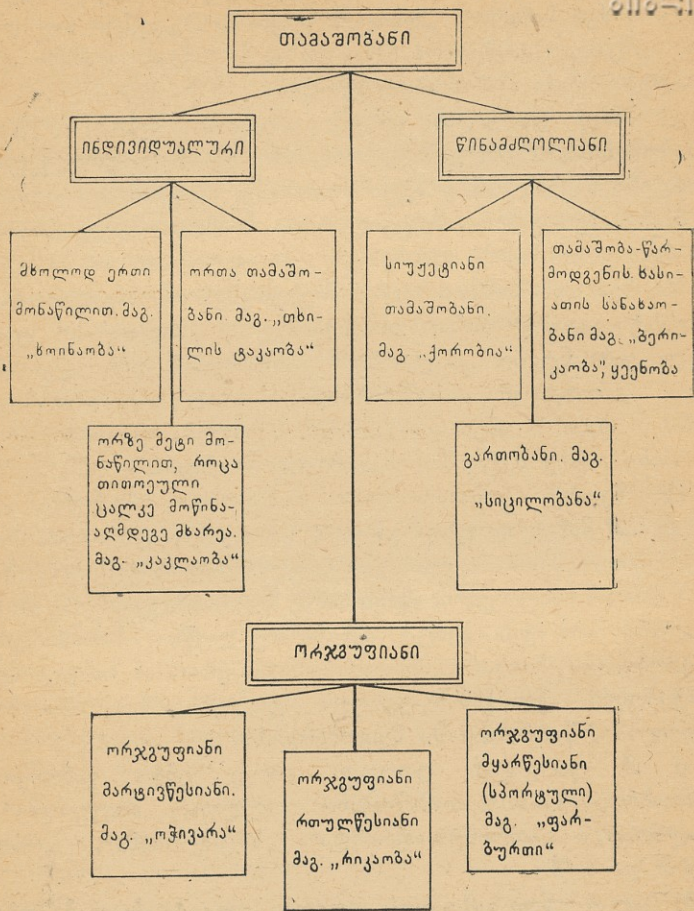
მოპირდაპირე მხარეზე (ასეთი მხარე კი მხოლოდ ორია) თითო მოთამაშეა. ამგვარ თამაშობებს განეკუთვნებიან მაგალითად „ძიძგი-ძიძგი მამალა“, „თხილის ტაკობა“, „კენტი თუ ლუწი“, აგრეთვე „გასწორობანა“ და ა. შ. ასეთ თამაშობებს შეიძლება ორთა თამაშობანი ეწოდოს.

გ) ამავე დარგიდან უნდა გამოიყოს მესამე წყება თამაშობებისა, რომლებშიც თამაშის წესის დაურღვევლად შეიძლება ჩაებას ორზე მეტი მოთამაშე, ამასთან თითოეული ამ მოთამაშეთაგანი დამოუკიდებელი მოწინააღმდეგე მხარეა და არც ერთი რაიმე განსხვავებული უფლებით არ სარგებლობს. ასეთ თამაშობათა რიცხვს მიეკუთვნებიან, მაგალითად, — „გადახტი-გადამეტობანა“ (თავტომელა), „სალობის“ ცალკეული ვარიანტები, „კაკალობის“ ვარიანტების უმრავლესობა, ხოლო სპორტული თამაშობებიდან — „გადრი“, „თარჩია“, „ყუბახი“ და ა. შ. ასეთ თამაშობებს შეიძლება ეწოდოს — თამაშობანი ორზე მეტი მოწინააღმდეგე მხარეთი.

II. მეორე, წინამძღოლიან თამაშობათა დარგიც აგრეთვე სამ ნაწილად უნდა გაიყოს. სამივე ნაწილისათვის რაც მეტია მოთამაშეთა რიცხვი (გარკვეულ საზღვრამდე), უმჯობესია (ამასთან სასურველია იყოს სამზე მეტი). ამავე დროს, მნიშვნელობა არა აქვს კენტი იქნება თუ ლუწი — მოთამაშეთა ოდენობა; რაც მთავარია, მოთამაშეთაგან ერთს ან რამდენიმეს მინიჭებული აქვს განსხვავებული უფლება, რაც თამაშის გაძღოლაში, წარმართვაში მდგომარეობს.

ა) ამ დარგიდან უთუოდ ცალკე უნდა გამოიყოს გართობითი ხასიათის თამაშობანი, რომელთაც მიეკუთვნება, მაგალითად, — „აფრინდა-აფრინდა“, „სიცილობანა“, „რათა ფიდო“ და ა. შ.

ბ) ცალკე უნდა გამოიყოს აგრეთვე სიუჟეტისანი თამაშობა-



ნი, რომელთაც მკვეთრად განსხვავებული ამბავი, შინაარსი გააჩნიათ. ასეთ თამაშობათა რიცხვს მიეკუთვნება — „მგელთა ბანას“, „ქორობანას“, „კუკუმალულობანას“, „კატათაგობანას“ ვარიანტები და ა. შ.

გ) ასევე ცალკე უნდა გამოიყოს თამაშობა წარმოღვენიოთი ხასიათის სანახაობანი, როგორცაა, მაგალითად, „ყეენობა“, „ბერკაობა“ და ა. შ., რომლებსთვისაც დამახასიათებელია სახეობითი ნიშნები.

III. სამ ნაწილად შეიძლება დაიყოს მესამე, ორჯგუფიანი, ანუ ორგუნდოანი თამაშობათა დარგიც, რომლის ძირითადი ნიშანთვისებაა მოთამაშეთა ორ მოპირდაპირე მხარედ, მაგრამ ამავე დროს ორ ჯგუფად, ორ გუნდად გაყოფა, როცა თითოეულ ჯგუფში, გუნდში, არანაკლები 2 მოთამაშეა, მონაწილეა (თუმცა ასეთ თამაშობათა უმრავლესობა შეიძლება ჩაატაროს ორმა მოთამაშემაც, როცა თითოეულ მოპირდაპირე მხარეზე თითო მოთამაშეა, მაგრამ ეს ნიშანდობლივი თვისება არ არის).

ა) თამაშობათა ამ დარგიდან პირველ რიგში უნდა გამოიყოს ისეთი თამაშობანი, როცა გუნდებდ განაწილებას აქვს მხოლოდ მექანიკური ხასიათი, რამდენადაც ეს გუნდები სინამდვილეში ერთიმეორის მოწინააღმდეგე მხარეებს კი არ წარმოადგენენ, არამედ ადგილი აქვს მხოლოდ სიმძიმის ან სხვა რაიმე ნიშნის მიხედვით განაწილებას. ასეთ თამაშობათა რიცხვს შეიძლება მიეკუთვნოს „ოჭივარა“, „დულყაობა“ და ა. შ. ამ ჯგუფის თამაშობებს შეიძლება ეწოდოს ორჯგუფიანი მარტივ წესიანი თამაშობანი.

ბ) ამავე დარგიდან გამოიყოფა ორჯგუფიანი რთულ წესიანი თამაშობანი. ამ თამაშობებს, მართალია, საკმაოდ რთული წესები გააჩნია, მაგრამ ეს წესები მყარი

არ არის, არ ითვალისწინებს დროისა და მოთამაშეთა ოდენობის მკაცრ რეგლამენტაციას და ამის გამო, უმეტეს შემთხვევაში, მრავალ ვარიანტს შეიცავს. ასეთ თამაშობათა რიცხვს განეკუთვნება, მაგალითად, „რიკაობის“, „ლახტის“, „ბურთაობის“ ვარიანტების უმრავლესობა და ა. შ.

გ) დაბოლოს, ამავე მესამე დარგიდან უნდა გამოიყოს მესამე ჯგუფი ორჯგუფიანი (ორგუნდიანი) მყარწესიანი (სპორტული) თამაშობების სახით, რომელთა თამაშის წესები მყარია, ითვალისწინებს დროსა და მოთამაშეთა რიცხვის მკაცრ რეგლამენტაციას და ა. შ. ასეთ თამაშობებს განეკუთვნება სპორტული თამაშობების უმრავლესობა, მაგალითად: „ლელო“, „ჭაკუნ“, „ფარბურთი“, ცხენბურთი“ და ა. შ.

ამავე დროს, საჭიროა, რომ კლასიფიკაციის ამ წესის გამოყენების შემთხვევაშიც თითოეული დასახელებული ჯგუფის თამაშობანი, როცა ასეთი ჯგუფები მრავალ თამაშობას შეიცავს, დალაგდეს მათში გამოყენებული ინვენტარის, ანბანური რიგისა და სხვა ნიშნების გათვალისწინების მიხედვითაც.

ფ ა რ ბ უ რ თ ი

1. საყებურთი

საქართველოში გავრცელებულ უამრავ თამაშობათა შორის საყებურთი განსაკუთრებულ ინტერესს იმსახურებს.

სულხან-საბა ორბელიანის განმარტებით საყე არის იგივე „ხალა“, ხალა კი „გრძელი წვრილი ჯოხია“. სიტყვა „საყე“ შემონახულია საქართველოს ზოგიერთ კუთხეში. მაგალითად, ლეჩხუმში საყე ეწოდება მწარე ბლის ხისგან გამოჭრილ თოხის ტარის ზომის მსხვილ ჯოხს, რომელსაც თავში დამაგრებული აქვს იმავე ხისაგან გამოთლილი ნახევარი მეტრი სიგრძის თხელი ჯოხი ისე, რომ საყემ ჯვრის გამოსახულება მიიღოს. ასეთ საყეს ადრე გაზაფხულზე, ხვნის დაწყების წინ, დგამენ ყანაში, რადგანაც წინათ სწამდათ, რომ ის ყანას „იცავდა“ სეტყვის გვალვისა და „ავი თვალისაგან“.

