



Հայկական գիտահետազոտական հանգույց Armenian Research & Academic Repository



Սույն աշխատանքն արտոնագրված է «Ստեղծագործական համայնքներ
ոչ առևտրային իրավասություն 3.0» արտոնագրով

**This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial
3.0 Unported (CC BY-NC 3.0) license.**

Դու կարող ես.

պատճենել և տարածել նյութը ցանկացած ձևաչափով կամ կրիչով
ձևափոխել կամ օգտագործել առկա նյութը ստեղծելու համար նորը

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material

4056

793

φ-31

2004

2011

75 ւ
0-31 Կհ.

12

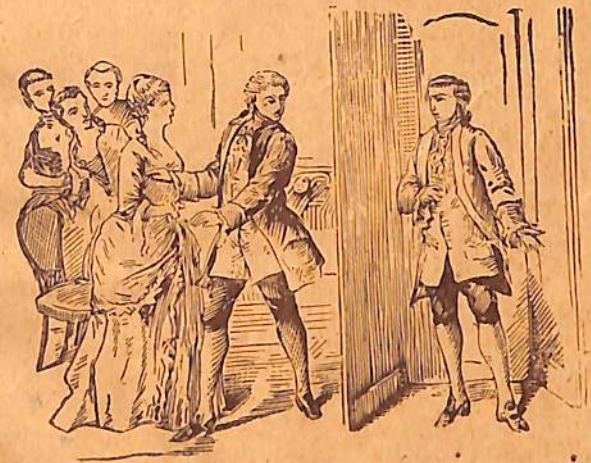
ԺԱՄԱՆՑ

Կ. Ա. Մ

ԸՆՏԱՆԵԿԱՆ ԽԱՂԵՐ



Զ. Տ. Ս. ՓԱՓԱԶԵԱՆ



Կ. ՊՈԼԻՍ
ՏՊԱԳՐՈՒԹԻՒՆ Ե. ՄԱՏԹԻՈՍԵԱՆ

1904



793
ՕՐ-31

4
38

Գ Ա Մ Ա Ն Ց

Կ Ա Մ

ԸՆՏԱՆԵԿԱՆ ԽԱՂԵՐ



Զ. Տ. Ս. ՓԱՓԱԶԵԱՆ

71141



Կ. ՊՈԼԻՍ
ՏՊԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ Ե. ՄԱՏԹԻՍԵԱՆ

1904

9047

ՏՊԱՐԱՆ, ՎԻՍՏԱԳՐԱՏՈՒՆ, ԿԱԶՄԱՏՈՒՆ ԵՒ ԹՂԹԱՎԱՅԱՌԱՆՈՅ

Յ. ՄԱՏԹԷՈՍԵԱՆ

Թիւ 27, Ֆինանսերիւր Եօզուէու, Կ. Պոլիս

Զ Օ Ն

ԱՌ ԱՄԵՆԱՍԻՐԵԼԻ ԲԵՌՈՐԴԻՆ ԻՄ

ՂԵՒՈՆ ՅԱԿՈԲ ԳԵՌԳԵԱՆ

Ի ԵՌՊԵ

ՄՕՐԵՂԲԱՅՐԴ

Զ. Տ. Ս. ՓԱՓԱԶԵԱՆ

معارف عمومیہ نظارت جلیلہ سنک ۲۱ ربیع الآخر ۱۳۲۲ و ۲۲ حزیران
۳۲۰ تاریخی و ۴۲۹ نومرولی رخصتنامه سیله طبع اولمشدر

Յ Ա Ռ Ա Ջ Ա Ք Ա Ն

Ինչպէս յայտնի է, մեր մէջ, գիշերային երեկոյթները ընդհանրապէս շատ անհրապոյր են. — Երբ հիւր մը կ'ունենանք, սովորական խօսակցութիւններէ յետոյ, թէ հիւրը և թէ մենք կը շուարինք թէ Թնչպէս ժամանակ անցնենք. — Կարողական ընկերութիւններու մէջ սակայն, ընդհակառակը, տեսակ տեսակ խաղեր խաղալով, տան տէրն ալ, հիւրերն ալ, լաւ ժամանակ կ'անցնեն, և երեկոյթները կ'ըլլան ամէն կերպով հրապուրելի:

Փոփոքելով մերայնոց մէջ եւս ընդհանրացնել այս ընտանեկան անմեղ զբօսանքները, քանի մը բարեկամներու թելադրութենէն եւս քաջալերուելով, ձեռնարկեցինք սոյն փոքրիկ գործին աշխատութեան, մաս մը մեր հնարած խաղերէն դնելով, և մաս մ'ալ թարգմանելով գաղիերէն, անգղիերէն և գերմաներէն գիրքերէ:

Եթէ սոյն գործը ընդունելութիւն գտնէ, հետզհետէ պիտի հրատարակենք նաև երկրորդ և երրորդ մասերը:

Կը խնդրենք որ ազնիւ ընթերցողք ներողամիտ ըլլան՝ գործոյս մէջ իրենց նշմարելիք թերութեանց:

Զ. Տ. Ա. ՓԱՓԱՋԵԱՆ

Կ. Պոլիս
1 Մայիս 1904

Ժ Ա Մ Ա Ն Ց

Կ Ա Մ

Ը Ն Տ Ա Ն Ե Կ Ա Ն Խ Ա Ղ Ե Ր



1

Մ Ա Տ Ա Ն Ի Ն Գ Տ Ն Ե Լ

Ձեր հիւրերուն կ'ըսէք որ, գաղտնի կերպով մատանի մը դնեն իրենցմէ մէկուն մատը, դուք սենեակէն դուրս պիտի ելլէք, երբ իրենք պատրաստ են, պէտք է ձեզ իմաց տան և դուք ներս գալով և հաշիւ ընելով պիտի կրնաք ըսել թէ ո՞ր անձին, ո՞ր ձեռքին և ո՞ր մատին վրայ է մատանին :

Երբ ձեզ իմաց կուտան որ խաղը պատրաստ է, ներս կը մտնէք, և կը խնդրէք ձեր մէկ բարեկամէն որ, հետագայ հաշիւը ընէ. — Պէտք է շուրջ բազմապատկել մատանին ունեցող անձին թիւը, քանիերրորդ անձն որ է, վրան աւելցնել 3, արդիւնքը բազմապատկել 5ով, յետոյ, եթէ մատանին աջ ձեռքին մատին վրայ է 10 աւելցնել վրան, իսկ եթէ ձախ ձեռքին մատին վրայ է 9 աւելցնել վրան, արդիւնքը բազմապատկել 10ով և վրան աւելցնել մատին թիւը. (Իթմամտը 1 հաշուելով)

և վերջապէս , աւելցնել 2 , և արդիւնքը ըսել ձեզ , այժմ , երբ արդիւնքը կը տեղեկացնեն ձեզ , մաքոյնիդ կը հանէք 222 ը այդ գումարէն և մնացեալը կը լինի պատասխանը . — Զոր օրինակ , ենթադրենք թէ մատանին դրուած ըլլայ 4րդ անձին , ձախ ձեռքին , երկրորդ մասին վրայ , (միշտ յիշելով թէ փթամատը մէկ է) :

Անձին (4րդ) թիւը 2ով բազմապատկելով կ'ըլլայ	8
կ'աւելցնենք 3	> 11
կը բազմապատկենք 5ով	» 55
Ձախ ձեռքին համար 9 կ'աւելցնենք	» 64
10ով կը բազմապատկենք	» 640
կ'աւելցնենք մասին (բ) 2 թիւը	» 642
կ'աւելցնենք դարձեալ , վերջնական 2 ը	» 644

Այս գումարէն կը զեղչենք մաքոյնիս 222 կը մնայ 422 :

Այս 422 թիւը կը ցուցնէ աջ կողմէն հաշուելով , 2րդ մատը ձախ ձեռքին , (երբ մէջտեղի թիւը 2 ըլլայ ձախ ձեռք կը նշանակէ , իսկ եթէ 3 ըլլայ , աջ ձեռք կը նշանակէ) 4րդ անձին . — Երբ մատանին ունեցող անցին թիւը 9էն աւելի է , մնացորդը չորս թիւ (հազարաւոր) կ'ըլլայ . այդ պարագային մէջ , ձախ կողմէն հաշուելով առաջին երկու թիւերը կը ցուցնեն անձը , յաջորդ թիւը ձեռքը , իսկ վերջինը՝ մատը . — Զոր օրինակ , եթէ մեր ունեցած մնացորդ գումարն է 1233 . պիտի կարդանք 12րդ անձ , աջ ձեռք , երրորդ մատ :

ԵՐԿՈՒ ՍՊԱՍՈՒՇԻՆԵՐԸ

Այս խաղին համար այնպիսի անձ մը ընտրելու է որ կատակ վերցնէ և չը բարկանայ , որովհետեւ գլխուն գալիքը բաւական կարեւոր փորձանք մ'է : Սոյն անձին «Ազնուական» տիտղոսը կուտաք և շատ մը մեծարանքներ ընելով , սենեակին մէջտեղը աթոռի մը վրայ կը բազմեցնէք . աւելորդ է ըսել որ եթէ այն անձը քիչ մը միամիտ ալ է , շատ հպարտ պիտի զգայ ինքզինքը , իրեն շուայրուած սոյն արտասովոր պատիւներուն համար . — Երբ այսպէս , ազնուականը , պատուոյ աթոռին վրայ բազմած է , իրեն կը յայտնէք թէ երկու սպասուհիներ ունիք , որոնք հիմակ իրեն պիտի ներկայացնէք , սոյն սպասուհիները յանձն կ'առնուն կ'ըսէք , առանց դրամի աշխատիլ մինչեւ իրենց կենաց վախճանը , և կը հարցնէք իրեն թէ արդեօք կը փափաքի ունենալ այսպէս երկու օրիորդներ , ապահովարար , այո' , բերէ՛ք , պիտի պատասխանէ , որ ժամանակ դուրս կ'ելլէք , և ներս կ'առաջնորդէք 2 օրիորդները՝ որոնց նախապէս պարզած էք խաղին գաղտնիքը , և կը ներկայացնէք զիրենք ազնուականին , խնդրելով իրմէ որ լաւ խնամէ զիրենք և անգթօրէն չը վարուի անոնց հետ . միւս կողմանէ օրիորդներուն դառնալով . կը պատիրէք որ իրենց տիրոջը հիւս և անոր պատւիրանացը հնազանդ մնան և սրտանց աշխատին ազնուական պարոնը գոհացնելու ամէն կերպով . — Երբ այսպէս երկու կողմանց փոխադարձ պարտականութիւնները ճշդուած են , և ձեր հրահագններուն հետեւելու կատարեալ խոստումներն սուած են , կ'ըսէք օրիորդներուն թէ ձեր մեկնելու ժա-

մանակը եկած է, պիտի երթաք հիմայ, և կը պատուիրէք որ ձեռքերնուն եկածը ընեն և ազնուական պարոնին երեսը ձերմակ հանեն.— Երբ սոյն վերջին բառը կ'արտասանէք, անհոգ եղէք, ահաւասիկ փորձը՝ ըսելով, ձեռքերնուն մէջ նախապէս պահած ալիւրը ազնուականին երեսն ի վեր կը նետեն, որ սարսափահար կ'ըլլայ սոյն անակնկալ պատիւը տեսնելով, ի մեծ խնդութիւն ներկայից :

3

ՅՈՒԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԱՇՒՈՎ ՍԷԿՈՒ ՄԸ ՏԱՐԻՔԸ ԳՏՆԵԼ

Առէք վեց հատ պարապ այցաքարտեր, որոնք հետեւեալ կերպով գծելով՝ մէջերնին նշանակեցէք գրուած թուանշանները. Արդ, երբ կ'ուզէք մէկուն տարիքը գտնել, ըսէք իրեն որ՝ այն քարտերուն մէջը որ իւր տարիքը կը տեսնայ, այդ քարտերը ձեզ տայ. այժմ, ձեզ տուած այդ քարտերուն անկիւնի թիւերը գումարելով կ'ունենաք իւր տարիքին թիւը. — Ձոր օրինակ, ըսենք թէ տարիքը 20 է. անպատճառ՝ անկիւնները (աջ կողմի վերի անկիւնն է որ պիտի հաշուէք) 4 և 16 թիւերը գտնուող քարտերը պիտի տայ ձեզ, որոնց գումարը կ'ընէ 20. Եթէ տարիքը 36 է, ձեզ պիտի տայ անկիւնները 32 և 4 ունեցող քարտերը, որոնց գումարն կ'ընէ 36 :

3	5	7	9	11	1
13	15	17	19	21	23
25	27	29	31	33	35
37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59

3	6	7	10	11	2
14	15	18	19	22	23
26	27	30	31	34	35
38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59

5	6	7	13	12	4
14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37
52	38	39	44	45	46
47	53	54	55	60	13

17	18	19	20	21	16
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	48	49
50	51	52	53	54	55
56	58	58	59	30	60

9	10	11	12	13	8
14	15	24	25	26	27
28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47
56	57	58	59	60	13

33	34	35	36	37	32
38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	41

4

ՉԻՍ Կ'ԸՆԴՈՒՆԻՔ

Այս խաղը կատարելու համար հարկ է որ խաղին մասնակցող արանց և կանանց թիւը հաւասար ըլլայ, այսինքն 4 այր 4 կին, կամ 8 այր 8 կին և կամ 12ական