ამგვარ საყეს დგამდნენ ეზოშიც, ჭიშკართან, მხოლოდ მას დამატებით, ორივე მხრიდან დაუსვამდნენ ასკილის თითო გრძელსა და ეკლიან ტოტს, რომელთა თავებს საყის ზემოდან ერთმანეთზე გადაგრებდნენ.

საყეს დგამდნენ კალოზეც, ამ უქანასკნელ შემთხვევაში საყე ვერხვისა იყო, რაც შეიძლება მალალი და სწორი.

ლეჩხუმში გავრცელებულია ერთი თამაში „რიკობა“. ამ თამაშობაში გამოყენებულია ქვა, რომელსაც ერთი და იმავე

¹ გადმოკეთებულია ქართული ხალხური თამაშობიდან.

დროს უწოდებენ „საყესაც“ და „მიჯნასაც“, რაც იმას უნდა ნიშნავდეს, რომ გარკვეულ პერიოდში საყე და „მიჯნა“ ერთი და იგივე მნიშვნელობის ორი სახელწოდება ყოფილა. სულხან-საბა ორბელიანის განმარტებითაც, „დასაყული“ არის: „ადგილი დაცული, სადაც უთქმელად ვერავინ შევიდეს“.

მაშასადამე, „დასაყული“ ადგილი ყოფილა ხის ან ქვის საყით მონიშნული ნაკვეთი, ხოლო საყე — მიჯნის ფუნქციის შემსრულებელი საგანი.

ამრიგად, საყე მჭიდროდ ყოფილა დაკავშირებული მოსავლიანობასთან, რაც იმაზე მიუთითებს, რომ მიწათმოქმედებას მნიშვნელოვანი როლი უნდა შეესრულებინა საყესთან დაკავშირებული თამაშობების წარმოშობაში.

ამ მოსაზრების სასარგებლოდ ლაპარაკობს ერთი ჩვეულება: თუ სიმინდის ყანას ნადი თოხნიდა, ის მთოხნელი, რომელიც საყის ახლოს გაივლიდა, უნდა წასულიყო ნადის პატრონის ოჯახში და საუზმე მოეტანა.

დამახასიათებელია, რომ საყისათვის ხის მოსაჭრელად მიდიოდა მხოლოდ ოჯახის უფროსი. იგი ღამით გაიპარებოდა „უბრად“ და ცდილობდა გზაზეც არავის შეხვედროდა, თუ შეხვედებოდა — არ გამოლაპარაკებოდა, წინააღმდეგ შემთხვევაში საყე „ძალას დაჰკარგავდა“.

ყოველივე ამის შემდეგ გასაკვირი აღარაა, რომ ხალხს როგორც ხის, ისე ქვის საყე გამოუყენებია თამაშობებში, სადაც, ბუნებრივია, თავისი სახელწოდება გადმოჰყოლია და დღემდე შემოუნახავს.

ამიტომ არის, რომ რაჭაში, ლეჩხუმში და იმერეთის ზოგიერთ რაიონში მოიპოვება ქვის, ჯოხის და რკალისებურ საყეს-



თან დაკავშირებული მთელი რიგი თამაშობანი რიკაობისა და ბურთაობის სხვადასხვა ვარიანტის სახით.¹

მაგალითად, ერთ შემთხვევაში დადგამენ საყეს და ერთი დანიშნული ადგილიდან ესვრიან ბურთს (ან პატარა ქვებს). გამარჯვებულია ის, ვინც მეტჯერ მოარტყამს.

სხვა შემთხვევაში საყედ დგამენ სახრეს, რომელსაც რკალისებურად მოხრიან და ორივე ბოლოთი ჩაარჭობენ მიწაში, თამაშის არსი ბურთის გაძვრენაში მდგომარეობს.

ლეჩხუმში გავრცელებულია ერთგვარი თამაშობა, რომელიც „რიკტაფელას“ სახესხვაობას წარმოადგენს. ამ თამაშის დროს ჯოხს, რომელსაც „საყე“ ეწოდება და რომელიც დაახლოებით თოხის ტარის ზომისაა, მიწაში არჭობენ. გარდა საყისა, ამ თამაშობაში გამოყენებულია რიკი, რომელსაც „კიპირი“ ეწოდება; ამის გამო თამაშობასაც „საყის კიპირს“ უწოდებენ.

კიდევ უფრო საინტერესოა რიკაობის მეორე სახეობა — ე. წ. „კიპირობა“, რომელიც ორმხრივ რიკაობას წარმოადგენს და რომლის დროსაც საყეს დგამენ მოედნის შუაგულში, ხოლო „კიპირს“ („რიკს“), რომელიც სინამდვილეში კაცის მუშტზე მსხვილი ხის ბურთია (და არა ჯოხი), საყეს აქეთ-იქიდან ესვრიან ჯოხებით შეიარაღებული მოპირდაპირე ჯგუფის მოთამაშეხი.

აქვე უნდა იქნას შენიშნული, რომ ზოგიერთი თამაშობანი, რომლებიც წინამდებარე წიგნშიც არის შეტანილი, საინტერესოა იმით, რომ მათში გამოყენებულ ერთ-ერთ ძირითად სათამაშო საგანს წარმოადგენს რიკიდან ხის ბურთზე გარდამა-

¹ იხ. თამაშობებში.

ვალი სახეები (ფორმები),¹ რაც საინტერესო მოვლენად უნდა იქნეს მიჩნეული ქართული ხალხური თამაშობების, კერძოდ კაკუნის განვითარების ისტორიისათვის.

მოტანილი, ღღემდე კარგად შემონახული ეთნოგრაფიული მასალების მიხედვით, ნათელი ხდება, რომ საყესთან დაკავშირებული თამაშობანი საკმაოდ ადრეულ ხანაში უნდა წარმოშობილიყვნენ, ისინი შექმნილნი არიან ნამდვილად ადგილობრივ ნიადაგზე და ქართველი ხალხის შემოქმედების ნაყოფს წარმოადგენენ.

2. ფ ა რ ბ უ რ თ ი

საყებურთი მიმზიდველი ხალხური თამაშობაა, მაგრამ მას გააჩნია არსებითი ნაკლიც, სახელდობრ ის, რომ ყველა მოთამაშე ერთდროულად ვერ მონაწილეობს თამაშში. ამიტომ მის სპორტულ თამაშობად — ფარბურთად გადაკეთების დროს, უპირველეს ყოვლისა, ეს გარემოება იქნა მხედველობაში მიღებული. ამ ნაკლის გამომწვევი მიზეზი თამაშის ცალმხრიობაში მდგომარეობდა და მისი თავიდან აცილება ადვილად მოხერხდა ორმხრივი თამაშის შემოღებით — საყე დაიდგა მოედნის ორივე მხარეზე.

აქედან გამომდინარე, თამაშის მიზანი გახდა საკუთარი საყის დაცვა და მოწინააღმდეგის საყეზე იერიში, — მასზე ბურთის მორტყმა, რამაც ბურთის მიღება-გადაცემის წესების, მოთამაშეთა რიცხვისა და ბურთის, საყისა და მოედნის ზომების დადგენა მოითხოვა.

¹ იხ „ცრუბილა“, „კორიხაობა“ (რიკაობაში), „კოჟო“ (ღორობანაში) და ა. შ.

რადგანაც ამ თამაშისათვის ბევრით გატენილი ბურთი არ გამოდგებოდა, ჰაერით გაბერილი ბურთი იქნა გამოყენებული. ასეთი ბურთი უფრო მოძრავია და თამაშს დინამიურ ხასიათს აძლევს, მაგრამ 7—8 სმ დიამეტრის მქონე ბურთის მიღება-გადაცემა ტექნიკურად იოლი და უფერული აღმოჩნდა; ამიტომ შემოღებულ იქნა ცალი ხელით თამაში (როგორც მარჯვენა, ისე მარცხენა ხელით) და ბურთის ორი ხელით დაჭერა აიკრძალა, ასევე აიკრძალა ხელში აღებული ბურთის სხეულზე მიკარება. გარდა ამისა ბურთის დიამეტრი გადიდებულ იქნა 12—13 სმ-მდე. ასეთი ზომის ბურთის ცალი ხელით დაჭერა მოთამაშისაგან მოითხოვს გარკვეულ წვრთნას, რადგანაც გამოუცდელ მოთამაშეს ის სწორედ მაშინ უსხლტება ხელიდან, როცა უკვე დაჭერილი ჰგონია.

უმნიშვნელო ცვლილებები იქნა შეტანილი საყის ზომაში. სახელწოდება „საყე“ კი შეიცვალა უფრო შესაფერისი ტერმინით — „ფარი„ და თამაშსაც „ფარბურთი“ ეწოდა.

სათამაშო მოედნის ზომა განსაზღვრულ იქნა 800 კვ. მ ფართობით, რაც სრულიად საკმარისია ამ თამაშისათვის, ამასთან მოედანიც ადვილად მოეწყობა, რაც ხელს შეუწყობს ფარბურთის გავრცელებას.

კუთხის ხაზების გატარებით თავიდან არის აცილებული მრავალი სიძნელე და გაუგებრობა. ამ ხაზებმა ოთხკუთხა მოედანს (სწორკუთხედს) ჩამოჰკვეთეს ის ადგილები, საიდანაც შესაძლებელი იყო ფარზე ბურთის გვერდიდან მოხვედრება, რაც მეტისმეტად აძნელებდა მსაჯის მოვალეობას.

ასევე გააადვილა მსაჯის მუშაობა თავდამსხმელთათვის და დამცველთათვის ფართან მისვლის მანძილის განსაზღვრამ. არც ერთ მოთამაშეს, გარდა „მცველისა“, რომელიც რკალებს შორის არის დაყენებული, უფლება არა აქვს გადალახოს.

დაცვის რკალი, ხოლო მცველს ეკრძალება გაკვრის რკალის გადალახვა, რითაც ერთმევა ფარის მთლიანად დაფარვის საშუალება.

რკალებს შორის მცველის დაყენებამ თამაში უფრო საინტერესო გახადა.

რკალების უპირატესობა იმაში მდგომარეობს, რომ მათი საშუალებით თავდაცვისა და თავდასხმის ყველა უახლოესი წერტილი ფარიდან თანასწორ მანძილზეა დაშორებული.

გარდა ზემოაღნიშნულისა, მოთამაშეებს აეკრძალებათ ხელში აღებული ბურთით ორ ნაბიჯზე მეტის გადადგმა, რამაც თამაშს მისცა კოლექტიური ხასიათი და მკაცრად შეზღუდა ინდივიდუალური თამაშისაკენ მიდრეკილება, თუმცა ამით ნაწილობრივად საზღვარი დაედო მოთამაშეთა ინიციატივის გამოჩენის შესაძლებლობას. ამ არასასურველი შედეგის თავიდან აცილება მოხერხდა მოთამაშისათვის ბურთზე განმეორებითი შეხების უფლების მინიჭებით.

თამაშის ხასიათისა და მისი შესაფერი მოედნისათვის მიზანშეწონილი აღმოჩნდა გუნდი — 6 მოთამაშის შემადგენლობით. ვარდა ამისა, გუნდში შედის 3 სათადარიგო მოთამაშე.

ფარბურთისათვის თამაშის ხანგრძლივობა განისაზღვრა 30 წუთით. ეს დრო გაიყო ორ ნაწილად.

ქართული ხალხური თამაშობის გადაკეთების შედეგად შილებული ახალი სპორტული თამაშობა — „ფარბურთი“ რთულ თამაშს არ წარმოადგენს, ამასთან ამაღლებს კოლექტიურობის გრძობას, ხელს უწყობს გამძლეობის, სისწრაფის, მოქნილობისა და მოსაზრებულობის განვითარებას, ამდენად

იგი ერთგვარ სამსახურს გაუწევს საბჭოთა ადამიანების ჯანსაღი და მშვენიერი აღზრდის საქმეს.



საქართველოს
საბჭოთა არქიტექტურის
და მშენებლობის უნივერსიტეტი

თავაზის წესები

სათამაშო მოედანი

§ 1. საერთო დახასიათება. ფარბურთის მოედანი წარმოადგენს ექვსკუთხედს. მისი ძირითადი ნაწილი 30 მეტრი სიგრძისა და 20 მეტრი სიგანის სწორკუთხედიანია, რომელსაც მოკლე გვერდების მხრიდან ემატება 10 მეტრი სიმაღლის ტოლფერდა სამკუთხედები.

მოედნის საერთო ფართობი 800 კვ. მეტრია. გასწვრივი ლერძის სიგრძეა — 60 მეტრი. ზედაპირი სწორია და ბალახიანი, ან თიხითა და ქვიშით, უკეთეს შემთხვევაში, აგურის ფხვნილით დატეკებული. სასურველია მოედნის ერთი ბოლო მიქცეული იყოს სამხრეთისაკენ, მეორე — ჩრდილოეთისაკენ.

შენიშვნა: ასეთი ზომის სათამაშო მოედანი გათვალისწინებულია მნიშვნელოვანი ოფიციალური შეხვედრებისათვის, დანარჩენ შემთხვევებში, როცა მოედნის საერთო ფართობი გვზლუდავს ან თამაშის ჩატარება გვიხდება დარბაზის პირობებში, დასაშვებია სათამაშო მოედნის შემცირება.

§ 2. დახაზვა. მოედანი იხაზება კირის ხსნარით. ხაზების ზომა შედის მოედნის შემადგენლობაში და მათი სიგანე 5-დან 8 სმ-დეა.

პირველად მოინიშნება სწორკუთხედი და შემდეგ მასზე აიგება სამკუთხედები (სწორკუთხედების მოკლე გვერდების გავლებით საჭირო არ არის). მოედნის გრძელ გვერდებს ეწოდება

გვერდითი ხაზები, მოკლე გვერდებს (სამკუთხედების ფერდებს) კი კუთხის ხაზები.

ამის შემდეგ გასწვრივ ღერძზე ვიპოვიტ ბოლოებიდან 0,5, 6 და 7 მეტრის მანძილზე მდებარე წერტილებს, რომლებიდანაც კუთხის ხაზების გადაკვეთამდე გავავლებთ:

ა) 0,5 მეტრის დაშორებით მდებარე წერტილზე — ფ ა რ ი ს ხ ა ზ ს, რომელიც გასწვრივი ღერძის პერპენდიკულარულია.

ბ) 5 მეტრის დაშორებით მდებარე წერტილიდან — გ ა კ ვ რ ი ს რ კ ა ლ ს.

გ) მესამე წერტილზე — დ ა ც ვ ი ს რ კ ა ლ ს.

დაბოლოს, მოედნის გასწვრივი ღერძის ბოლოებიდან ოც-ოცი მეტრით დაშორებულ წერტილებზე შემოიხაზება 25 სმ რადიუსის მქონე წრეები, რომელთაც მ ი ს ა ლ მ ე ბ ი ს წ რ ე ბ ი ეწოდება.

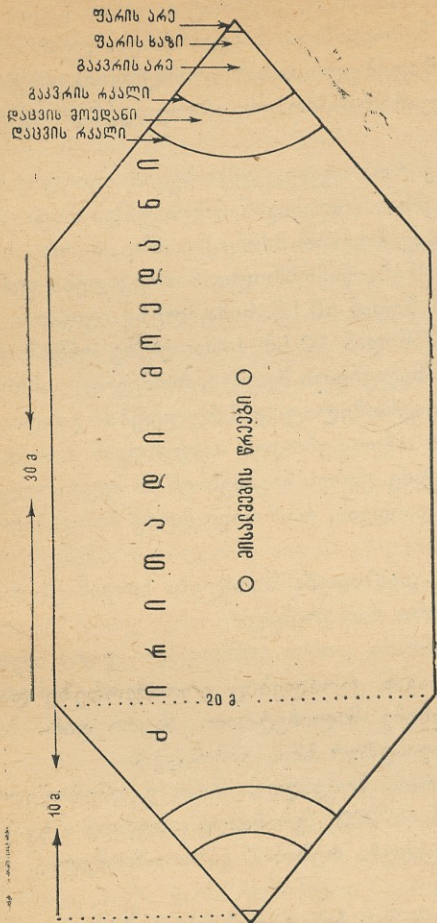
§ 3. მოედნის ნაწილები. ფარის ხაზის გატარებით მიღებულ მოედნის ნაწილს ფ ა რ ი ს ა რ ე ეწოდება. ფარის ხაზსა და გაკვრის რკალს შორის მოთავსებულ ნაწილს — გ ა კ ვ რ ი ს ა რ ე; ხოლო გაკვრისა და დაცვის რკალებს შორის მოთავსებულ ნაწილს — დ ა ც ვ ი ს მ ო ე დ ა ნ ი.

მოედნის დანარჩენი ნაწილი ძ ი რ თ ა დ ი მ ო ე დ ა ნ ი ა.

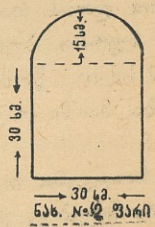
მოედნის აღმოსავლეთ ნაწილს ეწოდება მ ა რ ჯ ვ ე ნ ა მ ხ ა რ ე, დასავლეთს — მ ა რ ც ხ ე ნ ა.

ს ა ჭ ი რ ო ს ა ზ ნ ი ბ ი

§ 4. ფარი. ფარი ასე მზადდება: ავიღებთ საჭირო ზომის ფურცლოვან ლითონს (უმჯობესია თითბრისა ან ფოლადისა), რომლის ზედაპირზედაც დავხაზავთ 30 სმ სიგრძის გვერდის მქონე კვადრატს. ამ უკანასკნელის ერთ-ერთ გვერდზე მოვძებ-



ნახ. № 1 შარბუთის მოედანი



ნახ. № 2 შარი

ნით შუა წერტილს, საიდანაც, კვადრატის ერთი წვეროდან მეორემდე, გარედან შემოვხაზავთ ნახევარწრეს. ლითონის ფურცელს გამოვჭირთ მიღებული ნახაზის მიხედვით და მფენილებზე ფარს (ნახ. 2). ნახევარწრის მოპირდაპირე გვერდი იქნება ფარის ფუძე.