ըլլան : Նախ՝ տիկիները կը նստին սենեակին մէջ կարգաւ , և այրերը սենեակէն դուրս կ'ելլեն , այժմ , մէկը կ'սկսի իւրաքանչիւր տիկնոջ ականջն ի վար ըսել թէ ո՞վ է իւր ընկերը արանց մէջէն , երբ այսպէս ամենուն ընկերն ալ կ'որոշէ , իմաց կուտայ դուրսը գտնուողներուն որ պատրաստ են տիկիները հիւր ընդունելու . այժմ կ'սկսին արք՝ մի առ մի ներս մտնել , և իւրաքանչիւրը՝ կը մօտենայ Տիկինի մը կամ օրիորդի մը զոր իւր հաւանական ընկերը եղած ըլլալը կ'ենթադրէ , և զիս կընդունի՞ք կ'ըսէ : Եթէ ճիշդ իրեն համար նշանակուած ընկերն է , հրամայեցէք , կ'ըսէ և քաղաքավար շարժմամբ , ցոյց կուտայ իւր քովը նախապէս գրուած պարասպ աթոռ մը որ հոն բազմի , իսկ եթէ ճիշդ չէ , այսինքն այն չէ իրեն համար նշանակուած անձը , «Կը սխալիք , Պարոն» , «Անկարելի բան է» «Կ'երեւակայէ՞ք» եւլն . այս և ասոր նման խօսքեր ըսելով՝ կը մերժէ , յետոյ կ'սկսի միւսը գալ , և այսպէս կը շարունակուի , մինչև որ ամբողջն ալ իւր զոյգը գտնէ : Երբ այսպէս , արք իրենց ընկերուհիներն գտած են , այժմ կարգն կուգայ տիկնանց որ անոնք դուրս ելլեն և այրերը որոշեն իրենց ընկերները . խաղը կը շարունակուի միեւնոյն կերպով մինչև որ բոլոր կանայք գտած են իրենց որոշեալ ընկերները , որմէ յետոյ ամբողջը միասին , իւրաքանչիւրը իր զոյգը առած կը պարեն :

ՆՈՒԱԳԱՅԻՆ ԱԹՈՒՆԵՐԸ

Այս խաղին համար՝ կը նստին աթոռներու վրայ քանի հոգի որ խաղին պիտի մասնակցին , և անոնցմէ մին՝ կը նստի դաշնակին առաջը , և կ'սկսի հտոր մը նուագել . սոյն միջոցին , խաղացողները կ'սկսին զանալ աթոռներուն լուրտութիւնը . միջոց մը սակայն , նուագածուն յանկարծ կը դադարեցնէ նուագը , և խաղացողք՝ պարտին աթոռ մը գտնելով նստիլ . ով որ բացը մնայ՝ գրաւ մը կուտայ և անոր աթոռը մէջէն հանելով , մնացեալք կը շարունակեն խաղը , մինչև որ հատ մը մնայ ու վերջին մնացողը իրաւունք կ'ունենայ գրաւ տուող անձանց արժանաւոր պատիժը որոշելու : Այս խաղին համար գրուած աթոռներուն թիւը պէտք է մասնակցողներուն թիւէն մէկ հատ պակաս ըլլայ որպէս զի մէկը անպատճառ բացը մնայ , մէկը ոտքի վրայ կը կենայ և կ'առաջնորդէ խաղին :

ՊԱՀՈՒԱԾ ԲԱՆ ՄԸ ՆՈՒԱԳՈՎ ԳՏՆԵԼ

Խաղացողներէն մին սենեակէն դուրս պէտք է ելլէ , նոյն միջոցին մնացեալները բան մը կը պահեն սենեակին մէջ . դուրսի անձը , ներս գալով , նուագին զօրութեամբը պէտք է գտնայ պահուած առարկան . անաթէ ինչպէս : Մէկը կը նստի նուագին առջեւը . դուրսի անձը երբ ներս կը մտնէ՝ կ'սկսի նուագել , որչափ որ

փնտռող անձը առարկային մօտենայ , այնքան , նուագին ձայնը կը ցածցնէ , իսկ որքան որ առարկայէն հեռանայ , նուագին ձայնը այնքան կը բարձրացնէ , մինչև որ պահուած առարկան գտնէ :

7

Հ Ա Ր Յ — Պ Ա Տ Ա Ս Ի Ա Ն Ի

Սոյն զուարճալի և հրահանգիչ խաղը կը կատարէք հետևեւեալ կերպով . — Ձեր հիւրերուն կուտաք մէկ մէկ թղթի կտոր և կ'առաջարկէք որ իւրաքանչիւրը ո՛ր և է նիւթի մը վրայ հարցում մը գրէ այդ թուղթին վրայ և ծալլելով ձեզ տայ . երբ ամէն ոք իւր հարցումը գրած և ձեզ տուած է , կը դնէք զանոնք թաշկինակի մը մէջ և լաւ մը խառնելով , կրկին կը ներկայացնէք իրենց որ հատ մը առնեն և ինչ հարցում որ դայ իրենց՝ անոր պատասխանը գրեն և ստորագրելով՝ դարձեալ ձեզ տան . — Երբ ամէն ոք գրած է իւր հարցումը , կ'սկսիք մի առ մի կարդալ թէ հարցումները և թէ պատասխանները հանդերձ ստորագրութեամբ : Այս խաղը շատ զբօսեցուցիչ է երբ հարցումները և պատասխանները ճարտար գրուած են :

8

Ա Մ Ա Կ Ա Ն Ն Ե Ր

Թերթ մը թուղթ և մատիտ կը բաժնուի խաղացողներուն , որուն վրայ իւրաքանչիւրը՝ պարտի դրել 5 կամ 6 ածական . — Միեւնոյն ժամանակ , մէկը պարտի գրել փոքրիկ պատմութիւն մը , որ պէտք է պարունակէ ճիշտ այնքան ածական որքան ածական որ միւսները գրած են :

Երբ ամէն ոք իւր թուղթը գրած է , կը հաւաքուին ատոնք և այն անձը որ պատմութիւնը գրած է , կ'սկսի կարդալ զայն , բայց փոխանակ իւր գրած ածականները կարդալու՝ պարտի անոնց տեղ դնել այլոց գրածները , ինչ որ գրութեան իմաստը բողբոլիին փոխելով՝ ծիծաղաշարժ բան մը կ'ըլլայ . զոր օրինակ «դեղձանիկը» սեւ թուշուն մ'է որ «ստախոս» ձայն մը ունի , երբ առաւօտները կանուխ իւր «ճերմակ» ձայնով կ'սկսի երգել շատ «արագընթաց» տպաւորութիւն մը կ'ընէ մինչև իսկ «կլոր» մարդուն վրայ :

9

Ա Գ Ա Ր Ա Կ Ա Պ Ա Ն Ը

Սոյն խաղին մէջ մէկը կ'ըլլայ կենդանաբոյծը . և միւսները կ'ըլլան մէկ մէկ կենդանի , ինչ որ իրենց տէրը որոշէր է , զոր օրինակ , շուն , կատու , ագլոր , դեղբազնիկ եւլն . եւլն . արգիլեալ կենդանին ըլլալով միայն բազը . խաղացողք կ'սր շրջանակ մը կազմելով կը նըստին անոններու վրայ , իրենց տէրոջը շուրջը , տէրը

մէջերնին աթոսի մը վրայ նստած կ'սկսի կենդանեաց վրայ փոքրիկ պատմութիւն մ'ընել, այս միջոցին պէտք է ամենքն ալ երկու ձեռքերնին ծունկերնուն վրայ դրած ըլլան, և որ կենդանիին անունը որ յիշէ պէտք է այդ անունը կրողը՝ այդ կենդանիին ձայնը հանէ, երբ ամէն կենդանիին անունները մէկ անգամն յիշէ, ամենքն ալ պարտին նոյն ձայներն հանել, ինչ որ խիստ զուարճալի կ'ըլլայ, երբ սակայն իւր պատմութեանը մէջ բաղի մը անունը յիշէ, պէտք է իսկոյն ձեռքերնին ետին տանին՝ և այնպէս մնան մինչև որ ուրիշ կենդանիի մը անունը տայ, որ ժամանակ պէտք է իրենց նախկին ձեռք անեն. այս շարժումներուն միջոցին կենդանիներուն տէրը որուն որ ձեռքը կարենայ բռնել, անիկայ գրաւ մը կ'ուտայ, եւ մէջտեղէն ելլելով մնացեալը կը շարունակեն խաղը:

10

ԱՉՔ ԿԱՊԵԼ

Հրաւիրեալներէն մէկուն աչքը թաշկինակով մը կապելու է, և մէջտեղը կեցնելով բոլորտիքը շրջանակ մը կազմելու է ոտքի վրայ կեցած, և նոյն անձին բուրտիքը դառնալու է, երբ խուսիքը երկու երեք շրջան ըրած է կը կենայ, և մէջտեղը կեցող անձին կը հարցնեն թէ որո՞ւն ատաջքը կը գտնուի, այն միջոցին պէտք է նոյն անձը կեղծ ձայն մը հանէ. եթէ կին է այր մարդու ձայն, իսկ եթէ այր մ'է, կնոջ ձայն, եւն. եթէ աչքը կապուած անձը ճիշդ գուշակէ թէ ո՞վ է, կապուողը կ'ազատի և միւս անձը մէջտեղ կուգայ, որուն աչքը կապելով, խաղը կը շարունակուի:



ԳՈՒՇԱԿԵԼԻ ԱՌԱՐԿՈՒՄ

Ձեր հիւրերուն կ'ըսէք որ, ձեր այս ինչ բարեկամը (հոն գտնուողներէն միոյն անունը տալով) տարօրինակ յատկութեամբ մը օժտեալ է, և թէ կրնայ միտք պահուած ու է առարկայի անուն գուշակել: Այս ըսելով՝ սենեակէն դուրս կը հանէք այն բարեկամը և կ'սկսիք ձեր բարեկամներուն հարցնել թէ ի՞նչ առարկայի անուն կուզեն որ դուրսի անձը գուշակէ. ըսենք որ «Տակառ» ըսին, շատ լաւ, կ'ըսէք և դուրսը գտնուող ձեր բարեկամին կ'իմացնէք որ կրնայ ներս գալ և գուշակել միտք պահուած առարկային անունը. միեւնոյն ժամանակ յայտնելով իրեն թէ իւր մարդարէական կարողութեանը վրայ լի վստահութեամբ խօսած էք ձեր բարեկամացը և կը խնդրէք իրմէ որ սկսի գուշակել միտք պահուած առարկային անունը: — Այս ըսելով, կ'սկսիք շատ մը ուրիշ առարկայի անուններ տալ որոնց «ոչ, այդ չէ» պիտի պատասխանէ, բայց ի վերջոյ երբ ըսէք թէ «Աթո՞ն է, Տակա՞ռ է», պիտի պատասխանէ թէ տակառ է:

1003
1114

Այս խաղին զաղտնիքը այն է որ ձեր ընկերոջը հետ նախապէս համաձայնած էք սա կերպով որ միտք պահուած անունը պիտի յիշէք չորքոտանի մը կամ չորս ոտք ունեցող առարկայի մը անունէն յետոյ. և որովհետեւ շատ մը անուններ յիշելէ վերջ յիշեցիք աթոռ՝ որ չորս ոտք ունի և յետոյ տակառը, ձեր բարեկամը կրցաւ իսկոյն գուշակել որ միտք պահուած առարկան տակառն էր:

ԱՆՏԵՍԱՆԵԼԻ ՍՈՒԼԻԶԸ

Այս խաղին համար մէկը մէջտեղը կը կեցնեն, բո-
լորտիքը կլոր մը կը կազմեն, և կ'ըսեն իրեն որ՝ մէկը
սուլիչի ձայն մը պիտի հանէ և ինքը պարտաւոր է
գտնալ սուլողը. այս միջոցին վրան կուտան պատուոյ
վերարկու մը որուն ետին՝ դերձանով մը, սուլիչ մը
կախած են:

Այժմ, կ'սկսին կլոր կլոր դառնալ նոյն անձին
չուրջը, միեւնոյն ժամանակ, սուլելով, մարդը որ
գաղտնիքը չը գիտեր, կ'աշխատի սուլողը գտնել, դէպ ի
ձայնը եկած կողմը դառնալով միշտ, բայց ի գուր, և
այսպէս, մինչև որ գաղտնիքը մէջտեղ ելլէ, բաւական
ժամանակ կը տեսէ և մեծ զուարճութիւն կը պատճառէ
ներկայ եղողներուն:

ԿԱՆԹԵՂԸ ՄԱՐԵԼԸ

Խիստ ծիծաղաշարժ է հետեւեալ խաղը և շատ պարզ
միանգամայն. — Սեղանի մը վրայ կը դնէք կանթեղ մը,
և նոյն ուղղութեամբ գրեթէ 10 քայլ հեռուն կը կե-
ցընէք մէկը՝ որուն աչքերը կը կապէք, և կ'ըսէք իրեն
թէ, յառաջանանալով, պէտք է երթայ զայն մարէ. այս
փորձը ընելու համար մարդուն ըրած շարժումները ամ-
բողջ ներկաներուն ծիծաղը կը շարժէ:

ԲԱՐԵԿԱՄ, ԿԸ ԶԱՐՆԵՆ

Սենեակին մէջ, քով քովի դնելու է երկու աթոռ-
ներ, որուն մէկ հատին վրայ պէտք է նստի խաղը գիտ-
ցող մը, իսկ միւսին վրայ նստեցնելու է խաղին անտեղ-
եակ անձ մը, և ասոնց գլխուն վրայ ծածկելու է խոշոր
լաթ մը կամ սեղանի ծածկոց մը, այնպէս որ սենեակին
մէջ անցած դարձածը չը կարենան տեսնել. — Այն անձը
որ խաղին տեղեակ է, պէտք է զգուշութեամբ, ծած-
կոցը գլխուն վրայէն վար քաշէ դէպ ի ուսերուն վրայ
և այսպէսով գլուխը ազատ պահէ: Այս բանը սակայն,
պէտք է զգուշութեամբ ընէ որպէս զի իւր ընկերը բնաւ
չը կասկածի իւր վրան: — Այժմ, խաղին ծանօթ անձը,
կոչիկով մը կը զարնէ իւր գլխուն, միեւնոյն ժամանակ
«բարեկամ, կը զարնեն» ըսելով, իւր ընկերը պարտի
հարցնել իրեն, «ո՞վ է զարնողը». — Առաջին խաղա-
ցողը պէտք է սենեակին մէջ գտնուող անձի մը անունը
տայ. այս ինչ անձն է ըսելով, և իրեւ թէ ճիշդ գուշա-
կած ըլլար. ներկաները ճիշդ է, ճիշդ է, կ'ըսեն. յե-
տոյ, խաղը գիտցողը, կ'սկսի զարնել քովինին գլխուն,
որ այն ալ, իւր կարգին, կ'սկսի պոռալ. «Բարեկամ,
կը զարնեն», «ո՞վ է զարնողը» կը հարցնէ իրեն. հար-
ուածեալը պարտի գուշակել զարնողին անունը, և երբ
ուէէ անձի անուն կ'ուտայ, ներկայք ճիշդ չէ կ'ըսեն և
խաղը ընողը կուտայ երկրորդ հարուած մ'ալ և դարձ-
եալ, ճիշդ չէ, կը պոռան ներկաները և հարուածները
կը շարունակուին տեղալ խեղճին գլխուն, մինչև որ
համբարութիւնը կը հասնի և ծածկոցին տակէն դուրս
կ'ելլէ: Այս խաղին զուարճալի կէտը այն է որ, հա-