ფარისათვის საჭიროა ფეხი, უმჯობესია იგი დავამზადოთ შესაფერი ზომის რკინის მილისაგან. მილი უნდა მოვლუნოთ და მისი ერთი ბოლო დავამაგროთ მძიმე საგანზე, მეორე ბოლოზე კი, რომელიც წინ იქნება წამოხრილი, ჩამოიკიდება ფარი, ისე, რომ ფარის ფუძე მიწიდან 50 სმ. სიმაღლეზე იყოს.

ფარის ფეხზე, მიწიდან 60 სმ სიმაღლეზე უნდა დავამაგროთ დარტყმის შემანელებელი მკლავი, რომელიც გამოწვდილი იქნება ფარისაკენ და რომელიც დასრულდება გარდიგარდმო თითით. თითი უნდა იმყოფებოდეს ფარს უკან 2 — 3 სანტიმეტრზე და მისი სიგრძე ფარის სიგანეს უნდა შეეფარებოდეს.

ფარი ისე უნდა დაიდგას, რომ მისი ფუძე პირდაპირ ფარის ხაზს დასცქეროდეს.

შენიშვნა: ფარის დამზადება შეიძლება ხისგანაც: დასაშვებია მისი ფეხის მიწაში ჩამაგრებაც.

თუ ფარი ლითონისაა, ჯობია თათოეული ფარი შედგებოდეს ორი ფურცლისაგან, რომლებიც ერთიმეორეზე დაცილებული იქნება რამდენიმე მილიმეტრით. ასეთი ფარი ბურთის მორტყმის დროს თავისებურ ხმას გამოსცემს.

§ 5. ბურთი. ბურთი მრგვალია, მისი გარშემოწერილობა 40 — 42 სმ-ია, წონა — 200 გრამამდე. ბურთი ტყავისაგან მზადდება, მასში თავსდება რეზინის გარსი, რომელიც ჰაერით იბერება.

§ 6. სასტვენი. თამაშის ჩასატარებლად საჭიროა ორი სასტვენი, რომლებიც გათვალისწინებულია მსაჯებისათვის.



§ 7. გუნდების შემადგენლობა. ფარბურთის სრული გუნდი 9 კაცისაგან შედგება, აქედან 3 სათადარიგოა.

თამაშში მონაწილეობს ორი გუნდი, თითოეულში 6 მოთამაშეა, რომელთაგან ერთი „მცველია“. გუნდი ირჩევს გუნდისთავს. თუ თამაშის დასაწყისისათვის მოთამაშეთა რიცხვი 4-ზე ნაკლებია, გუნდს არა აქვს თამაშის დაწყების უფლება. თუ მოთამაშეთა რიცხვის ასეთი შემცირება თამაშის დაწყების შემდეგ მოხდა (რა მიზეზითაც არ უნდა იყოს იგი გამოწვეული), თამაში წყდება.

თამაშის დროს გუნდს სამი მოთამაშის შეცვლის უფლება აქვს. დამცველის შეცვლა მთელი თამაშის განმავლობაში მხოლოდ ერთხელ შეიძლება.

დაგვიანებულ მოთამაშეს უფლება აქვს თამაშში შევიდეს მხოლოდ მსაჯის ნებართვით.

მსაჯის უნებართვოდ თამაშიდან გასული მოთამაშე თამაშზე არ დაიშვება, არც სხვა მოთამაშით შეიცვლება (უნებართვოდ გასვლად არ ჩაითვლება ის შემთხვევა, როცა მოთამაშე მოედნის გარეთ მოექცევა თამაშის დროს, ან ერთი-ორი წუთით გავაჩაცმულობის გასასწორებლად).

თუ დაზიანება აშკარაა, მოთამაშეს უფლება აქვს მოედანი უნებართვოდ დატოვოს.

რაიმე დანაშაულისათვის (უხეში თამაში, ყვირილი და ა. შ.) მსაჯის მიერ მოედნიდან გაძევებული მოთამაშე სხვა მოთამაშით არ შეიცვლება.

შენიშვნა: 1-ლი §-ის შენიშვნით გათვალისწინებულ შემთხვევაში მიზანშეწონილია გუნდების გამოყვანა სათამაშო მოედნის სიდიდის შესაბამისად შემცირებული შემადგენლო-

ბით, მხოლოდ ამ პარაგრაფში გათვალისწინებული წესების დაცვით.

§ 8. მოთამაშეთა ტანსაცმელი და ფეხსაცმელი. მოთამაშეთა ტანსაცმელია: მაისურა ან ხალათი და მოკლე ან ჩაშვებული შარვალი. ფეხსაცმელი უნდა იყოს რბილძირიანი და უქუსლო.

გუნდის მთელი შემადგენლობა ატარებს ერთი ფერისა და თარგის ტანსაცმელს. თამაშზე მოწინააღმდეგე გუნდები სხვადასხვა ფერის ტანსაცმლით გამოდიან. დასაშვებია თხელი ქსოვილის ქუდები. თითოეულ მოთამაშეს მკერდზე და ზურგზე აკერია რიცხვი 1-დან 9-მდე. მცველი ატარებს რიცხვს: „2“, გუნდისთავი რიცხვს: „1“. რიცხვის ფერი განსხვავებული უნდა იყოს ტანსაცმლის ფერისაგან. რიცხვის სიმაღლე 12 — 15 სმ-ია, სიგანე 6 — 8 სმ, ხაზის სიფართოე 2 — 3 სმ. აკრძალულია ისეთი საგნების ტარება, რომლებითაც თამაშის დროს მოსალოდნელია მოთამაშის დაზიანება.

§ 9. მსაჯების ძირითადი უფლება-მოვალეობანი. თამაშის ჩასატარებლად ინიშნება ორი მსაჯი.

მსაჯების ძირითადი მოვალეობაა თამაშის წესების დაცვა და სადაო საკითხების ადგილზევე გადაწყვეტა:

ა) თამაშის დაწყების წინ მსაჯები შეთანხმდებიან და ინაწილებენ საქმეს: ერთი მსაჯი თამაშის პირველ ნახევარში იქნება პასუხისმგებელი ბურთის მოძრაობასა და ბურთის გადამცემი და მიმღები მოთამაშეების მოქმედებაზე. ხოლო მეორე — ყველა დანარჩენი მოთამაშის მოქმედებაზე; მეორე ნახევარში კი პირიქით. დამატებით დროში მსაჯები მოვალეობას ინაწილებენ თამაშის ძირითადი ნახევრების ანალოგიურად. მაგრამ იმ შემთხვევაში, როდესაც ბურთის გადამცემს ან მიმღებ მოთამაშეს პირველი მსაჯისათვის ზურგი აქვს შექცეული, ბურ-

თის მიღება-გადაცემასთან დაკავშირებული წესის დარღვევისათვის პასუხისმგებელია მეორე მსაჯიც.

ბ) თამაშის დაწყებამდე მსაჯები ამოწმებენ, თუ რამდენად ეფარდება მოცემულ წესებს სათამაშო მოედანი, თამაშისათვის საჭირო საგნები, გუნდების შემადგენლობა, ჩაცმულობა და სხვ.

გ) მსაჯებს ევალებათ თამაშის დაწყებამდე გაათრთილონ და არ დაუშვან თამაშზე ის მოთამაშე, რომელიც სათანადოდ არ არის ჩაცმული, თუ მსაჯებმა თამაშის დროს შენიშნეს ამგვარი დარღვევა, უფლება აქვთ გააძეონ მოთამაშე. უკანასკნელ შემთხვევაში მოთამაშეს უფლება აქვს დაბრუნდეს მოედანზე, მხოლოდ მსაჯების ნებართვით.

დ) დაგვიანებული, შემცვლელი და ტანსაცმლის გასასწორებლად გაძევებული მოთამაშის (რაც გათვალისწინებულია ამავე პარაგრაფის „გ“ ნაწილში) თამაშზე დაშვება მსაჯებს შეუძლიათ მხოლოდ მაშინ, როცა ბურთი თამაშგარეა.

ე) თითოეულმა მსაჯმა შესაფერისი სასჯელი უნდა დაადოს თამაშის წესის დამრღვევ მოთამაშეს, მაგრამ არა იმ შემთხვევაში, როცა სასჯელს წესის დამრღვევი მოთამაშის გუნდისათვის თამაშის სიტუაციის მიხედვით სარგებლობის მოტანა შეუძლია.

ვ) თითოეულ მსაჯს უფლება აქვს თამაშის წესების დამრღვევი მოთამაშე გაათრთილოს, განმეორების შემთხვევაში კი გააძეოს იგი.

ზ) მსაჯებს უფლება აქვთ შეაჩერონ თამაში წესის დარღვევის ყველა შემთხვევაში, განსაკუთრებული გარემოების (ძლიერ არახელსაყრელი ამინდი, მაყურებელთა ჩარევა და სხვ.) დროს კი შეუძლიათ სრულიადაც შესწყვიტონ, მხოლოდ ასეთ შემთხვევაში მსაჯები ვალდებული არიან შეადგინონ აქტი მიზეზის აღნიშვნით და აცნობონ ორგანიზაციას, რომელმაც დაინიშნა თამაში.

თ) მოთამაშის მიერ თამაშის წესების უხეში დარღვევის შემთხვევაში (უხეში თამაში, ყვირილი, უწმაწური სიტყვების ხმარება, უზრდელი საქციელი, მსაჯთან შეკამათება და სხვა), მსაჯს უფლება აქვს მოთამაშე გაუფრთხილებლად გააძევოს.

ი) მოთამაშის მიიმე დაზიანების დროს მსაჯს შეუძლია შეაჩეროს თამაში დაზიანებული მოთამაშის გაყვანამდე.

კ) მსაჯები ზუსტად იცავენ თამაშისათვის განსაზღვრულ დროს და ვალდებული არიან დაუმატონ გაუთვალისწინებელი მიზეზით დაკარგული დრო, მაგრამ ამის შესახებ უნდა გააფრთხილონ გუნდისთავეები.

ლ) თამაშის მიმდინარეობის შესახებ მსაჯები აღგენენ ოქმს.

მ) მსაჯების გადაწყვეტილებანი თამაშის დროს საბოლოოა.

თ ა მ ა შ ი

§ 10. მოედნის მხარეთა ამორჩევა. მსაჯის ნიშანზე მოთამაშენი მოედანზე გამოდიან. გუნდის მცველები დგებიან მისალმების წრეებში, სახით ერთმანეთისაკენ, დანარჩენები უდგებიან გვერდში, მოედნის მარჯვენა მხრიდან. მისალმების შემდეგ ხდება კენჭისყრა. გუნდი, რომელსაც შეხვდა კენჭი, ირჩევს მოედნის მხარეს და იწყებს თამაშს. თამაში იყოფა ორ ნახევრად. მეორე ნახევრისათვის ხდება მოედნის მხარეთა შეცვლა. მეორე ნახევარში თამაშს იწყებენ მოწინააღმდეგეები.

§ 11. თამაშის ხანგრძლივობა, ძირითადი და დამატებითი დრო. თამაშის თითოეული ნახევრის ხანგრძლივობა 15 წუთია. შესვენება პირველ და მეორე ნახევრებს შორის — 10 წუთი.

გაცდენილი დრო ემატება იმ ნახევარს, რომელშიაც მოხდა გაცდენა.

თუ თამაშის ორივე ნახევრის შემდეგ ქულების ოდენობა თანაბარია, ხოლო შეჯიბრების პირობები (მაგ. ოლიმპიური) ამას ვერ ეგუება, მსაჯები ვალდებული არიან დანიშნონ და მატებითი დრო — 10 წუთი, გადაწყვეტილება აცნობონ ორივე გუნდისთვის და მოახდინონ ხელახალი კენჭისყრა.

გუნდი, რომელსაც შეხვდა კენჭი, ირჩევს მოედნის მხარეს და თამაშის მეორე ნახევრის დამთავრებიდან 5 წუთის გასვლის შემდეგ მსაჯის ნიშანზე იწყებს თამაშს. კიდევ 5 წუთის შემდეგ მსაჯი წყვეტს თამაშს ერთი წუთით, ამ ხანში ხდება მოედნის ნახევრების შეცვლა, რის შემდეგ თამაშს იწყებს მოწინააღმდეგე. თუ შედეგი კვლავ ვერ იქნა მიღებული, თამაში ჩაითვლება ფრედ და გადათამაშება უნდა მოხდეს მეორე დღეს.

დროის აღრიცხვა იწყება ბურთის თამაშში შესვლის მომენტიდან.

§ 12. თამაშის დაწყება. თამაში იწყება „გაკვრით“: გუნდის მცველი დგება საკუთარი გაკვრის არეში, ერთი ხელით აისვრის ბურთს და მეორეთი გაჰკრავს. თუ ბურთი საკუთარი დაცვის რკალს მიწაზე შეუხებლად გადაჰკვეთს, ბურთი თამაშში შესულად, ხოლო თამაში დაწყებულად ითვლება. თუ ბურთმა დაცვის რკალი ვერ გადასჭრა მიწაზე შეუხებლად, ან გასცდა მოედნის ფარგლებს ისე, რომ მას სხვა მოთამაშე არ შეხებია, ცდა მეორდება.

თამაშის დასაწყებად გაკვრისათვის მცველს ეძლევა ორი ცდა, თუ ორივე ცდა უშედეგო აღმოჩნდა, მაშინ თამაშს ამავე გაკვრის არედან იწყებს მოწინააღმდეგის რომელიმე მოთამაშე, იმავე პირობების დაცვით. დანარჩენი მოთამაშენი სურვილისამებრ განლაგდებიან მოედანზე.

შენიშვნა: ბურთზე ხელის აცილება ცდად ითვლება.

სათანადო
ეროვნული
განათლების
მინისტროს
სტამბა

§ 13. ბურთით თამაში. მოთამაშეს მოედნის ფარგლებში თამაშის დროს უფლება აქვს:

ა) შეეხოს ბურთს, აიღოს იგი ცალი ხელით და მიაწოდოს სასურველ მხარეს სროლის, მიწაზე დარტყმის ან გავორების საშუალებით.

ბ) განმეორებით (მხოლოდ არა იმავე ხელით) დაეუფლოს ბურთს იმ შემთხვევაში, როცა ბურთს წასვლის შემდეგ არ შეხებია სხვა მოთამაშე.

გ) წაართვას მოწინააღმდეგეს — ბურთზე ხელის დატაცებით.

დ) გააგდებინოს ხელიდან — ბურთზე ხელის დაკვრით.

ე) სროლით გადაიტანოს ერთი ხელიდან მეორეში.

მოთამაშეს ეკრძალება:

ა) ორივე ხელით ბურთზე ერთდროული შეხება.

ბ) ხელში აღებული ბურთის სხეულზე მიკარება.

გ) ხელში აღებული ბურთით ორ ნაბიჯზე მეტის გადადგმა.

დ) ბურთზე ფეხით შეხება.

ე) ყოველგვარი უხეში შეხება მოწინააღმდეგეზე.

ვ) 3 მეტრზე ნაკლები მანძილით მიახლოება იმ მოთამაშესთან, რომელიც ასრულებს გაკვრას „ბურთის შემოტანის“, „საჯარიმო გაკვრის“ და „ბურთის გათამაშებით საჯარიმო სროლის დროს“.

§ 14. შეჭრა. მცველი „შეჭრილ“ მდგომარეობაშია: 1. თუ გაკვრის არიდან მის მიერ გაკრულმა ბურთმა მას გაკვრის არეშივე მოუხწრო; 2. თუ თამაშის დროს გადაჭრა გაკვრის რკალი;

დანარჩენი მოთამაშენი „შეჭრილ“ მდგომარეობაში ითვლებიან, თუ თამაშის დროს დაცვის რკალი გადაჭრეს.

§ 15. ბურთი თამაშგარე. ბურთი თამაშგარე მდგომარეობა-



შია: 1. თუ გასცდა მოედნის ფარგლებს, ან შეჩერდა გაკვრის არეში; 2. თუ მსაჯმა შეაჩერა თამაში.

§ 16. ბურთის შემოტანა. თუ ბურთი თამაშის დროს მოედნის ფარგლებს გასცდა, შემოაქვს მოწინააღმდეგეს, იმ ადგილიდან, სადაც ბურთმა გადასჭრა ძირითადი მოედნის ფარგლები. თუ ბურთს უკანასკნელად მცველი ეხებოდა, მისი შემოტანა ხდება დაცვის რკალის ნებისმიერი ადგილიდან. ბურთის შემოტანა ხდება მსაჯის ნიშანზე.

ბურთის შემოსატანად მოთამაშე დგება ხაზზე (ან რკალზე), ერთი ხელით აისვრის ბურთს, მეორეთი შემოჰკრავს. თუ მოთამაშემ ბურთს ხელი ააცილა, ან ბურთი ისე გასცდა მოედნის ფარგლებს, რომ მას სხვა მოთამაშე არ შეხებია, ბურთი შემოაქვს მოწინააღმდეგეს.

გაკვრისა და ფარის არეში შეჩერებული ბურთი შემოაქვს დამცველს, შემოტანა ხდება გაკვრის არიდან.

§ 17. საჯარიმო გაკვრა. მე-13 პარაგრაფში გათვალისწინებული წესების დარღვევის შემთხვევაში მსაჯი აჩერებს თამაშს და მოწინააღმდეგე გუნდის სასარგებლოდ ნიშნავს „საჯარიმო გაკვრას“.

საჯარიმო გაკვრა ხდება წესის დარღვევის ადგილიდან, მსაჯის ნიშანზე.

საჯარიმო გაკვრის შესასრულებლად მოთამაშე ერთი ხელით აისვრის ბურთს და მეორეთი გაჰკრავს. ბურთი თამაშშია, თუ მას შეეხო სხვა მოთამაშე. თუ დარღვევა დამცველის მიერ მოხდა, საჯარიმო გაკვრა სრულდება დაცვის რკალის სათანადო ადგილიდან.

შენიშვნა: თუ მოთამაშემ გაკვრის ცდის დროს ბურთს ხელი ააცილა. ან ბურთი ისე გასცდა მოედნის ფარგლებს, რომ მას

სხვა მოთამაშე არ შეხებია, გაკვრის ამავე ადგილიდან ასრულებს მოწინააღმდეგე.

§ 18. საჯარიმო სროლა. მე-14 პარაგრაფში გათვალისწინებული წესის დარღვევის შემთხვევაში მსაჯი ნიშნავს „საჯარიმო სროლას“.