բուսածնները ընդունողը կը կարծէ որ սենեակին մէջ ջիններն են որ կը զարնեն , մինչդեռ բուն իսկ իւր քովին ստողն է որ հարուածները կ'իջեցնեն իւր գլխուն :

15

ՀՐԱՇԱԼԻ ՈՏԱՆԱԻՈՐՆԵՐԸ

Սոյն խաղին մասնակցողներուն կը տրուի մէկ մէկ թերթ թուղթ և մատիտ , և կը խնդրուի որ իւրաքանչիւրը սող մը ստանաւոր գրէ , և թուղթը ծալելով քովինին տայ . միայն վերջին բառը ըսելով : Սոյն անձն ալ պարտի երկրորդ սող մը գրել և դարձեալ ծալելով և միայն վերջին բառը ըսելով յանձնէ քովինին , այսպէս շարունակելու է ձեռքէ ձեռք մինչեւ որ 8, 10 կամ աւելի սողեր գրուած են . որմէ յետոյ , թուղթը բանալով յայտնապէս կը կարդացուի սոյն իմաստալից ոտանաւորը ի մեծ զուարճութիւն ներկայից :

16

ԿԱՏԱԿԵՐԳԱԿԱՆ ՆՈՒԱԳԱՂԱՆԴԷՍԸ

Այս խաղը խաղացողները , միջոց մը ինքզինքնին պիտի նկատեն նուագածուաց խումբ մը :
Խմբին պետը , իբր թէ ամէն մէկուն մէկ մէկ տեսակ նուագ կուտայ , և գլխաւորաբար , այնպիսի նուագներ՝ որոնք աւելի աղմուկ կը հանեն : Նուագածուք

պարտին ամէնքը միեւնոյն ժամանակ նուագել , ինչպէս նաեւ նուագին պետը , որ ինքն ալ նուագ մը առած խմբին մէջտեղը կը կենայ , և կ'սկսի հրաման ընել այսինչ (եղանակի մը անուն տալով) եղանակը զարնելու .
— Երբ ամէն ոք իւր երեւակայական նուագը կը զարնէ , ինչ որ ծիծաղաշարժ տեսարան մը կը ներկայացնէ , նուագապետը , յանկարծ կը դադրեցնէ խաղը և իբր թէ իւր նուագը ուրիշի մը կուտայ և այն անձին նուագը իւր ձեռքը կ'առնու . կ'սկսի նուագելու հրաման ընել և իւր նոր գործիքը զարնել , այն անձն ալ , որուն նուագը առաւ նուագապետը , կ'սկսի իւր նոր նուագը զարնել . — Այսպէս կը շարունակուի նուագահանդէսը , ամէն ոք ուշադրութեամբ հետեւելով պետին և ամէն վայրկեան պատրաստ ըլլալով համակերպելու փոփոխութեանց :

17

Փ Ե Տ Ո Ւ Բ Ը

Այս խաղին համար փոքրիկ թեթեւ փետուր մը գտնելու է : Խաղացողները՝ աթոռներին իրարու խիստ մօտ գնելով , կ'ուր շրջանակ մը կը կազմեն : Այժմ , մէկը կ'սկսի խաղը , փետուրը օդին մէջ նետելով որչափ բարձր որ կրնայ . խաղին նպատակն է արգիլել փետուրը որ մէկու մը չը դպի . որովհետեւ որ անձին որ դպի , այդ անձը պարտի դրաւ մը տալ :
Անկարելի է նկարագրել իւրաքանչիւրին ըրած ճիշդ որպէս զի փետուրը իւր վրայ չը կենայ : Տեսարանը խիստ ծիծաղաշարժ կ'ըլլայ եթէ ամէն ոք ոգեւորութեամբ գործէ :

18

Ա Գ Ա Ր Ա Կ Ը

Որովհետեւ այս խաղին մէջ միայն մէկ անձ է որ ծաղու առարկայ կ'ըլլայ, անոր համար, այնպիսի անձ մը ընտրելու է, որ կատակէ չի վշտանայ: Աթոռ մը առնելով կը նստիք ձեր հիւրերուն մէջը, և կ'ըսէք թէ՛ ազարակապանը ըլլալովիդ պէտք է որ ամէնուն ալ մէկ մէկ կենդանիներու անուն դնէք, և որ կենդանիին անունը որ տաք, պէտք է որ այդ կենդանին ներկայացնող անձը նոյն կենդանիին ձայնը հանէ, որքան որ կրնայ նմանցնել. այս ըսելով կ'սկսիք այն անձէն որուն կատակ պիտի ընէք, և անոր անունը կը դնէք Աւանակ, իսկ միւսներուն ականջնիվար կ'ըսէք որ լուռ կենան: Այս ըսելով, քիչ մը կ'սպասէք, և յետոյ մէկէնիմէկ կ'ըսէք Աւանակ. մարդը այդ միջոցին պէտք է սկսի յակամայս զուալ մինչդեռ միւսները ամէնքն ալ լուռ կեցած են: Աւելորդ է ըսել թէ այս խաղը միւսներն ժամանակ կրկնել հարկ չըլլար այլեւս:



19

ՄԷԿՈՒ ՄԸ ԾՆԱԾ ԱՄԻՍՆ ՈՒ ՏԱՐԻՔԸ
ԳՏՆԵԼՈՒ ՄԻՋՈՑ ՄԸ

Այս գործին համար ներկայացողին կ'ըսէք թէ որ ամսոյն մէջ որ ծնած է նոյն ամսոյն թիւը միտքը պահէ, զոր օրինակ, Յունուարը 1, Փետրուարը 2, Մարտը 3, եւ այլն հաշուելով, յետոյ նոյն թիւին վրայ գումարէ այնչափ մ'ալ, և անոր վրայ աւելցնէ 5. արդիւնքը բազ-

մապատկէ 50ով և վրան աւելցնէ իւր բուն տարիքը, (անշուշտ բոլոր ասոնք մտքովը պիտի հաշուէ) վրան աւելցնէ 115, և ելածէն պակսեցնէ 365ը, այսպէս կ'ուսնենայ հարիւրաւոր կամ հազարաւոր գումար մը, որուն առաջին թիւը կը ցուցնէ ծնած ամիսը, իսկ յաջորդները իւր տարիքը, զոր օրինակ. համարենք թէ ծնած է Մայիս ամիսը և տարիքն է 40:

Մայիս ամիսը 5րդն է	5
Կրկնելով	5
	<hr/>
	10
Աւելցնելով	5
	<hr/>
	15
50ով բազմապատկելով կ'ըլլայ	50
	<hr/>
	750
Տարիքը աւելցնելով	40
	<hr/>
	790
115 աւելցնելով	115
	<hr/>
	905
365ը հանելով	365
	<hr/>
	540

Կունենանք 540 թիւը, որուն առաջին 5 թիւը կը ցուցնէ 5րդ ամիսը (Մայիս) և վերջինները տարիքը որ է 40:



20

ԶԱՐՄԱՆԱԼԻ ԴԵՐՁԱՆԸ

Այս խաղին համար նախապէս առնելու է հասարակ դերձան մը որուն կէսը ազի ջուրի մէջ թրջելու և չորցրելու է, իսկ մնացեալ մասը այնպէս ձգելու է առանց

կտրելու, միայն միտք պահելով դերձանին ազի մասը : Արդ, երբ խաղը ընել կ'ուզէք, կ'առնէք թեթև մատնի մը, և կ'ըսէք թէ կրնաք այդ մատնին դերձանէ մը անցնել, դերձանը այրել և ախպէս որ, մատնին դերձանէն չիյնայ, այս ըսելով, կ'սկսիք՝ դերձանին այն կէտը որ նախապէս պտտրաստուած է, առնել, և մատնին մէջէն անցնելով այրել, և ահա պիտի տեսնէ՛ք թէ մատնին վար չիյնար, կ'ըսէք որ եթէ կ'ուզէք, դուք ալ փորձեցէք, և այս ըսելով, իրենց կուտաք դերձանին մնացեալ մասը որպէսզի փորձեն, և մեծ զարմանօք պիտի տեսնէն թէ չպիտի յաջողին :

21

ՍՔԱՆՉԵԼԻ ՆԱՄԱԿԸ

Այս խաղին համար, մէկը, քանի մը տող նամակ կը գրէ, և թուղթը ծալլելով, և գրութեան միայն վերջին բառը ըսելով, կը յանձնէ իւր քովինին որ ինքն ալ պարտի իւր կարգին քանի մը տող գրել, և վերջին բառը իւր քովինին ըսելով գոցել, և այսպէս ձեռքէ ձեռք բաւական շարունակուելէ վերջ, բանալու է նամակը և կարդալու է որ հակասական նախադասութիւններ լեցուն ըլլալով, շատ ծիծաղաշարժ կ'ըլլայ :

22

ԱՆՅԱՅՏԱՑՈՂ ԴՐԱՄԸ

Սոյն խաղը ընելու համար կ'առնէք 10 հարիւրորդամէթր երկաթնութեամբ դերձան մը որուն մէկ ծայրը

ծակ դրամ մը կը կապէք և միւս ծայրը կը կարէք ձեր թաշկինակին մէջտեղը . այժմ, ձեր հիւրերէն կուզէք նոյն տեսակէն դրամ մը և գաւաթ մը, և կ'ըսէք թէ այդ դրամը մէջը պիտի նետէք, վրան թաշկինակ մը պիտի ծածկէք և դրամը գաւաթին մէջէն անյայտ պիտի ընէք :

Սոյն միջոցին, առած դրամնիդ ճարպիկութեամբ մը ձեռքերնուդ մէջ կը պահէք, և թաշկինակնիդ գաւաթին վրայ ծածկելով՝ մէջը կարուած դրամը կը բռնէք և կ'ըսէք որ ապահով ըլլալու համար ո'ր դրամը թաշկինակին մէջն է, կրնան շօշափել : Երբ այսպէս հետաքրքիր եղողը դրամը շօշափելով իւր վտտահութիւնը կը յայտնէ, կ'ըսէք որ դրամը գաւաթին մէջը ձգէ . երբ դրամը գաւաթին մէջ նետած է, 1, 2, 3 ըսելով՝ շուտ մը թաշկինակը վեր կ'առնէք, և ահա կը տեսնեն որ դրամը, որուն գաւաթին մէջ նետուած ժամանակը ձայնը լսեցին, անյայտ եղած է, վասն զի թաշկինակին կարուած ըլլալով միտնին վեր ելած է :

23

ԳԼԽԱՐԿԻՆ ՏԱԿ ԴՐՈՒԱԾ ԴՐԱՄ ՄԸ ԱՌՆԵԼ ԱՌԱՆՑ ԳԼԽԱՐԿԻՆ ՁԵՌՔ ԴՊՑՆԵԼՈՒ

Այս խաղը ընելու համար դրամ մը կը դնէք սեղանին վրայ, որուն վրայ գլխարկ մը կը ծածկէք . այժմ կը հարցնէք ձեր հիւրերուն թէ ո՞վ կրնայ գլխարկին տակէն դրամը առնել, առանց գլխարկին ձեռք դպցընելու, կամ գլխարկը վերցնելու : — Սոյն միջոցին ձեռքերնուդ մէջ պահած պէտք է ըլլաք միեւնոյն տեսակ

ուրիշ դրամ մը : — Երբ ամէն ոք այդ բանին անկարելի եղած ըլլալը կը յայտնեն , կ'ըսէք թէ դուք կրնաք , և ձեռքերնիդ կը զարնէք սեղանին տակին և որպէս թէ սեղանը ծակելով , դրամը առած կ'ըլլաք , և ձեռքերնուդ մէջը դրամը ցոյց կուտաք : Հանդիսականք անշուշտ պիտի հետաքրքրուին և պիտի վեր վերցնեն գլխարկը , տեսնելու համար թէ արդեօք իրա՞ւ սեղանը ծակելով դրամը առիք . — Երբ այսպէս , գլխարկը վեր կը վերցնեն , կ'առնէք դրամը , որով դրամը առած կ'ըլլաք առանց գլխարկը վերցնելու :

24

ՍԻՐԱԾՆԵՐԸ ՎԱՐՁԱՏՐԵԼ ԱՌԱՆՑ ՍԱԿԱՅՆ ՅԱՅՏՆԻ ԸՆԵԼՈՒ ՄՆԱՑԵԱԼՆԵՐՈՒՆ

Վարժարանի խնամակալութիւն մը , անգամ մը՝ հրաւեր մը ստացաւ , իւր աշակերտունեաց կէսը հանդէսի մը տանելու :

Սոյն հրաւերը՝ բաւական օրեր մեծ մտածման նիւթ եղաւ խնամակալութեան անդամոց համար , որովհետեւ հարկ էր այնպիսի կարգադրութիւն մը ընել որ , աշակերտունեաց կէսը տանելով , մնացեալ կիսուն զգացումները չը վիրաւորուէին . — Վարժարանին մէջ կային 30 աշակերտուհի , որոնց 15 հատը միասին պիտի տանէին , իսկ մնացեալ 15 հատի պիտի ձգէին :

Բաւական խորհելէ վերջ՝ հետեւեալ կերպով կարգադրեցին սոյն գործը . — Աշակերտուհիները կարգաւ շարեցին , տանելիք 4 հատը ամենէն առաջ շարեցին , յետոյ՝ 5 հատ չը տարուելիք և այսպէս , ի ստորեւ նշա-

նակեալ ձեւով . Ա. գիրը կը ցուցնէ անոնք որ այդ հաճոյքին պիտի մասնակցէին , իսկ Բ գիրը՝ անոնք որ պիտի ձգուէին . — Երբ այսպէս , ի ստորեւ նշանակեալ ձեւով աշակերտուհիները կեցուցին , իրենց ըսին որ իններորդ աշակերտուհին և անկէ վերջը իւրաքանչիւր իններորդը չպիտի տարուէր .