საჯარიმო სროლა ხდება წესის დამრღვევი მოთამაშის ფარზე, დაცვის რკალიდან, ცალი ხელით, ნებისმიერად, მხოლოდ მსაჯის ნიშანზე.

საჯარიმო სროლის შესრულების შემდეგ ბურთი დამცველს შემოაქვს.

§ 19. საჯარიმო სროლა ბურთის გათამაშებით. წინასწარგანზრახული უხეში თამაშისა და ზედმეტი ლაპარაკისათვის მსაჯს უფლება აქვს წესის დამრღვევი მოთამაშის გუნდის ფარზე დანიშნოს „საჯარიმო სროლა ბურთის გათამაშებით“, რაც შემდეგში მდგომარეობს:

მოწინააღმდეგე გუნდის ერთ-ერთი მოთამაშე წესის დარღვევის ადგილიდან ასრულებს „გაკვრას“, მისი გუნდის დანარჩენი მოთამაშენი მოედანზე განლაგებული არიან ნებისმიერად, ყოველ მათგანს უფლება აქვს ბურთი მიიღოს თამაშის წესების დაცვით (მხოლოდ არა აქვს ბურთის სხვაზე გადაცემის უფლება) და ესროლოს ფარს.

ბურთის გათამაშებით საჯარიმო სროლის შესრულების დროს წესის დამრღვევი გუნდისაგან თამაშში მონაწილეობს მხოლოდ მცველი. დანარჩენებს უფლება აქვთ ნებისმიერად განლაგდნენ მხოლოდ სწორკუთხედის არეში და არ იმოძრაონ, ვიდრე ბურთი მოედანს არ გასცდება ან მას დამცველი არ შეეხება. თუ დამცველი ბურთს შეეხო, თამაში ჩვეულებრივად გრძელდება.

თუ ბურთი ისე გასცდა მოედანს, რომ მას მცველი არ შეხებია, შემოაქვს დამცველს.

შენიშვნა: 1. ამ §-ით გათვალისწინებული გაკვრის შესასრულებლად დაზარალებულ გუნდს ეძლევა მხოლოდ ერთი ცდა მე-17 §-ის შენიშვნაში გათვალისწინებული წესების დაცვით.

2. თუ დაზარალებული გუნდის მოთამაშენი შეეცდებიან გააჭიანურონ „საჯარიმო სროლა ბურთის გათამაშებით“, მსაჯს უფლება აქვს მოწინააღმდეგე მხარეს მისცეს „საჯარიმო გაკვრა“.

§ 20. სადაო ბურთი. თუ თამაში გაუთვალისწინებელი მიზეზით (ცუდი ამინდი, მაყურებელთა ჩარევა და ა. შ.) შეწყდა, ბურთი სადაოა.

სადაო ბურთი შემოაქვს ერთ-ერთ მსაჯს, იგი დგება მოედნის განივი ღერძის ბოლოზე და ბურთს გადაისვრის ისე, რომ მისალმების წრეებს შორის დაეცეს.

§ 21. ბურთის ფარზე მორტყმა და თამაშის შედეგი. თუ ბურთი მოხვდა ფარს, მოწინააღმდეგეს ეწერება ერთი ქულა. მოხვედრება არ ჩაითვლება, თუ თავდამსხმელთაგან რომელიმე მოთამაშე „შეჭრილ“ მდგომარეობაში იმყოფებოდა.

საკუთარ ფარზე ბურთის მოხვედრება მოწინააღმდეგეს ეთვლება.

გამარჯვებულად ითვლება ის გუნდი, რომელიც თამაშის დასასრულისათვის მეტ ქულებს მოაგროვებს.

თამაშის წესები

1. მოქმადნი

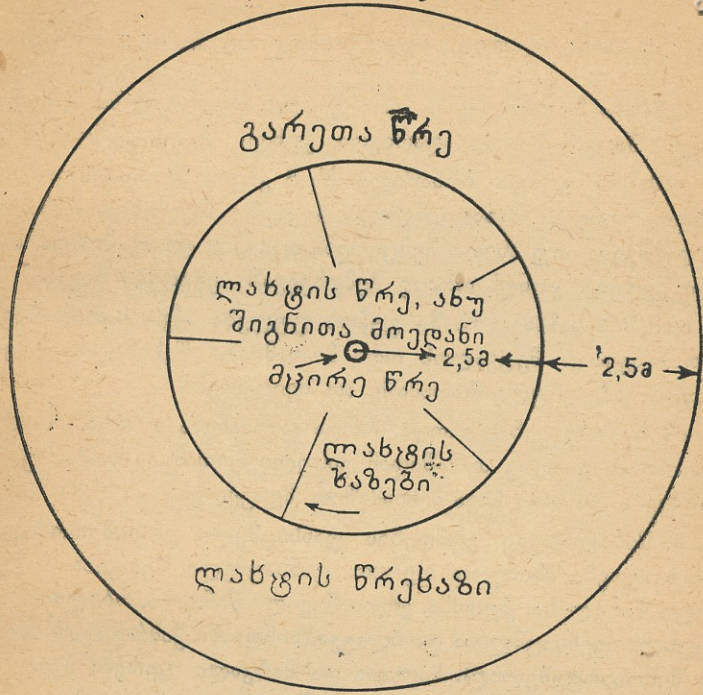
ლახტის სათამაშო მოედანი წარმოადგენს წრეს. ერთი და იგივე ცენტრიდან შემოხაზულია ორი წრეხაზი — შიგნითა, ანუ ლახტისა — 2,5 მ რადიუსით და გარეთა — 5 მ რადიუსით¹. ლახტის წრეხაზი მოედანს ყოფს ორ ნაწილად — შიგნითა, ანუ ლახტის წრედ და გარეთა წრედ. თითოეული წრეხაზის სიფართოე 5 სმ-ია და შედის იმ წრის ზომაში, რომელსაც შემოსაზღვრავს. ლახტის წრეხაზი გაყოფილია 5 თანაბარ ნაწილად. გაყოფის ადგილებიდან ცენტრის მიმართულეებით გავლებულია 120 სმ სიგრძისა და 5 სმ სიგანის ლახტის ხაზები (5 ხაზი).

ცენტრი წარმოადგენს „მცირე წრეს“ 20 სმ დიამეტრით. მოედანი (სასურველია, იყოს ბალახიანი) იხაზება კირის ხსნარით.

¹ გარეთა წრის შემოხაზვა აუცილებელია მხოლოდ სარაიონო ან უფრო დიდი შეკრებებების დროს



გარეთა წრეხაზი



2. ლახცეზი და სასტვენი

თამაშისათვის საჭიროა გამძლე ტილოს ან ტყავის 5 ცალი ლახტი, ანუ სარტყელი (ქამარი) შისი სიგრძე 115—120 სმ-ია, სიგანე — 3—4 სმ, სისქე — 2 მმ-მდე. ლახტის ორივე ბოლო შემოჭრილია ენისებურად.

თითოეული ლახტი გაშლილი დაიდება ლახტის ხაზზე და ერთი ბოლოთი ეხება წრეხაზის გარეთა კიდეს.

3. გუნდების შემადგენლობა და ჩაცმულობა

თამაშში მონაწილეობს ორი გუნდი. თითოეულში 7 მოთამაშეა, მათგან 2—სათადარიგოა. გუნდს ჰყავს გუნდისთავი.

თამაშში გუნდი მონაწილეობს 5 კაცის შემადგენლობით. გუნდი, რომლის შემადგენლობა 4 კაცზე ნაკლებია, თამაშზე არ დაიშვება. თუ ასეთი შემცირება თამაშის დროს მოხდა, თამაშში წყდება. გუნდს ორივე შემთხვევაში ეწერება წაგება.

თამაშის განმავლობაში გუნდს უფლება აქვს, სათადარიგო მოთამაშეებით შეცვალოს ორი მოთამაშე. წესის დარღვევისათვის გაძევებული მოთამაშე არ შეიცვლება.

იმ შემთხვევების გარდა, როცა დაზიანება აშკარაა, მსჯის ნებართვის გარეშე თამაშიდან გასული მოთამაშე თამაშზე არ დაიშვება და არც სხვა მოთამაშით შეიცვლება.

მოწინააღმდეგე გუნდების ტანსაცმელი ერთიმეორისაგან განსხვავდება მხოლოდ ფერით. ტანსაცმელი შედგება: ჩაშვებული შარვლისა, ქუდისა, ერთი წყვილი წინდისა, რბილძირიანი უქუსლო ფეხსაცმლისა და ბლაგვაბზინდიანი ქამრისაგან, (წელზე შემოსარტყმელად). ხალათი და შარვალი იკერება ჩვეულებრივი ბამბის, ტილოს, ან შალის ქსოვილისაგან, უჯიბოდ.

ხალათი ჩატანებული უნდა იყოს შარვალში. შარვლის წინდებში ჩატანება აკრძალულია. ჩაცმულობის წესების დამრღვევნი მდგომარეობის გამოსწორებამდე თამაშზე არ დაიშვებიან.

4. თამაზის დაწყება, მოთამაშეთა
უფლება-მოვალეობანი



მსაჯის წინაშე გუნდები გუნდისთავეების წინამძღოლობით მწყობრად გამორბიან მოედანზე და ლახტის წრეში ერთიმეორეს ესალმებიან. გუნდისთავეები მსაჯის დახმარებით ყრიან კენჭს.

კენჭისყრით ერთ-ერთ გუნდს მოუწევს ლახტის წრეში ჩადგომა. ყოველი მოთამაშე დადგება ლახტთან, მოწინააღმდეგენი ითამაშებენ „გარეთ“. მსაჯის ნიშანზე იწყება თამაში. წრეში ჩამდგარნი იცავენ ლახტებს. მოწინააღმდეგენი ცდილობენ გატაცებას.

შენიშვნა: თამაზის დაწყებისათვის თუ „შიგნითა“ გუნდში მხოლოდ 4 მოთამაშეა, მე-5 ლახტი დაირგოლება და დაიდება „მცირე წრეში“. იგი ლახტის ხაზზე გადააქვთ მე-5 მოთამაშის გამოცხადებისთანავე, ან ლახტის პირველი გატაცების შემდეგ.

„გარეთა“ მოთამაშეებს უფლება აქვთ:

1. მიპარვის, წაწოლის, გაგორების, ხელის კვრისა და სხვა საშუალებით ხელი დასტაცონ, ფეხი გაჰკრან და გაიტაცონ ყოველი ლახტი, მათ შორის, „მცირე წრეში“ მდებარეც“.

2. გატაცებული ლახტები გადასცენ ერთიმეორეს. მათი საშუალებით გაიტაცონ დანარჩენი ლახტებიც. საჭიროების დროს მიეშველონ ერთიმეორეს.

3. ნებისმიერად დაიჭირონ ხელში გატაცებული ლახტი და წვივებზე ურტყან „შიგნითა“ მოთამაშეებს.

4. ლახტის წრიდან „გამოითრიონ“, ან დაიჭირონ წრიდან გამოსული ყოველი „შიგნითა“ მოთამაშე და აქციონ „ტომ-

რად“, დაჯახონ „ტომარა“ წრეში მდგომ სხვა მოთამაშეს და ამგვარად გაიტაცონ ლახტი.

„შიგნითა მოთამაშეებს უფლება აქვთ:

1. მუხლს ქვემოთ ტერფის შეხებით „დაჭრან“ გარეთა მოთამაშენი.

2. ლახტის წრიდან გამოუსვლელად ხელი ჩაავლონ გარეთა მოთამაშეებს, „შეითრიონ“ წრეში და „დაჭრან“.

3. ხელიდან გამოსტაცონ და დაიბრუნონ გარეთა მოთამაშეების მიერ გატაცებული ლახტები და წვივებზე ურტყან მოწინააღმდეგეებს.

4. მიეშველონ ერთმანეთს და გაცვალონ ადგილები ყოველი ლახტის დასაცავად.

შ ე ნ ი შ ვ ნ ე ბ ი : 1. მოთამაშე „დაჭრილად“ არ ჩაითვლება, თუ „დამჭრელი“ დაჭრის დროს იმდენად იყო გამოსული წრიდან, რომ ერთი ფეხითაც არ ეხებოდა წრეხაზს.

2. ერთი მოთამაშის „დაჭრა“ ნიშნავს მთელი გუნდის „დაჭრას“, თამაში წყდება და შესვენების შემდეგ წრეში დგება „დაჭრილი“ გუნდი.

3. „ტომარა“ ეკუთვნის მომტაცებელს, რომელსაც „ტომარაზე“ ხელი უკიდია მკლავში ან ქამარში, სხვისათვის მისი „გადაცემა“ აკრძალულია, ხოლო აქეთ-იქით გაუმართლებელი ტარების ან გარეთა წრიდან გამოყვანის შემთხვევაში, მსაჯს შეუძლია მისი „გაშვება“.

4. „ტომარას“, ვიდრე მასზე „პატრონს“ ხელი უკიდია, ან ვიდრე იგი ცალი ფეხით მაინც არ შეეხება ლახტის წრეხაზს, უფლება არა აქვს წინააღმდეგობის გაწვევისა, ან თამაშში ჩაბმისა.

5. ლახტის გაწყვეტის შემთხვევაში თამაში ახლდება ზუსტად იმავე მდგომარეობიდან, რომელშიაც შეწყდა ბრძოლა.

5. თამაშის წესების დარღვევა

წესის დარღვევად ითვლება: ლახტის მორტყმა მუხლის ზემოთ; გარეთა წრიდან გამოსვლა; „დაჭრის“ ცდის დროს მუხლის ზემოთ ფეხით შეხება, ხელის ჩავლება ტანსაცმელში; ლახტის გადაადგილება ან მასზე ფეხის დადგმა შიგნითა მოთამაშის მიერ; ზედმეტი ლაპარაკი, მსაჯთან შეკამათება და უხეში საქციელი.

შენიშვნა: თუ მცველის ფეხის დადგმით ლახტი აშკარად გადარჩა გატაცებას, იგი გატაცებულად ითვლება.

6. თამაშის ხანგრძლივობა

თითოეულ შეხვედრაში გუნდმა უნდა ითამაშოს ერთხელ წრეში და ერთხელ გარეთ. შუალედში ეძლევა 5 წუთიანი შესვენება. გუნდის მდგომარეობა იცვლება „ჩაჭრისთანავე“ ან ლახტის გატაცების მე-5 შემთხვევისთანავე.

შენიშვნა: თუ ორივე შეხვედრის შედეგი ფრეა, ხოლო გამარჯვებულის გამოვლინება აუცილებელია, ინიშნება ორი დამატებითი შეხვედრა 10 წუთიანი შესვენებით. თუ საკითხი კიდევ არ გადაწყდა, განმეორებითი შეხვედრა ინიშნება მეორე დღისათვის.

7. მსაჯობა და თამაშის შედეგი

მსაჯი წესის დარღვევისათვის მოთამაშეს აფრთხილებს, ხოლო განმეორებისა და უხეში თამაშისათვის მოედნიდან აძევებს.

ლახტის გაწყვეტის, მოთამაშის დაზიანების, უხეში თამა-

შის ან სხვა მსგავს შემთხვევაში მსაჯს შეუძლია შეაჩეროს თამაში მდგომარეობის აღდგენამდე, მას უფლება აქვს გააღოს თამაში განსაკუთრებულ შემთხვევაში (ძლიერ ცუდი ამინდი, მაყურებელთა ჩარევა და სხვ.).

თამაშის დამთავრების შემდეგ მსაჯს თამაშის შედეგები შეაქვს ოქმში, ხელს აწერიანებს ორივე გუნდის წარმომადგენელს და შედეგს აცხადებს.

მსაჯის გადაწყვეტილებანი თამაშის დროს საბოლოოა. გასაჩივრება შეიძლება ერთი საათის განმავლობაში თამაშის დამთავრებიდან.

საჩივარს წერენ გუნდის წარმომადგენელი და გუნდისთავი და გადასცემენ შეჯიბრების მომწყობი ორგანიზაციის წარმომადგენელს.

ლახტის ყოველი გატაცებისათვის გარეთა გუნდს ეწერება ერთი ქულა, ხოლო აკლდება თითო ქულა ლახტის ყოველი „დაკარგვისათვის“.

გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელიც მეტ ქულას დააგროვებს.

თუ პირველობის გათამაშებაში, გამარჯვებულთა მიხედვით, ორი გუნდი ერთსა და იმავე ადგილზე გამოვიდა, უპირატესობა ეძლევა იმ გუნდს, რომელმაც ქულათა მეტი ოდენობა დააგროვა.

„საჯილდაო ქვა“ გლუვი ზედაპირის მქონე მრგვალი ქვაა. მისი დამზადება სხვადასხვაგვარად შეიძლება.

1. შეიძლება შეირჩეს საამისოდ გამოსადეგი ქვა. ამ შემთხვევაში აუცილებელი არაა, რომ ქვა უთუოდ თანაბრად მრგვალი იყოს. მთავარია, არ ჰქონდეს თითის მოსაჭიდი შვერილები და ჩაღრმავებები, ე. ი. უნდა იყოს გლუვი ზედაპირისა.

2. მისი „გამოკვერცხაც“ (გამოთლა) არ არის ძნელი საქმე, მით უმეტეს, თუ მასალად აღებული იქნება რბილი, ადვილად სათლელი ქვა.

3. კიდევ უფრო იოლად შეიძლება მისი დამზადება ხრეშისა და ცემენტის ხსნარისაგან; შეიძლება მაგარი კირის (დულაბის) გამოყენებაც.

4. ბოლოს, ცხადია, უმჯობესი იქნება მისი დამზადება ლითონისაგან ქარხნული წესით.

ამასთან, კარგი იქნება, თუ ყველა შემთხვევაში გათვალისწინებული იქნება ასაკისა და ფიზიკური შესაძლებლობის სხვადასხვაობა, ამის მიხედვით შეირჩევა და დამზადდება სხვადასხვა ზომის (მაშასადამე, წონის) საჯილდაო ქვა, რათა ყველას შეეძლოს ივარჯიშოს და სცადოს თავისი ძალე.

ქარხნული წესით საჯილდაო ქვის დამზადება შეიძლება ორნაირად: 1) სხვადასხვა ზომისა და წონის ლითონის ბურთობე-

ბის სახით. 2) შესაძლებელია დამზადდეს ერთი ძირითადი ბურთობი, რომელსაც დაემატება საწონები.