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Ա.	Ա.	Ա.	Ա.	Բ	Բ	Բ	Բ	Բ	Ա.	Ա.	Բ	Ա.	Ա.	Ա.
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Բ	Ա.	Բ	Բ	Ա.	Ա.	Բ	Բ	Բ	Ա.	Բ	Բ	Ա.	Ա.	Բ

Հաշիւը սկսաւ 1էն և կլոր կլոր շարունակուեցաւ , իւրաքանչիւր իններորդ աշակերտուհի դուրս ձգուելով , հետեւեալ եղանակաւ 9րդ 18րդ 27րդ 6րդ 16րդ 26րդ 7րդ 19րդ 30րդ 12րդ 24րդ 8րդ 22րդ 5րդ 23րդ :

25

ՕՇԱՐԱ՞Կ ԹԷ ՊԱՐՁ ՋՈՒՐ

Եթէ սոյն քիմիական խաղին միանայ քիչ մը լեզուի ճարտարախօսութիւն , մեծ հիացում կը պատճառէ :

Կ'առնէք երկու գաւաթ և երկու շիշ , որուն մէկ հատին մէջ պարզ ջուր , իսկ միւսին մէջ օջարակ կայ , զորս կը դնէք սեղանին վրայ : Այժմ՝ ձեր հիւրերուն կը հարցնէք թէ օջարակ կուզեն թէ պարզ ջուր . անշուշտ օջարակն է որ պիտի նախընտրեն . այս պարագային , կարմիր օջարակը պարունակող շիշը կուտաք մէկու մը և պարզ ջուր պարունակողը դուք կ'առնէք , և հրամայէք ըսելով կ'սկսիք ջուրը ձեր գաւաթը լեցնել՝ որ

նոյն պահունն օշարակի կը փոխուի , իսկ ձեր բարեկամը , երբ իւր շիշին պարունակութիւնը իւր գաւաթին մէջ կը լեցնէ , մեծ զարմացմամբ կը տեսնէ որ օշարակը ջրոյ փոխուած է :

Թէ ինչպէս կը կատարուի այս կարի հետաքրքրական տարբազարութիւնը , բացատրենք .

Իբրեւ օշարակ ներկայացուցած շիշերնիդ կը պարունակէ մէկ լիտր ջուրի մէջ մէկ կրամի չափ (բէումանկանաթ տը բօթաս) և երկու կրամ (ասիտ սիւլֆիւրիք) որ ջուրի մէջ լուծուելով անուշ կարմիր գոյն մը կը ստանայ :

Նոյն օշարակը լեցնելիք գաւաթին մէջ նախապէս (սու սիւլֆատ տը սուտ)ով խառնուած 5—10 կաթիլ ջուր կը լեցնէք , որով , երբ շիշին պարունակած կարմիր հեղուկը գաւաթին մէջ կը լեցուի՝ իսկոյն գոյնը ճերմակի կը փոխուի . իսկ միւս ճերմակ շիշին պարունակած պարզ ջուրին հետ քիչ մը աւելի խառնուած է յիշեալ նիւթը , և գաւաթին յատակն ալ կարմիր գոյն ունեցող քիչ մը (անիլին բօթաս) դրուած է , որով , երբ ասոնք իրար կը խառնուին , գաւաթին ջուրը վայրկենապէս կարմիրի կը փոխուի :

19 ԷՆ 1 ՊԱԿՍԵՑՆԵԼՈՎ 20 ՊԷՏՔ Է ՄՆԱՅ ,
ԵՒՐՈՊԱԿԱՆ ԴՐՈՒԹԵԱՍԲ

Ձեր հիւրերուն կ'ըսէք թէ 19 էն 1 պակսեցնելով պէտք է 20 մնայ , և կը հարցնէք թէ ո՞վ կրնայ այս տեսակ կնճոտ թուարանական գործողութիւն մը ընել :

Սպահովարար ամէնքն ալ պիտի ըսեն որ ասի անկարելի բան մ'է վասն զի թուարանական ո եւ է կերպով կարելի չէ որ 19 էն 1 պակսեցնելով 20 մնայ :

Երբ այսպէս ամէն ոք իւր ապիկարութիւնը կը խոստովանի , այն ժամանակ կ'ըսէք թէ ինչպէս գիտէք եւրոպացիք կը գրեն 19ը նաեւ այսպէս XIX որուն մէջ էն 1 պակսեցնելով կը մնայ XX այսինքն 20 :

ՆՇԱՆԱԻՈՐ 45Ը

45 թիւը պէտք է բաժնել 4 մասերու , այնպէս որ՝ եթէ առաջինին վրայ 2 աւելցնենք , երկրորդ մասէն 2 հանենք , երրորդ մասը շով բազմապատկենք , իսկ չորրորդ մասին մէջ 2ը բաժնենք , մնացորդներուն գումարները նոյնը ըլլան : Օրինակ .

Ա. մասն է	8	որուն վրայ 2 աւելցնելով կ'ունենանք	10
Բ. » »	12	որմէ 2 պակսեցնելով	» 10
Գ. » »	5	զոր շով բազմապատկելով	» 10
Դ. » »	20	որուն մէջ 2ը բաժնելով	» 10
	45		

ՄՏՏՔԸ ՊԱՇՈՒԱԾ ԹԻՒ ՄԸ ԳՏՆԵԼ

Միտքը պահուած թիւ մը գտնելու համար շատ մը հաշիւներ կան : Իստորեւ կը դնենք անոնց ամէնէն գործնականները .

Ա. ԿԵՐՊ. — Թող միտքը պահուած թիւը Յով բազմապատկէ, մնացորդին վրայ 1 աւելցնէ, արդիւնքը Յով բազմապատկէ և միտքը պահած թիւը վրան աւելցնելով, ամբողջ գումարը ըսէ ձեզ, որմէ մտքովելիդ կը հանէք վերջին թիւը և մնացածը կ'ըլլայ միտք պահուած թիւը: Զոր օրինակ.

Ըսենք թէ միտքը պահած թիւն է	11
Յով բազմապատկելով կ'ունենանք	33
1 աւելցնելով	34
Յով բազմապատկելով	102
Միտքը պահած թիւը (11) վրան գումարելով	113
Որուն վերջի թիւը (3ը) գեղջելով կ'ունենանք	11
Որ է միտքը պահած թիւը:	

Բ. ԿԵՐՊ. — Մտքերնիդ պահած թիւերնիդ իրմով բազմապատկեցէք: Զոր օրինակ.

Ըսենք թէ պահուած թիւն է 11, $11 \times 11 = 121$. մտքերնիդ պահած թիւերնուդ 1ը գեղջելով մնացորդը իրմով բազմապատկեցէք $11 - 1 = 10 \times 10 = 100$: Սոյն երկու գումարներուն (121 և 100) տարբերութիւնը ինչ ըլլալը ըսէք, որ է 21. այժմ երբ 21 կ'ըսուի, խազը ընտղը պարտի մտքովը մէկ աւելցնել սոյն գումարին վրայ որ կ'ընէ 22 և կիսելով կ'ունենայ միտք պահուած թիւը որ է 11:

Գ. ԿԵՐՊ. — Համարենք թէ դարձեալ միտք պահուած թիւն է

11	11
Վրան 1 աւելցնելով կ'ունենանք	12
Յով բազմապատկելով »	36
1 աւելցնելով »	37
Միտք պահուած թիւը վրան գումարելով կ'ըլլայ	48

Սոյն գումարէն հարկ է մտքով հանել 4, որով կը մնայ 44, որուն մէջ 4ը բաժնելով կ'ունենանք 11, որ է միտք պահուած թիւը:

Դ. ԿԵՐՊ. — Համարենք թէ միտք պահուած թիւն է 11

Կրկնելով	կ'ունենանք	22
4. աւելցնելով	»	26
5ով բազմապատկելով	»	130
Վրան 12 աւելցնելով	»	142
10ով բազմապատկելով	»	1420

Այժմ կը հարցնէք թէ ի՞նչ գումար գտաւ, և նոյն գումարէն (այսինքն 1420էն) մտքովելիդ կը հանէք 320ը որով կ'ունենաք 1100, որուն վերջի երկու գէրօնները ջնջելով կ'ունենանք 11, որ է միտք պահուած թիւը:

Ե. ԿԵՐՊ. — Ըսենք թէ միտք պահուած թիւն է 11

Մէկը հանելով կը մնայ	10
2ով բազմապատկելով կ'ըլլայ	20
Միտքը պահուած թիւը վրան գումարելով կ'ըլլայ	31

Այժմ, արդիւնքը հարցուցէք, որուն վրայ, միտքովելիդ աւելցուցէք 3, որով կ'ունենաք 34. այս թուոյն մէջ 3ը բաժնելով կը մնայ 11, որ է միտք պահուած թիւը:

ՍՈԳԱԿԱՆ ՅԱԻԵԼՈՒՄ

1 էն մինչեւ 9 այնպէս մը կարգադրեցէք որ գումարը ըլլայ 100:

Ահաւաստիկ ձեւը	15
	36
	47
	98
	2
	100

ՎԵՐԱՇԻՆԱՌԻԾ ՄԱՏԱՆԻՆ

Կ'ըսէք ձեր հիւրերուն որ, մատանիի մը պէտք ունիք, զայն կտոր կտոր ընելու համար, բայց միեւնոյն ժամանակ կը խոստանաք մատանին կտոր կտոր ընելէ յետոյ զայն վերաշինել և յետոյ իւր տիրոջը վերադարձնել :

Անշուշտ ձեր հիւրերուն մէջ պիտի գտնուի այնպիսի մէկը՝ որ պիտի ուզէ իւր մատանին այս տեսակ յանդուգն փորձի մը ենթարկել, ուստի երբ այդ անձը կուտայ իւր մատանին կտորելու համար, կը խնդրէք իրմէ որ զանազան մեկնութեանց և կասկածանաց տեղի չըտալու համար ինքը իւր ձեռքովը կտորէ իւր մատանին և այս բանին համար մուրձ մը կուտաք ձեռքը և կտորել կուտաք մատանին. ապահովաբար մատանիին տէրը պիտի դժկամակի և յուզման ձեւեր պիտի ընէ. բայց դուք պէտք է հանդարտեցնէք զինքը, ըսելով որ, ձեր արհեստին զօրութեամբը, կարող էք մատանին վերաշինել, և թէ՛ հակառակ պարագային, եթէ չը յաջողիք, պարտաւոր էք մատանիին կրկին արժէքը վճարել :

Մատանիին տէրը այսպէս համոզելէ վերջը, կ'ըսէք ձեր բարեկամներուն թէ, պէտք եղած ոսկերչական

գործիքները քովերնիդ չունենալնուդ հարկ է այժմ կտորած մատանիին կտորները շուկայ ղրկել որպէս զի նորէն ձուլուի և մատանին վերաշինուի, և այս ըսելով, պատուհանը կը բանաք և «Գացէ՛ք շինուելու, ո՛վ մատանի, և շուտով վերադարձէք» բսելով մատանիին բեկորները պատուհանէն դուրս կը նետէք կամ նոյն իսկ մատանիին տիրոջը դուրս նետել կուտաք :

Այժմ՝ ասդին, ձեր հիւրերուն դառնալով կ'ըսէք թէ մատանին հասած է ոսկերչին ձեռքը, և սկսած է շինել. քիչ մը յետոյ կ'ըսէք թէ ոսկերչիչը մատանին ճամբայ հանած է, և քիչ մը յետոյ դարձեալ, եկաւ, ըսելով պատուհանը կը բանաք և «գացէք ձեր տիրոջը» ըսելով, ձեռքովիդ պատուհանէն զէպի մատանիին տիրոջը շարժում մը կ'ընէք, և «մատերնիդ է» կ'ըսէք. այժմ մատանիին տէրը և լոյր ներկայք զարմացմամբ պիտի տեսնեն թէ կտորուած մատանին տիրոջը մատը անցած է կրկին :

Այժմ բացատրենք թէ ինչպէս կը կատարուի այս խաղը .

Տիկինի մը կամ օրիորդի մը հետ նախապէս համաձայնելով, իրարու նման երկու հատ խիստ աժան կեղծ մատանիներ կուտաք, ինչ որ դժուար չէ գտնել հատին 1, 2 դահեկան վճարելով : Երբ կտորտելու համար մատանի մը կ'ուզէք ներկայներէն, ձեր բարեկամուհին՝ առանց յայտնի ընելու, կուտայ մատը դրած այդ կեղծ մատանին (միւսը գրպանը պահած ըլլալով), և միեւնոյն ժամանակ, երբ մատանին կտորելու կամ կտորել տալու կը ձեռնարկէք, դժկամակութեան ձեւեր կ'ընէ, յայտնի չընելու համար. և երբ մատանիին կտորները ոսկերչիին ղրկելու համար պատուհանը կը բանաք, նոյն միջոցին զգուշութեամբ միւս մատանին մատը կը դնէ առանց յայտնի ընելու, և երբ «մատերնիդ» է կ'ըսէք,

այն ժամանակ , որպէս թէ բնաւ բանէ մը տեղեակ եղած չըլլար , մատին վրայ կը նայի և հոն տեսնելով վերաշինուած մատանին , թէ ինքը և թէ ներկայք մեծ զարմանք և հիացում կը յայտնեն սոյն անլուծելի խնդրոյն :

31

ԼՈՒԲԻԱՆ ԵՓԵՑԱԻ

Այս խաղին համար , սենեակին մէջ բան մը կը պահուի , որ մէկը դուրսէն գալով , պէտք է գտնայ : Երբ նիւթը պահուած է , դուրսի անձին կ'ըսէք . « Լուքիան եփեցաւ , հրամեցէք ներս ճաշելու » . ասոր վրայ , փնտռողը ներս կուգայ և կ'սկսի աստ անդ նայիլ , գտնելու համար . պահուած առարկային մօտեցած կամ հեռացած ըլլալը իրեն կը ծանուցուի . շատ պաղ է տակաւին , պաղ է , աւելի տաք է , խիստ տաք է , այրելու վրայ է , կ'այրի ըսելով , որչափ որ նիւթէն հեռանայ կամ ահ որ մօտենայ :

32

ԱՆՀԱԿՍԱՐԻՄ ՍՊԱՍԱԻՈՐՆԵՐԸ

Յ անձեր իրենց Յ սպասաւորներովը գետէ մը պիտի անցնին նաւակով մը . նաւակը մէկ անգամին երկու ճամբորդ միայն կրնայ առնել : Սպասաւորներուն համար կասկած կայ որ մտքերնին դրած են իրենց տէրերը

սպաննել կամ կողոպտել , եթէ Չ ծառայ մնան 1 տէրով կամ Յ ծառայ Չ տէրով : Խնդիրը այն է որ , ինչ կերպ այս անձերը զիմացի կողմը պիտի անցնին , այնպէս որ նաւը ետ դառնայ և գետին երկու կողմը գտնուող ծառայներուն թիւը տէրերուն թուոյն հաւասար ըլլայ : Սոյն խնդիրը կը լուծուի հետեւեալ կերպով .

Նախ Չ ծառայները կ'երթան որոնց մէկը նաւակով ետ կը դառնայ , յետոյ Չ ծառայները դարձեալ կ'երթան որոնց մէկը ետ կը դառնայ , յետոյ Չ տէրերը զիմաց կ'անցնին և մէկ տէրը ու այն տեղէն ծառայ մը ետ կը դառնան , յետոյ տէրերէն Չը զիմաց կ'անցնին և հոն գտնուող ծառան նաւակը ետ կը բերէ . անգամ մը որ Յ տէրերը ապահով կերպով գետը կ'անցնին , ծառայները կը ձգուին որ զիմաց անցնին , ինչ կերպով որ կուզեն :

33

ԳՏՆԵԼ Յ ԿԱՐԳ ԹՈՒԱՆՇԱՆՆԵՐՈՒ ԳՈՒՄԱՐԸ ՄԻԱՅՆ ԱՌԱՋԻՆ ԿԱՐԳԸ ՏԵՍՆԵԼՈՎ

Մէկու մը թիւ մը գրել տուէք . ենթադրենք թէ այդ թիւն է 76854 . երկու տող թուանշան ևս գրելու չափ տեղ բաց ձգելով գիծ մը կը քաշէք , և կ'սկսիք աջ կողմի վերջի թուանշանէն թիւ մը պակսեցնելով մնացածը որ է Յ , գրել աջ կողմը , պակսեցուցած 1 երեսիդ կը տանիք ձախ կողմի գլուխը , և այսպէս , երբ երկու ծայրի թուանշանները ունիք , վերի մնացեալները նոյնութեամբ վար կ'առնէք . այսպէս , ձեր գծին տակը գրելիք թուանշանը կ'ըլլայ 176853 , յետոյ կ'առաջար-

կէք որ երկրորդ կարգ թուանշան մը եւս գրէ : Ենթա-
դրենք թէ 34721 ըլլայ գրելիքը . այժմ դուք կը գրէք
երրորդ տողը իւրաքանչիւր թուանշանի գումարը 9ի
ամբողջացնելով որով կը գրէք 65278 , և այսպէս 3
կարգին գումարը կը լինի 176853 .

76854
34721
65278

176853

5 կարգ թուանշաններու գումարն ալ կ'ըլլայ մի-
եւնոյն կերպով . զոր օրինակ , մէկը կը գրէ կարգ մը
թուանշաններ , դուք կ'ըսէք որ երկու կարգ թուանշան
միայն գրելով , և մնացեալ երկու կարգը ձգելով որ
դիմաւորինի գրէ , կրնաք ըսել թէ ինչ պիտի ըլլայ
ամբողջ գումարը : Այս փորձին համար պէտք է միաւո-
րէն 2 պակսեցնել և դնել ձախ կողմը : Օրինակի հա-
մար , ըսենք թէ գրուած առաջին թուանշանն է 76854 ,
այս կարգին և գրուելիք միւս 4 կարգին գումարը պէտք
է յանդի 276852ի : Երբ առաջին կարգի թուանշանը
գրուած է , ձեր հաշիւը ընելով տակը կը գրէք գու-
մարը . այժմ ձեր գրած առաջին կարգը ծալելով
թուղթը կը յանձնէք երկրորդի մը որպէս զի երկրորդ
տողը գրէ , որ ենթադրենք թէ եղած ըլլայ 34721 .
դուք այժմ իւրաքանչիւր թիւ 9ի ամբողջացնելով
տակը կը գրէք 65278 , և ծալելով ուրիշի մը կուտաք
որ ան ալ գրէ չորրորդ տողը , որ համարենք թէ եղած
ըլլայ 80765 , դուք դարձեալ ձեր հաշիւն ընելով , այս-
ինքն իւրաքանչիւր թիւ 9ի ամբողջացնելով կը գրէք
19234 , և այսպէս՝ համագումար կ'ունենանք 276852 .

76854
34721
65278
80765
19234

276852

Այս հաշուոյն մէջ նկատի առնելիք կէտն այն է որ
առաջին կարգի թուանշանները քանի հատ որ են , յա-
ջորդներն ալ պէտք է այնքան ըլլան . նաեւ առաջին
կարգի թուանշանին միաւորը 1 կամ 0 ըլլալու չէ :

34

ԶԱՐՄԱՆԱԼԻ ԳՐՈՒԹԻՒՆԸ

Կ'արնէք կտոր մը թուղթ , վրան անուն մը կը գրէք ,
յետոյ այն թուղթը կուտաք ներկայներուն որ այրեն ,
պատուիրելով իրենց միանգամայն որ զգոյշ ըլլան այ-
րած թուղթին մոխիրը խնամօք պահելու , վասն զի
նոյն մոխիրին միջոցաւ մէջտեղ պիտի հանէք գրուած
գիրը :

Երբ թուղթը այրած՝ և փոշին ձեզ սուած են ,
կը խնդրէք որ ներկայներէն մէկը առնէ այդ մոխիրը ,
որուն մասնաւոր յատկութիւն մը տուէք էք ձեր ար-
հեստին միջոցաւ , եւ զայն իւր ձեռքին մէջ չիէ : Երբ
այս բանը կ'ընէ , ամենքը զարմացմամբ կը տեսնեն որ
այրած գիրը այդ անձին ձեռքին մէջ գրուած է . աւե-
լորդ է ըսել որ փոշին ձեռքին մէջ առնողը նախապէս
պէտք է ձեռքը ցոյց տայ , որպէս զի մէջը տեսնեն եւ
ապահով ըլլան որ գրուած բան մը չկայ :

Այժմ պարզենք գաղտնիքը .

Սոյն խաղը ընելու համար հարկ է ներկայաներուն մէջէն ընկեր մը ունենալ, որուն ձեռքին մէջ, նախապէս սրածայր փայտի կտորով մը կաթով կը գրէք՝ յետոյ ձեր թուղթին վրայ գրելիք բառը, և գրելէ վերջ վայրկեան մը սպասել կուտաք որպէս զի գիրը չորնայ: Երբ այսպէս պատրաստ է, կը խնդրէք որ՝ ներկայներէն մին՝ մոխիրը առնելով, ձեռքին մէջը շփէ, ձեր ընկերը՝ յառաջ գալով կ'առնէ մոխիրը և ձեռքին մէջ շփելովը յառաջ կուգայ զարմանալի գիրը:

35

Հ Ր Ա Շ Ա Լ Ի Լ Ր Ա Գ Ի Բ Ը

Ներկայներէն թաշկինակ մը կ'ուզէք և նոյն թաշկինակը տուողէն կը խնդրէք որ մատիտով մը ստորագրէ թաշկինակին վրայ. յետոյ, նոյն թաշկինակը կտոր կտոր կ'ընէք և կամ իրեն ընել կուտաք եթէ ձեզ վըստահութիւն չունի: Յետոյ, այդ պատուած թաշկինակին կտորները կը դնէք պնակի մը մէջ եւ վրան քիչ մը գինւոյ ոգի (խապերթօ) լեցնելով, լուցկիով կը վառէք: Երբ բոցերը կը սկսին ելլել, կը խնդրէք որ բան մը տան վրան ծածկելու համար. ներկայներէն մին լրագիր մը կուտայ՝ որ կը բանաք, և կը ցուցնէք՝ որպէս զի մէջը ծածկուած բան մը չըլլայ, և յետոյ, երբ իրենց վըստահութիւնը ստացած էք, կը ծածկէք այդ լրագիրը բոցերուն վրայ, և ահա դուրս կը հանէք վերանորոգեալ թաշկինակը ստորագրութիւնը վրան: Թէ ի՛նչպէս կը կատարուի այս, պարզենք:

Սյս խաղին համար ներկայներուն մէջէն երկու գործակից ունենալ հարկ է: Միոյն կուտաք երկու

թաշկինակ և կ'ըսէք որ մէկը ստորագրէ ձեզի տայ, իսկ միւսը գրպանը պահելով. երբ պատուելիք թաշկինակ մը ուզէք, ստորագրելով, այն ժամանակ ձեզի տայ:

Սյժմ, կ'առնէք երկու լրագիր, մէկը կը բանաք և գետինը կը տարածէք, վրան՝ բանալով կը դնէք այդ ստորագրեալ թաշկինակը, անոր վրան, դարձեալ միւս լրագիրը կը դնէք, և եզերքները խէժով կը փակցընէք, ու ծալլելով՝ կու տաք ձեր երկրորդ գործակցին:

Արդ, երբ ներկայներէն թաշկինակ մը կ'ուզէք պատուելու համար, ձեր առաջին գործակիցը, ստորագրելով կուտայ նոյն թաշկինակը առանց յայտնի ընելու և երբ այրելով, մէկէ մը բան կ'ուզուի բոցերուն վրայ ծածկելու համար, նոյն միջոցին ձեր երկրորդ գործակիցը, անտարբեր կերպով, կուտայ այդ պատրաստուած լրագիրը, որ առնելով բոցերուն վրայ կը ծածկէք, և նոյն միջոցին, ձեռքի արագ շարժմամբ մը, թաշկինակը մէջէն պատուելով դուրս կը հանէք, իսկ պատուած թաշկինակին կտորները ձեռով մը լրագրին մէջ առնելով, դուրս կը նետէք:

Սյս խաղը եթէ ճարտարութեամբ և ճարտարախօսութեամբ ի գործ դրուի, շատ հետաքրքրական եւ զարմանալի է:

36

Ե Ր Կ Ո Ւ Գ Լ Խ Ա Ր Կ Ն Ե Ր Ը

Մէկը, ձեռքը երկու գլխարկ բռնած սենեակ կուգայ, և մէկ հատը իւր գլուխը դնելով, միւսը կուտայ ուրիշ անձի մը, որ պարտի առաջնոյն ըրած բոլոր շարժ-

մանց հակառակն ընել : Զոր օրինակ . եթէ գլխարկը գլուխը դնէ , անիկայ պէտք է հանէ , եթէ նստի , միւսը պէտք է ոտքի կենայ , այսպէս , ինչ շարժումներ որ ընէ պարտի անոր հակառակը ընել , և որչափ արագ որ կարենայ :

Անգամ մը որ խաղը սկսի , արդէն առիթը կը ներկայանայ ամէն տեսակ շարժումներ ընելու , ինչ որ շատ ծիծաղելի կ'ըլլայ , մանաւանդ երբ շարժումները հնարողը ճարտար մէկը ըլլայ :

37

ՄՈԳԱԿԱՆ 9 ԿԱՄ 15Ի ԳՈՒՄԱՐԸ

1 էն մինչեւ 9 այնպէս կարգադրել որ ամէն կողմանէ ալ հաշուելով , գումարի 15 ի յանգի .

2	9	4
7	5	3
6	1	8

38

ԲԱԶՄԱՊԱՀԱՐԱՆ ՆԱՄԱԿԸ

Կ'առնէք երես մը նամակի թուղթ , կը խնդրէք որ բարեկամները ստորագրեն անոր մէջ , յետոյ կը բերէք վառուած ճրագ մը , և այդ թուղթը ծալելով , իրենց

աչքին առջեւ կ'այրէք . Նոյն միջոցին , փողոցին դուռը կը զարնուի , և ձեզ կ'իմացնեն թէ՛ նամակարերը ձեզ ուղղեալ նամակ մը բերած է . կը բերեն նամակը , և կը տեսնէք որ 5 տեղէ խոշոր կնքամոմերով գոցուած է :

Կը զարմանաք , թէ արդեօք ի՞նչ կարեւոր բան կրնայ պարունակել , կը պատռէք պահարանը մեծ անձկութեամբ , և ի՞նչ կը տեսնէք , մէջէն կ'ելլայ ուրիշ պահարան մը դարձեալ կնքեալ , և այսպէս 7 պահարան մէջմէջի . երբ 7րդ պահարանը կը տեսնէք , շուտաւ և յուզեալ , կը խնդրէք ձեր մէկ բարեկամէն որ ինքն բանայ , և եթէ գէշ լուր մը կայ , շուտով չհաղորդէ , բարեկամիդ կը բանայ պահարանը , և ի՞նչ տեսնայ , բարեկամներուն ստորագրած թուղթը մէջտեղ կ'ելլայ ի մեծ զարմանա ամենեցուն :

Ահա թէ ինչպէս կատարել պէտք է այս զուարճալի և խիստ հետաքրքրական խաղը :

Կ'առնէք 7 հատ իրարմէ մեծ պահարաններ , որոնցքովերը կը բանաք զմեկիով և գոցելով կը կնքէք հինգ տեղէ և մէջէմէջ կը դնէք : Ամենէն վրայի պահարանին վրայ կը գրէք հասցէն , ձեզ ուղղեալ , և մեծէն մինչեւ ամենապզտիկը երկարող փայտի կտոր մը կը դնէք մէջը , այնպէս որ կարելի ըլլայ փաթթուած թուղթը իսկոյն ամենափոքր պահարանին մէջ նետել , երբ այս կ'ընէք , խաղին մէկ մասը պատրաստ է : Այժմ , ինչպէս ըսինք , կ'առնէք երես մը թուղթ , ստորագրել կուտաք , և ծալելով երբ պիտի այրէք , փոխանակ նոյն թղթին , ճիշտ նոյն նոյն մեծութեամբ ուրիշ թուղթ մը կ'այրէք , որ նախապէս պահած պէտք է ըլլաք ձեր բաճկոնին գրպանը , զոր ձեռքի արագութեամբ մը կ'առնէք անկէց , և ձեռքերնուզ մէջ կը պահէք , եւ նոյն միջոցին որ դուրս կ'ելլաք ճրագը բերելու որպէս զի ստորագրեալ թուղթը այրէք , դուրսը կը ձգէք