საწონების დამატებასა და მოკლებისათვის ბურთობს შეიძლება ჰქონდეს ღრმული; ამის გარდა, შესაძლებელია ისეთი საწონების დამზადებაც, რომლებიც ზემოდან (გარედან) მოერგება ბურთობს და დამაგრდება შესაფერის ნაჭდევში საგანგებო ღილაკის ჩასმით. ასეთივე ღილაკები და ნაჭდევები უნდა ჰქონდეს საწონებსაც ერთიმეორეზე მოსარგებად.

მიზანშეწონილია ბურთობს ჰქონდეს 40 სმ დიამეტრი და 30 კგ წონა, ხოლო საწონებს — 5, 10, და 20 კგ წონა. ასეთ შემთხვევაში შესაძლებელი იქნება ხუთ-ხუთი კილოგრამის მომატებით სიმძიმე თანდათან გაიზარდოს 80 კგ-მდე, რაც სრულიად საკმარისია. თუმცა, შემდეგისათვის გამორიცხული არაა უკეთესი ვარიანტების შერჩევა.

უფრო მცირე სიმძიმის საწონების მაგიერობა შეიძლება ვასწიოს „საჯილდაო ქვაში“ გამოყენებული სვეტის დიფერენცირებამ, — ერთის მაგიერ იყოს სხვადასხვა სიმაღლის 3 სვეტი.

5-მდე სმ სიმაღლისა „ქარის გაყენებისათვის“.

50-მდე სმ სიმაღლისა („მუხლამდე აწევისათვის“).

80-მდე სმ სიმაღლისა (ამყამად არსებულის შესაბამისი).

ეს სვეტები უნდა განლაგდეს 1 მეტრი დიამეტრის მქონე წრეხაზის გარშემო. წრეხაზი უნდა გაიყოს 4 თანაბარ მონაკვეთად (სექტორად). პირველ მონაკვეთზე (პირდაპირ მიწაზე) დაიდოს თვით საჯილდაო ქვა, მეორეზე დაესოს 5 სმ სიმაღლის სვეტი, მესამეზე — 50 სმ სიმაღლისა, ხოლო მეოთხეზე — 80 სმ სიმაღლისა.

მოვარჯიშე ჩადგება წრეში, სვეტებს შორის, და შეეცდება თითოეული სიმძიმე თანდათან გადაანაცვლოს მიწიდან დაწყე-

ბული უმაღლეს სვეტამდე და უკან, — უმაღლესი სვეტიდან მიწამდე. მას ყველა ამ ვარჯიშისათვის მიეცემა განსაზღვრული დრო, 3—5 წუთი, რაც ნებისმიერად შეუძლია გაანაწილოს თითოეულ წონაზე და უნდა მიეცეს 2—3 ცდის უფლება.

სიმძიმე დაძლეულად არ ჩაითვლება, თუ მოვარჯიშემ ყველა ვარჯიში ვერ შეასრულა, ან დროში ვერ ჩაეტია, ანდა აწევის დროს სხეულზე მიიკრა ქვა. აკრძალულია ხელის თითების ერთმანეთში ჩახლართვა. აწევის დროს ხელები ერთმანეთს დაშორებული უნდა იყოს.

საჯილდაო ქვის სიმრგვალე, მისი აწევის წესი მოვარჯიშეს საშუალებას არ აძლევს მოეჭიდოს ისეთ სიმძიმეს, რაც მის ძალ-ღონესა და შესაძლებლობას აღემატება, მაშასადამე, არც საზიანოა მისი ორგანიზმისა და ჯანმრთელობისათვის. ეს მნიშვნელოვანი ღირსებაა უსაფრთხოების თვალსაზრისით. რაც ქართული ხალხური სპორტის ამ სახეობაში იოლად ჩაბმის საშუალებას იძლევა, რადგან შესაძლებელია მასობრივი სახის შეჯიბრება (კარგი ფიზიკური მონაცემების მქონე სპორტსმენების გამოსავლინებლად) ჩატარდეს განსაკუთრებული მომზადების გარეშე.

ყოველივე ეს დიდად შეუწყობს ხელს სპორტში ფართო მასების მოზიდვას, სპორტის პოპულარიზაციას საერთოდ. ამ თვალსაზრისით, საჯილდაო ქვას დიდი სარგებლობის მოტანა შეუძლია.

საჯილდაო ქვა ყოველ სოფელში ხალხის თავშეყრის ყველა ადგილზე უნდა ეგდოს.

ს ა რ ჩ ე ვ ი

თამაშობანი

შეგთავალი	5
აქენკობანა, ავკალური, კენწლოობა	7
ანათითი	8
ასკინკილა, სიკინკილი	8
აფრინდა-აფრინდა	9
ბორა-ბორა	9
ბურთაობა	10
ბურაობა	35
გასწორობანა, შარა-შარა	35
გვიმრობანა	39
გუნდაობა, თოვლაბურთა	42
დანისპირობა, დანასობანა	42
დიფტი გორავს	44
დუღყაობა, აიწონა-დაიწონა, კონა-კოქა	45
დღელამობანა	45
ეს სანლ-კარი ვისია	46
ვისი მეზობლობა გსურს	47
ზულია	47
„ზურგობანა“	48
თავზე გადახტომა	49
თავმდგურობანა	52
თვალახვეულა	53
თითების გადავლა	53
თოკის გაწევა	54
თოლაური, ჩაკა	54
თულა	55
თხილის მირტყმა, მტკავლობა	55
თხილის ტაკაობა	56
კაკლაობა	56
„კაკლაობა“ კოქებით	62
კატათავგობანა	63
კენჭაობა	63
კოდობანა (კენჭებით)	75
კორაობა	77

(კოტაობა, მსაჯულობა)	77
კოშლობა	78
კოჭაობა და თოსსაობა	80
კუკუმაღულობა	82
ლახტი	87
მგელობანა	90
მელაკუდა	95
მიპარვა	98
მუჭანა	99
მშვილდ-ისარი, ჯინამშვილდი	100
ნაჭაობა	100
ოღირდილო	101
ოჭივარა	102
ოზოინანა	103
ოჩაფეხა	103
რიკაობა, რიკ-ტაფელა, ტაფარიკაობა	103
საბან-ბუმბულობა, ცხენობანა	137
სალაობა	137
სილობანა	142
სიცილობანა	144
სკის ხილვა, სამი ჯოხის კიბორჭი	144
ტყემლობა	145
ქეასროლია	146
ქორობანა	146
ქუდის ტაციაობა	151
ქუდში ჩახედაობა, ქერის ჭამა	155
(ყირამალა)	156
შემოვლა	156
შურდული, ქვეშართულა	157
ჩემო კარგო დედაო	158
ჩხირის (კენჭის) დამალვა	158
ცარიელია თუ სავსე (ბოშმიდოლი)	161
ცეცხლობანა	161
ციგაობა	163
ციგურაობა	164
ციზობანა	165
ცხენობანა	166
ცხენსა ვყიდი, ვინ იყიდის	166
ძაფის გადაყვანა, ბუწალობა	168
ძიძგი-ძიძგი. მამალა	168
წაბიძგება	169
წამოდგომა	170





წიბონია	170
წისკვილობანა	171
ხელის, მაჯის გადაწევა	171
ხეშებუნა	172
ხვარულაობა	173
ხიდობანა, კიშკობანა	174
ხონაობა, ბზრიალა	174
ხულა	174
ჯირითი	175
ჯონებით თამაში	176
ჯონქვეშ ამოტრიალება, ჯონქვეშ გაძრომა	177
წესები (გათვლის, ჭგუფებად განაწილებისა და	179
კენჭისყრისათვის)	
I. გათვლა	179
II. ჭგუფებად განაწილება	181
III. კენჭისყრა	182
თამაშობათა კლასიფიკაციისათვის	185
სპორტული თამაშობანი	191
1. საყებურთი	191
2. ფარბურთი	194
ლახტი	210
საჯილდაო ქვა	217

რედაქტორი ე. მაისურაძე
მხატვარი ზ. ფორჩხიძე
მხატვრული რედაქტორი ლ. ღვინჯილია
ტექნიკური რედაქტორი ნ. აფხაზავა
კორექტორი ზ. მსხილაძე
გამომშვები გ. ბენიძე

ს. ბ. № 1181

ცა წარმოებას 6/VI-79 წ. ხელმოწერილია დასა-
ბეჭდად 24/VII-80 წ. საბეჭდი ქაღალდი № 3,
70×108¹/₃₂, პირობითი ნაბეჭდი თაბახი 9,8. სააღრი-
ცხვო-საგამომცემლო თაბახი 8,0.
უე 06118. ტირაჟი 2000. შეკვეთა № 1767.
ფაზი 55 კაპ.

გამომცემლობა „საბჭოთა საქართველო“
თბილისი, მარჯანიშვილის, 5

საქართველოს სსრ გამსახკომის
სამხრეთ ოსეთის საოლქო პოლიგრაფიული
სამოთ გაერთიანება, ცხინვალი, მოსკოვის ქ., 5.

Юго-Осетинское областное полиграфическое
производственное объединение Госкомиздата
ГССР, Цхинвали, Московская, 5.



საქართველოს
ხალხთა რესპუბლიკის
ხალხთა ბიბლიოთეკა

Шеразадишвили Закариа Васильевич
ГРУЗИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ
(На грузинском языке)

Издательство «Сабчота Сакартвело»
Тбилиси, Марджанишвили, 5

222/9



პარლამენტის ეროვნული ბიბლიოთეკა



K 48.990/2