գրուած թուղթը , և հոն՝ մէկը առնելով զայն՝ կը նետէ Դրդ պահարանին մէջ և փայտը դուրս հանելով կը տափակցնէ , և վար կ'իջնայ ու դուռը զարնելով այնպէս կը ձեւացնէ թէ նամակարեբը եկած և ձեռքի նամակ բերած է : Այս խաղը մեծ հիացում կը պատճառէ եթէ ընտղը քիչ մը ճարպիկութիւն ունենայ և զարմացման կամ յուզման ձեւեր ընէ :

39

ՀԵՏԵՒՈՒԹԻՒՆՆԵՐ

Այս խաղը՝ որ շատ ժողովրդական դարձած է Եւրոպայի մէջ , կ'արժէ մերայնոց եւս ծանօթացնել : Իւրաքանչիւր անձի պէտք է տալ մէկ թերթ թուղթ և մատիտ . այն ժամանակ խաղին առաջնորդը՝ կը խնդրէ որ ամէն մարդ թղթին զլուսը մէկ կամ մէկէ աւելի ածականներ գրէ , և գրելէ յետոյ մէկ մատի չափ տեղ թուղթը ծալլէ , որպէս զի գրածը չի կարդացուի , յետոյ իւրաքանչիւր ոք՝ իւր գրած թուղթը պէտք է տայ իւր քովինին , որուն վրայ այն ալ պարտի մարդու մը անուն գրել , և դարձեալ ծալլելով իւր քովինին տալ , որ այն ալ իւր կարգին մէկ կամ մէկէ աւելի ածականներ կը գրէ , յետոյ , յաջորդը , կը գրէ ներկայ գտնուող տիկնոջ մը կամ օրիորդի մը անունը , յաջորդը՝ դարձեալ կը գրէ , թէ ո՛ւր հանդիպեցան , յաջորդը՝ թէ ի՞նչ տուաւ այրը կնոջ , յետոյ , այրը ի՞նչ ըսաւ կնոջ , յետոյ ի՞նչ ըսաւ կինը մարդուն , յետոյ հետեւանքը , և վերջապէս ի՞նչ ըսին մարդիկ այս գործին համար : Ամէն անգամ որ բան մը կը գրուի պէտք է թուղթը ծալլուի

և քովի անձին տրուի , իսկ երբ վերջինը կը գրուի , թուղթերը կը հաւաքուին և խաղին առաջնորդը կ'սկսի բարձրածայն կարգալ թուղթերը :

40

ՈՂՋ ԿԵՆԴԱՆԻՆԵՐԸ

Ձեր բարեկամներուն կ'ըսէք թէ ի վիճակի էք աշխարհիս բոլոր վայրի գազանները ցոյց տալու իրենց՝ եթէ բարեհաճին գալ զիմացի սենեակը : Անշուշտ երբ այս կ'ըսէք , շատ զարմանալի և անկարելի կը թուի իրենց այս բանը , բայց ապահովուցեք զիրենք որ , առաջին տեսողին յայտարարութիւնը պիտի կարենայ զիրենք բոլորովին ապահովել այս մասին :

Երբ քիչ մը համոզում կը գոյանալ մէջերնին , կը սկսին մի առ մի գալ . այժմ , կը հարցնէք եկողին թէ ի՞նչ կենդանի կ'ուզէ տեսնել : Ենթադրենք թէ եզ մը տեսնել կ'ուզեմ ըսէ , հրամայեք կ'ըսէք և կը տանիք ներսի սենեակը և կը խնդրէք իրմէ որ բարեհաճի հաշիւին մէջը տեսնել եզը (այսինքն ինքզինքը) , երբ այս կը կատարուի , կը պատուիրէք իրեն որ գաղտնիքը ուրիշի չը հաղորդէ , և ըսէ թէ իրապէս տեսած է եզը , և շատ ալ գո՞ մնացած , այսպէս միւսները եւս յաջորդաբար կուգան իրենց ուզած կենդանիները տեսնելու :

ՅԱՆՑԱԻՈՐԸ

Մէկը յանցաւոր եղած ըլլալով, կը նստեցնեն ամթոռի մը վրայ, յետոյ ուրիշ մը կ'սկսի պտըտիլ. ամէնը անոր ականջն ի վար կ'ըսեն թէ ի՞նչ յանցանք ունի նստողը: Հաւաքիչը պէտք է գրէ և կամ միտքը պահէ բոլորը, թէ ըսածնին և թէ ըսողներուն անունները: Երբ ամենուն ալ կարծիքն առնուած է, հաւաքիչը կը սկսի մէկ առ մէկ կարդալ ամբաստանութիւնները, և կը հարցնէ յանցաւորին թէ, ո՞ւսկից կը յուսայ այդ զրպարտութիւնը, եթէ գիտնայ՝ զինքը զրպարտողը, այն ժամանակ, յիշեալը գրաւ մը կուտայ, և ինքը կը նստի յանցաւորտին տեղը: Հաւաքիչը՝ այն ժամանակ դարձեալ կ'սկսի պտըտիլ և իւրաքանչիւրին կարծիքը առնել նոր յանցաւորին նկատմամբ, և այսպէս կը շարունակուի խաղը: Ամէն անգամ որ յանցաւորը չը գուշակէ թէ ո՞վ է զինքը զրպարտողը, գրաւ մը կուտայ մինչեւ որ վերջապէս յաջողի գտնալ:

ՇՈՒՔՈՎ ՄԱՐԴ ԶԱՆԶՆԱԼ

Այս խաղին համար պէտք է խոշոր սաւան մը կասել սենեակին մէկ անկիւնին մօտ, և ետին քիչ մը հեռուն շատ փայլուն լամպար մը դնել սեղանի մը վրայ: Սաւանին ետին մէկը կր կենայ՝ որուն գործն է շուքէն

ճանչնալ բոլոր անոնք որ կարգաւ սաւանին ու լամպարին մէջտեղէն կ'անցնին:

Անյնտղները՝ պէտք է, որքան որ կարելի է, ջանան ծպտելու, զոր օրինակ, գլուխնին ծածկելով, կեղծ պիս կամ մօրուք դնելով, և ծպտելու համար ուրիշ տեսակ ձեւեր ընելով, որ շատ զուարճալի կ'ըլլայ: Երբ անգամ մը կամ երկուք խուճրը կ'անցնի այսպէս, սաւանին ետեւի մարդը կը մտնայ խուճրին մէջ, և ուրիշ մը իւր տեղը կը բռնէ, մինչեւ որ ամենքն ալ իրենց կարգին նստին սաւանին ետին:

ՄԵՌԵԼԱՅԻՆ ԴԷՄՔԵՐ

Սոյն խաղին համար նախապէս կը պատրաստէք հետեւեալ բաղադրութիւնը. — Շիշի մը մէջ կը դնէք կէս տրամ սաֆրան, երկու արծաթ դգալի չափ աղ և վրան ալ 25 տրամի չափ գինւոյ ոգի լեցնելով շիշը լաւ մը կը ցնցէք և կը ձգէք որ մնայ մէկ երկու օր, ժամանակ ժամանակ շիշը ցնցելով:

Արդ, երբ բարեկամներնիդ հաւաքուած են, իրենց կ'ըսէք որ երկար տարիներ աշխատելէ յետոյ վերջապէս յաջողած էք գտնել մարդիկ գեղեցկացնելու միջոցը, որով՝ արդէն գեղեցիկները, եւս առաւել կը գեղեցկանան, իսկ տգեղները այլ եւս պատճառ մը չեն ունենար իրենց անձէն դժգոհ ըլլալու: Այս հակիրճ ծանօթութիւնը տալէ յետոյ, կը խնդրէք ներկայներէն որ հաճին սեղանին շուրջը հաւաքուիլ, որուն վրայ կը դնէք հայելի մը, որպէս զի մէջը տեսնեն իրենց դէմքին կրած տարօրինակ փոփոխութիւնը:

Երբ ամէնքը սեղանին շուրջը հաւաքուած են, ձեր պատրաստած վերոյիշեալ բաղադրութեամբը կը թրջէք բամպակի կտոր մը՝ որ մոխրակալի մը մէջ կը դնէք, և լոյսերը մարելով կամ դուրս հանելով լուցկիով մը կը վառէք այդ բամպակը միեւնոյն ժամանակ խնդրելով որ՝ հաճին դէմքերնին դիտել հայելիին մէջ :

Ներկայները հայելիին մէջ դէմքերնին տեսած ժամանակնին պիտի սկսին պոռալ և խնդալ վառն զի մեռելագոյն դէմքեր պիտի տեսնեն մէջը :

44

ՍՈՒԻԻ ԶԱՐՄԱՆԱԼԻ ՓՈՒԱԴՐՈՒԹԻՒՆ

Այս խաղը ըրած ժամանակնիդ ձեր լարեկամներուն կ'ըսէք որ, կարող էք ձեր ծխած սիկառին ծուխը պարապ ամանի մը մէջ փոխադրել : Այս ըսելով, կը բերէք պարապ պնակ մը և ապակիէ ծածկոց մը որոնք սեղանին վրայ դնելով, ծածկոցը կը դնէք պնակին վրայ և վրան ալ թաշկինակ մը կը ծածկէք : Այժմ դուք 10 քայլի չափ հեռու երթալով, կ'սկսիք ծխել ձեր սիկառը, միեւնոյն ժամանակ՝ յայտնելով ներկայներուն որ մինչ դուք ասդին սիկառը կը ծխէք անտեսանելի կերպով, մուխը կ'երթայ հաւաքուել պնակին մէջ, և անա՝ մէկ երկու վայրկեան անցնելէ յետոյ, կը բանաք ծածկոցը, և ներկայք մեծ զարմացմամբ պիտի տեսնեն մէջը հաւաքուած ծուխը :

Թէ ի՞նչպէս կ'ըլլայ այս, բացատրենք .

Նախապէս՝ պնակին մէջ կը դնէք քանի մը կաթիլ (ասիտ քլորիտրիք), իսկ կափարիչին մէջ քանի մը կա-

թիլ (ամօնեաք) որ ներկաները բնաւ չեն կարող նշմարել : Երբ կափարիչը կը ծածկէք ամանին վրայ, (ամօնեաք) կաթիլով (ասիտ քլորիտրիք)ին վրայ, քիմիական կերպով կը կազմուի այդ կաղը որ սիկառի ծուխի երեւոյթը ունի :

Այս խաղը եթէ ճարտարութեամբ ի գործ դրուի, մեծ ազդեցութիւն կ'ընէ ներկայներուն վրայ :

45

ԵՐԵՔ ԴԳԱԼՆԵՐԸ

Ասիկա շատ գեղեցիկ խաղ մ'է . բայց ընկուհամար հարկ է ընկեր մը ունենալ : Երեք հատ արծաթ դգալ քով քովի կը դնէք սեղանին վրայ, և կ'ըսէք թէ, դուք այժմ սենեակէն դուրս պիտի ելլէք, թող մէկը՝ ուզած դգալին դպի, դուք ներս գալով, պիտի գիտնաք ո՞ր դգալին դպած ըլլալը : Այս ըսելով՝ սենեակէն դուրս կ'ելլէք, և երբ կ'իմացունեն ձեզ որ խաղը պատրաստ է, անմիջապէս ներս մտնելով, դէպի սեղանը կը յառաջանաք և կ'սկսիք ուշադրութեամբ քննել դգալները, իբր թէ ո ե է մատի բիծ փնտռելու վրայ ելած ըլլաք, և վերջապէս «այս է» ըսելով մատերնիդ կը դնէք այն դգալին վրայ որուն դպած էին :

Ներկայք կը զարմանան զայս տեսնելով : Գաղտնիքը սա է սահայն . ձեր ընկերոջը հետ նախապէս համաձայնած պէտք է ըլլաք, այսպէս . ենթադրենք թէ առաջին դգալին դպած են, ձեր ընկերը պէտք է ձեռքը բաճկոնին ո ե է մէկ կոճակին տանի. եթէ երկրորդն է, մատը ականջին տանի . թէ որ երրորդն է՝ ձեռքը աչ-

քին տանի . այսպէս , տեսակ տեսակ կարգադրութիւն-
ներով կը կատարուի սոյն խաղը , որ գաղտնիքը չգիտ-
ցողներուն մեծ զարմանք կը պատճառէ :

46

ՄՈԳԱԿԱՆ ԽՆՁՈՐԸ

Կակուղ խնձորի մը կեղեւին տակէն ասեղ և դեր-
ձան մը անցուցէք , ինչ որ դիւրութեամբ կարելի է
ընել , ասեղը միեւնոյն ծակէն անցնելով ուսկից որ
դուրս հանեցիք , և այսպէս շարունակելով , ամբողջ
խնձորին բոլորտիքը դարձուցէք դերձանը . յետոյ , դեր-
ձանին երկու ծայրերէն բռնեցէք և ուշադրութեամբ
քաշեցէք , այնպէս որ , դերձանին մէջտեղի մասը խն-
ձորին մէջէն անցնի , որով խնձորը երկու մասի կը բաժ-
նուի . այս կերպը շարունակելով , կրնաք ուղածնուդ
չափ մասերու բաժնել խնձորին ներքին մասը : Երբ խա-
ղին անտեղեակ անձ մը խնձորը կը կտրէ , զարմացմամբ
պիտի տեսնէ թէ առանց կտրուած ըլլալու , խնձորը՝
մէջէն երկու կամ աւելի մասերու բաժնուած է :

47

ՊԱՐՈՂ ԴՐԱՄԸ

Ծակ դրամ մը կը կապէք ձիու խիստ բարակ և
երկար սեւ մազի մը , և կը դնէք սեղանի մը վրայ .
դարձեալ սեղանին վրայ կը դնէք գաւաթ մը և փոք-

րիկ գաւազան մը որուն ծայրը պէտք է նախապէս դը-
րած ըլլաք փոքրիկ կտոր մը կակուղ մեղրամոմ : Այժմ ,
ներկայներուն կ'իմացնէք թէ զարմանալի խաղ մը պիտի
ընէք , թէ դրամ մը ունիք , որուն ձեր ուզած շար-
ժումը պիտի տաք : Այս ըսած ժամանակնիդ , ձեր ձեռ-
քին մէջ պէտք է ունեցած ըլլաք վերոյիշեալ գաւա-
զանը , որուն հրաշալի յատկութիւններ ունեցած ըլլալը
պէտք է յայտնէք ներկայներուն . այսպէս համառօտ պեր-
ճախօսութենէ մը յետոյ , կը մօտենաք սեղանին , որուն
վրայ կը կենան պատրաստուած դրամը եւ գաւաթը ,
և ճարտարութեամբ մը դրամին կապուած մազին միւս
ծայրը կը սեղմէք գաւազանին ծայրի մեղրամոմին վրայ
որ խկոյն կը փակչի , որով դրամին կուտաք ձեր ու-
զած շարժումը : Այս խաղին ժամանակ հարկ է որ լամ-
բարին լոյսը ձեր եւ ներկայներուն մէջտեղը դրուած
ըլլայ :

48

ԿԱՏԱԿ ՄԸ

Երկու ձեռքերնուդ մէջ կը պահէք մէկ մէկ քարէ
գնդակ եւ բազուկնիդ կը բանաք որքան որ կրնաք .
այժմ կ'ըսէք ձեր հերերուն որ՝ գնդակները պիտի փո-
խադրէք , այսինքն աջ ձեռքերնուդ գնդակը ձախ ձեռ-
քերնիդ պիտի փոխադրուի , իսկ ձախ ձեռքերնուդ գըն-
դակը աջ ձեռքերնիդ պիտի գայ , առանց ձեռքերնիդ
իրար բերելու : Ներկայք , անտարակոյս մեծ զարմանք
պիտի յայտնեն թէ՛ առանց ձեռքերնիդ իրար բերելու ,
ինչպէս կարելի է այս տեսակ փոխադրութիւն մը ընել ,
իսկ դուք , « Ահաւասիկ , թէ ի՞նչպէս կրնայ կատարել

վարպետ մը» ըսելով, ձեր երկու ձեռացը մէջ բռնած գնդակներնիդ մէկ մէկ ամբողջ վրայ կը դնէք, միշտ բազուկներնիդ բացուած, եւ անգամ մը կ'որ դառնալով, դարձեալ կ'առնէք զանոնք ձեր ձեռացը մէջ, որով՝ աջ ձեռքերնուդ գնդակը ձախ ձեռքերնիդ եկած կ'ըլլայ իսկ ձախ ձեռքերնուդը աջ ձեռքերնիդ, եւ այսպէս փոխադրութիւնը կատարած կ'ըլլաք, առանց ձեռքերնիդ իրարու բերելու :

**ՉՈՒՐԻՆ ՄԷՋ ՆԵՏՈՒԱԾ ԴՐԱՄ ՄԸ
ՁԵՌՔՈՎ ԱՌՆԵԼ, ԱՌԱՆՑ ՁԵՌՔԵՐՆԻԴ ԹՐՋԵԼՈՒ**

Ընտանեկան համախմբմանց ժամանակ սոյն խաղն ալ ոչ նուազ հետաքրքրական է, մանաւանդ, երբ խաղին ընկերանայ ճարտարախօսութիւնը :

Տանը մէջ գտնուողներէն կը խնդրէք որ աման մը ջուր բերեն եւ սեղանին վրայ դնեն : Երբ այս կը կատարուի, կ'ըսէք իրենց որ, դրամ մը նետեն մէջը, զոր դուք ձեռքերնիդ ջուրին մէջ մխելով պիտի առնէք, առանց սակայն ձեռքերնիդ փոքր ինչ թրջելու :

Աւելորդ է ըսել թէ, անտարակոյս ձեր սոյն յայտարարութիւնը, տեղի պիտի տայ ներկայներուն կողմանէ ըլլալիք տեսակ տեսակ մեկնութեանց եւ շատեր պիտի ըսն թէ, անշուշտ ձեր նպատակին հասնելու համար ձեռնոց մը կամ ունելի մը դործածելնիդ պէտք է : Բայց դուք, պէտք է միշտ պնդէք թէ իրենց ըրած բոլոր այդ ենթադրութիւններն սխալ են, եւ թէ ի՞նչ որ կ'ըսէք նոյնը պիտի ընէք :

Երբ այսպէս, իւրաքանչիւր ոք, առանց ո եւ է գործիքի կամ ձեռնոցի սոյն փորձը կատարելը անկարելի կը նկատէ, եւ ձեզ կը ձգեն որ կատարէք, դըրպանուդ կը հանէք թուղթ մը (լիքօթօտ)ի փոշի, որ ամէն դեղագործի քով գտնուող պարզ եւ աժան բան մ'է, եւ կը լեցնէք ջուրին վրայ. այսպէս, (լիքօթօտ)ը ձեռնոցի պաշտօն կատարելով՝ կարող կ'ըլլաք ապահով կերպով ձեռքերնիդ ջուրին մէջ մխելով դրամը առնելու, առանց ձեռքերնիդ թրջելու :

Վ Ա Ր Ժ Ա Պ Ե Տ Ը

Այս խաղը ընելու համար մէկը վարժապետ կ'ըլլայ եւ մնացեալները կ'ըլլան աշակերտները, այժմ՝ վարժապետը կ'ըսէ թէ պիտի սկսի տղաքները քննել, նախ սկսելով այս ինչ դասէն (հոս դասին անունը տալով) եւ տղայք պարտին ճիշտ առ ճիշտ պատասխանել. այնպէս ենթադրենք թէ յուսարանութեան վրայ պիտի սկսի հարցաքննել. կ'ըսէ թէ որն է ամենէն սիրուած եւ ամենագեղեցիկ ծաղիկը որուն առաջին գիրը «վ»ով կ'սկսի :

Հարցումը որու որ ուզողուած է, պէտք է շուտով պատասխանէ : «վարդը» : Այսպէս կրնայ շարունակել տեսակ տեսակ հարցումներ ընելով : Ով որ սխալ պատասխանէ դրաւ մը կուտայ, որուն պատիժը պէտք է կրէ յետոյ : Այս խաղը հրապուրիչ ընելու համար պէտք է շուտ շուտ ընել հարցումները, եւ իսկոյն պատասխանը պահանջել :

ԳՈՒՇԱԿԵԼԻ ԲԱՌԸ

Մէկը կը յայտարարէ թէ կարող է միտք պահուած ո եւ է բան գուշակել, եւ սենեակէն դուրս կ'ելլայ մինչդեռ սենեակին մէջիւնները բան մը մտքերնին կը պահեն: Ըսենք թէ պահուածն է «մարդ» բառն. երբ գուշակողը ներս կը մտնէ, նստողներէն մին որ գիտէ գուշակելի բառը, եւ նախապէս համաձայնած են, կ'սկսի կարճ նախադասութիւններ ըսել: Այժմ, գուշակողը պարտի իւրաքանչիւր նախադասութեան առաջին գիրը միտքը պահել, յետոյ կարճ դադարէ մը վերջ կ'սկսի ուրիշ նախադասութիւն մը. գուշակողը պարտի դարձեալ այն նախադասութեան առաջին գիրը առնել եւ կցել նախորդին, եւ այսպէս կը շարունակուի մինչեւ որ ամբողջ բառը շինուի:

Զոր օրինակ, ըսենք թէ «մարդ» բառն է միտք պահուածը, երբ գուշակողը ներս կը մտնէ, ընկերը կ'ըսէ «Մեծապատիւ տէր», դադար մը, յետոյ «ան ո՞վ է որ շատ կը սիրէք», դադար մը, յետոյ «բոպէ մը իսկ չէք կրնար առանց անոր ըլլալ», դադար մը, յետոյ «դուք շատ բարի էք»: ահա այսպէս նախադասութեանց առաջին գիրերը առնելով կ'ուենանք «մարդ» բառը զոր գուշակողը իսկոյն կը գտնայ եւ ամենքը կը զարմանան:

ԹՈՒԱԲԱՆԱԿԱՆ ՀԱՇՈՒՈՎ ԴՐԱՄ ԶԱՆԱԶԱՆԵԼ

Մէկուն ըսէք որ մէկ ձեռքին մէջ պղինձ դրամ մը իսկ միւսին մէջ արծաթ դրամ մը պահէ եւ մէկու մը չըսէ թէ ո՞ր ձեռքին մէջ ինչ տեսակ դրամ կայ, եւ դուք պիտի կրնաք հաշիւ ընելով գտնել. ինքը պէտք է որ զոյգ թիւ մը ինչպէս (4. 6. 8 եւն.) յատկացնէ պղինձէ դրամին, իսկ անզոյգ թիւ մը ինչպէս (1. 9. 11 եւն.) արծաթեայ դրամին:

Արդ, դրամները բռնող անձին կ'ըսէք որ, աջ ձեռքին մէջ բռնած դրամին յատկացեալ թիւը զոյգ թիւով մը, իսկ ձախ ձեռքին մէջ բռնած դրամին յատկացեալ թիւը, անզոյգ թիւով մը բազմապատկէ, եւ երկու հաշիւներուն մնացորդները իրարմէ հանէ, եւ եթէ մնացորդը զոյգ թիւ մ'է, արծաթ դրամը աջ ձեռքին մէջ է, եւ պղինձը ձախին մէջ, իսկ եթէ մնացորդը անզոյգ թիւ մ'է հակադարձը եղած կ'ըլլայ: Օրինակով մը բացատրենք ըսածնիս: Ըսենք թէ աջ ձեռքերնուդ մէջ դրամ էք արծաթ դրամ մը իսկ ձախին մէջ պղինձէ դրամ մը: Արդ պէտք է անզոյգ թիւ մը յատկացնէք արծաթէ դրամին, համարենք թէ 11 ըլլայ, իսկ զոյգ թիւ մը պղինձէ դրամին, ենթադրենք թէ 8 ըլլայ: Արդ, աջ ձեռքին յատուկ թիւը որ է 11, կը բազմապատկէք զոյգ թիւով մը, ըսենք 4 ով, կ'ուեննանք այսպէս 44, իսկ ձախ ձեռքի դրամին յատուկ թիւը որ է 8 կը բազմապատկէք անզոյգ թիւով մը, որ ըսենք թէ 7 եղած ըլլայ. արդիւնքը կ'ըլլայ 56: Այժմ 56 էն 44ը հանելով, կ'ուեննանք 12, որ զոյգ թիւ մը ըլլալով, արծաթ դրամը աջ ձեռքին, իսկ պղինձը ձախին մէջ եղած ըլլալը ցոյց կուտայ:

ՎՐԱՆ ՆՇԱՆ ԴՐՈՒԱԾ ԴՐԱՄ ՄԸ ՈՐՈՇԵԼ ԱՌԱՆՑ ՎՐԱՆ ՆԱՅԵԼՈՒ

Սեղանին վրայ կը դնէք մարմարիոնի կտոր մը եւ կ'ըսէք ներկայներուն որ՝ վրան երկու արծաթ մէծիւս դնեն մէկ հատին վրայ նշան մը ընելով, եւ դուք՝ առանց վրան նայելու, պիտի կրնաք ըսել թէ ո՞րն է նշան դրուած ստակը. այս ըսելով, սենեակէն դուրս կ'ելլէք եւ երբ անոնք պատրաստ են, ձեզ իմաց կու տան եւ դուք ներս գալով, իսկոյն կ'առնէք երկու դրամները եւ գլխարկի մը մէջ դնելով, առանց վրան նայելու, դուրս կը հանէք ճիշդ այն դրամը որուն վրայ ներկայք խիստ փոքր նշան մը ըրած էին :

Ներկայք կը դարմանան թէ ինչպէս կարողացաք գտնել : Խաղին գաղտնիքը սա է որ, երկու արծաթ դրամներէն այն՝ որ առած էին նշան մը ընելու համար, բնականաբար ձեռքէ ձեռք պտտցնելով՝ մետաղը տաքացած էր, իսկ միւսը պաղ կը մնար մարմարիոնին վրայ. այժմ, դուք երբ դուրսէն գալով երկու դրամները կ'առնէք եւ գլխարկին մէջ կը դնէք, շօշափմամբ կարող էք զանազանել պաղ եւ տաք դրամները եւ տաքացածը դուրս հանելով կ'ըսէք թէ այն էր վրան նշան դրուած դրամը :

Գ Ո Ւ Շ Ա Կ Ի Չ Ը

Սոյն խաղին համար, պէտք է որ երկու անձինք նախապէս համաձայնին, եւ կարգադրութիւն մը ընելով, խաղը բաժնեն մէջներին : Այսպէս՝ մէկը կ'ըլլայ գուշակիչը եւ միւսը կ'ըլլայ հարցումը ընողը : Սոյն նախնական համաձայնութենէն յետոյ, գուշակողին աչքերը կապելով, ներկայներէն բաւական հեռու տեղ մը կը նստեցնեն զինքը :

Այժմ՝ հարցումները ուղղողը կ'սկսի իրեն զանազան հարցումներ ընել :

Ահաւասիկ, սովորաբար գուշակողին ուղղուելիք հարցումները : «Կը յիշէ՞ք այս ինչ տիկինը կամ պարոնը : Գուշակողը, այո՛, շատ լաւ կը յիշեմ, կը պատասխանէ : — Կը ճանչնաք իւր փողկապը կամ բաձկոնը. այո՛, շատ լաւ : — Եւ կը ճանչնաք իւր գլխարկը կամ վրայի հագուստը. այո՛, շատ լաւ : — Այժմ, գուշակեցէք թէ մատո՞ տիկինին կամ պարոնին հագուստին ո՞ր մասին վրայ դրած եմ : Ըսենք թէ հարցումները ուղղողը, սոյն միջոցին, մատը՝ տիկինին գլխարկին վրայ դրած ըլլայ, ինչ որ գուշակիչը, շատ ճիշդ կը գուշակէ, ի մեծ զարմանս ամենեցուն :

Սոյն խաղին գաղտնիքը այն է որ, յիշեալ երկու անձինք՝ նախապէս համաձայնած էին որ մատը վրան դնելիք մասին անունը պիտի յիշէ «Եւ» բառէն յետոյ. այսպէս, գուշակողը գիւրութեամբ կրցած էր դիտնալ որ մատը տիկինին գլխարկին վրայ դրած էր :

Երբ գուշակիչի դերը խաղին անտեղեակ անձի մը կը յանձնուի, աւելորդ է ըսել թէ, երկար ժամանակ

աչքերը կապուած մնալու դատապարտուած կ'ըլլայ , մինչեւ որ արտաքոյ կարգի դիպուած մը գայ օգնել իրեն :

Գուշակիչը , ամէն անգամ որ սխալի , պարտի գրաւ մը տալ :

55

ՊԱՆՈՒԱԾ ՀԱԿԻԹԸ

Սոյն խաղը ընելու է միայն այնպիսի անձի մը ուրուն վրայ կատարեալ վստահութիւն ունիք թէ կատակ կը վերցնէ , որպէսզի մի գուցէ անախորժ հետեւութիւն մը յառաջ գայ :

Ինչպէս որ խաղին վերնագիրը ցոյց կուտայ , հաւկիթ մը պիտի պահուի եւ ուրիշ մը պիտի գտնայ զայն : Այս խաղին համար , հաւկիթը պահողը , նախապէս կը համաձայնի հաւկիթը փնտռողին հետ , ի վնաս այն անձին՝ որուն , կատակը պիտի ըլլուի :

Հաւկիթը փնտռող անձը կ'ըսէ թէ , թող ներկայները , տեղ մը հաւկիթ մը պահեն , եւ ինքը պիտի կարենայ զիւրութեամբ գտնել , ուր որ ալ պահուած ըլլայ , եւ այս ըսելով՝ սենեակէն դուրս կ'ելլէ :

Սոյն միջոցին , դուրսի անձին սենեակի մէջի ընկերը կ'սկսի համոզել այն անձը որուն կատակը պիտի ընեն , որպէսզի հաւկիթը ինքը պահէ գլխարկին մէջը , ապահովցնելով զինքը միանգամայն թէ անչուշտ՝ փրնտուող անձը , երբ ներս գայ , չը պիտի կարենայ գրտնել եւ պզտիկ պիտի մնայ :

Հարկ է յիշել հոս որ՝ սոյն խաղին միջոցին , սենեակին մէջ գտնողները պէտք է գլուխնին ծածկած նստին :

Երբ հաւկիթը նոյն անձին գլխուն վրայ պահուած է , լուր կուտան դուրսի անձին որ ներս գալով գտնայ : Յիշեալը ներս գալով , սենեակին մէջ քանի մը շրջան կ'ընէ եւ որպէս թէ փնտռելէն սիրտը շատ նեղացած , կը մօտենայ հաւկիթը պահող անձին , եւ ձեռքը զօրաւոր կերպով գլխարկին վրայ գնելով , «հոս է , ահաւասիկ» կը պօռայ : Այսպէս , հաւկիթը կտարելով , մարդուն երեսն եւ վիզն ի վար կ'սկսի վազել ի մեծ խնդութիւն ներկայից :

56

ՀՈՂՄԱՑՈՅՑԸ

Սենեակին չորս անկիւնը դնելու է չորս հատ քարթեր , որոնց վրայ գրելու է , հրւսիս , հարաւ , արեւելք , արեւմուտք . երբ խաղը բաց դաշտի վրայ պիտի կատարուի քարթերը կը դրուին փայտէ գաւազաններու վրայ եւ այնպէս կը տնկուին հողին մէջ :

Ասկից յետոյ , ներկայներէն մին կ'ըլլայ հողմացոյցը : Սոյն անցը պէտք է խաղին կատարելապէս տեղեակ ըլլայ , վասնզի ինքը պիտի ուղղէ խաղը , եւ որուն յաջողութիւնը եւ զուարճալի ըլլալը իրմէ կախում պիտի ունենայ :

Հողմացոյցը՝ խաղին մասնակցողները կը շարէ մէկ կամ քանի մը կարգի վրայ , որոնք ոտքի վրայ կեցած եւ ամէնքը մէկ կողմ դարձած պէտք է ըլլան : Յետոյ , ներկայից լուրթիւն պատուիրելով , կ'սկսի չորս անկիւններէն միոյն , որ կողմէն որ կը կարծէ թէ հողմը փչելու տրամադրութիւն ունի , անունը տալ : Զոր օրինակ . կ'սկսի պոռալ «Արեւելք» , խաղին մասնակ-

ցողները պէտք է ամէնքը մէկանց արեւմուտք դառնան . երբ «Հարաւ» կ'ըսէ , պէտք է հիւսիս դառնան , եւ փոխադարձաբար : Երբ հողմացոյցը՝ փոթորիկ ելաւ կը պօռայ , պէտք է ներկայք երեք անգամ կեցած տեղերնուն վրայ դառնան , եւ յետոյ կենան : Շատ անգամ՝ հողմացոյցը , սխալեցնելու համար ներկայները , կ'սկսի այն կողմին անունը տալ որուն հակադարձ ուղղութեան մէջ կը գտնուին իրենք . սոյն պարագային , անշուշտ , պարտին անշարժ կենալ :

Սոյն խաղին մէջ սխալողը պարտի գրաւ մը տալ :

57

ՎԻՃԱԿԱԶԱՆՈՒԹԻՒՆ ԽՐԱՏՈՒՑ

Սոյն խաղին համար , ներկայներէն իւրաքանչիւրին կը արուի մէկ մէկ թղթի կտոր եւ կը խնդրուի իրենցմէ որպէսզի ամէն ոք մէկ մէկ խրատ կամ խորհուրդ գրէ այդ թղթին վրայ :

Երբ ամէն ոք իւր թուղթը գրած է ծալլելով կուտայ զայն անձի մը որ հաւաքիչի պաշտօնը կը կատարէ , եւ ամէնքը մէկանց թաշկինակի մը մէջ դնելով կը խառնէ եւ յետոյ՝ գրողներուն ներկայացնելով , կը խնդրէ որ իւրաքանչիւրը հատ մը առնէ այդ խրատաթղթերէն որ իրեն համար գրուած է մեծ խնամօք , այսպէս , ամէն ոք , հատ մը կ'առնէ նոյն թուղթէն եւ յետոյ մի առ մի կ'սկսին կարդալ :

Խրատները պէտք է անմեղ եւ զուարճալի նիւթեր ըլլան , սուր կատակներ կարելի է ընել միշտ պատշաճութեան սահմանին մէջ : Ի ստորեւ կը դնենք քանի մը նմոշներ .

«Կը յորդորեմ զձեզ որ նպարաւաճառ ըլլաք , վասն զի բնութիւնը ձեզի ուրիշ յատկութիւն տուած չէ» :

«Ջանացէք միշտ գիշեր ժամանակ դուրս ելլել , որպէսզի տարիքնիդ չը յայտնուի» :

«Կը խրատեմ որ ինքզինքներնուդ շատ չը հաւնիք , վասն զի ձեզի գեղեցիկ ըսելու համար պէտք է կոյր ըլլալ կամ խուլ՝ ձեր տաղանդին հաւատալու համար» :

«Ջանացէք նուազ համարում ունենալ ձեր անձին վրայ , վասն զի խօսքը մէջերնիս , բան մը չէք արժեք» :

«Երբ դուս ելլէք , ջանացէք ամայի փողոցներէն անցնիլ , վասն զի շատ նախանձողներ ունիք ձեր հրաշալի գեղեցկութեանը համար , եւն . եւն» :

58

ՄԱՏԱՄ ԱՆԿՕ

Ներկայները կ'ուր շրջանակ մը կազմած՝ կը նըստին . այն անձը որ խաղը պիտի վարէ , կ'սկսի արտասուալից աչօք Մատամ Անիօ անուն աղքատ կնոջ մը պատմութիւնը ընել , որուն կեանքը պատուհասներով լի եղած է :

Իւրաքանչիւր պատուհասի , խեղճ կինը մէկ տկարութենէ մը կը բռնուի . նախ՝ գլխու ցնցում մը կ'ունենայ , յետոյ , աչքի արագ շարժել մը , յետոյ բերնի ծումրակում մը , յետոյ քերուիլ մը եւն . եւն . ամէն անգամ որ նկարագրողը տկարութիւն մը կը պատմէ , կ'սկսի ձեւերով նմանցնել . ունկնդիրք պարտին նոյն բանը ընել նաեւ իրենք , ապա թէ ոչ պարտին գրաւ մը տալ :

Սոյն պատմութեան միջոցին սենեակը դիւահար-

ներու հաւաքածոյի մը երեւոյթը կ'առնէ, բոլոր ներկայ-
ները կրցածնուն չափ տարօրինակ շարժումներ ընելու
վրայ ըլլալով: Յետոյ, երբ պատմիչին նկարագրու-
թիւնը աւարտած է, կ'ըսէ թէ խեղճ Մատամ Անկոն
այնքան հիւանդութիւններ քաշելէ յետոյ, վերջապէս
մեռած է եւ կը հրաւիրէ դանոնք արժանաւլայել յու-
ղարկաւորութիւն մը ընել խեղճին: Ներկայք, աթոռ-
ներնին բռնած սենեակին բոլորովը չըջան մը կ'ընեն
եւ յետոյ կը նստին:

ՍՈՒՐԲԻԿ ՇՐՄՔՈՅՐ

Խաղացողները՝ չըջանակ մը կազմած կը նստին:
Անոնցմէ մին՝ իւր աջ կողմը նստողին դառնալով կ'ը-
սէ. «Կը ճանչնա՞ք Սուրբիկ հօրաքոյրս». ո՛չ, կը պա-
տասխանէ քովինը. լաւ ուրեմն կ'ըսէ առաջինը, Սուր-
բիկ հօրաքոյրս այսպէս կ'ընէ, ըսելով, աջ ձեռքը մին-
չեւ կզակը կը տանի, յետոյ ձեռքը մէջքը կը տանի.
Իւր քովինը պարտի միեւնոյն հարցումները ուղղել քո-
վինին, եւ նոյն շարժումները ընել. եւ այսպէս կը շա-
րունակուի խաղը մինչեւ որ ամէնքն ալ իրենց կար-
գին նոյն հարցումները ուղղեն իրնց դրացիներուն:

Երկրորդ անգամուն երբ կարգը, առաջին հար-
ցումը ուղղողին կուգայ, սա կ'սկսի, այս անգամ ալ
աջ ոտքը շարժել, Սուրբիկ հօրաքոյրս այսպէս կ'ընէ
ըսելով: Երրորդ անգամուն, ձախ ոտքը կ'սկսի շարժել
եւ այսպէս կը շարունակուին հարցումները եւ շար-
ժումները, ամէն անգամ նորանոր ձեւեր ընելով:

Պարզուած տեսարանը շատ ծիծաղաշարժ կ'ըլլայ
եթէ խաղին կարգադրիչը սրամիտ մէկն է:

ԱՅԼԱՓՈԽՈՒՄ

Խաղին մասնակցողներէն իւրաքանչիւրը պէտք է
յայտնէ թէ ի՞նչ մարմնու այլափոխուիլ կ'ուզէ:

Սոյն խաղին մէջ՝ ընդհանրապէս, տիկիներն են
որ խաղը կ'սկսին: Այժմ ենթադրենք թէ տիկին մը
վարդի փոխուիլ ուզէ, ուստի կ'ըսէ, «Կ'ուզէի վարդ
մը ըլլալ»:

Խաղացողներէն մին որ հաւաքիչի պաշտօնը ունի,
կ'սկսի ներկայներուն հարցնել: «Եթէ Տիկինը
կամ Օրիորդը վարդ մը եղած ըլլար, ի՞նչ պիտի
ընէիք, ի՞նչ պիտի խորհէիք, եւ ի՞նչ պիտի ուզէիք ըլ-
լալ, եւ կ'սկսի իւրաքանչիւրին մօտը երթալով, ցած
ձայնով՝ կարծիքը առնել, եւ թղթի մը վրայ նշանա-
կել, սոյն երեք հարցմանց պատասխանները: Երբ ամե-
նուն կարծիքն ալ հաւաքած է, բարձրաձայն կ'սկսի
կարդալ գրուածները:

Իւրաքանչիւր պատասխանին, այլափոխուալ Տի-
կինը պարտի ըսել թէ ո՞րմէ կը յուսայ այդ խօսքը:
Եթէ ճիշդ գուշակէ, պարտի նոյն անձը գրաւ մը տալ,
բայց եթէ չը կարենայ գիտնալ, այն ժամանակ Տիկինը
պարտի գրաւ մը տալ, որմէ յետոյ երկրորդ այլափոխ-
եալի մը կ'անցնին:

Աւելորդ է ըսել թէ, հաւաքողը պարտի հաւաքած
պատասխաններուն կարգը փոխել, որպէս զի գուշա-
կելը դժուար ըլլայ, ապա թէ ոչ շատ դիւրին կ'ըլ-
լայ գտնելը:

Սոյն խաղին համար որոշ կանոն մը տալ դժուար
է. անշուշտ միշտ ինկատի առնելու է այլափոխեալ

անձին եւ անոր ընտրած առարկային իրարու ունեցած յարմարութիւնը եւ ըստ այնմ ջանալու է ճարտար պատասխան մը տալ . այսպէս՝ կանայք, կրնան ծաղիկի, ծառի, աղբիւրի, եւնի այլափոխուիլ . իսկ արք կըրնան տունկի, թիթեռնիկի, եւ այլ կենդանիներու եւ արձաններու փոխուիլ : Դարձեալ արք եւ կանայք կըրնան տեսակ տեսակ նուագարաններու, ինչպէ՞տ նաեւ թռչուններու փոխուիլ :

Երբ Տիկին մը կամ Օրիորդ մը ծաղիկի մը կը փոխուի, սովորաբար արք կը սիրեն ըսել թէ՛ «Կուգէի թիթեռնիկ ըլլալ, երթալ հոտոտելու համար զինքը եւն . . . Եթէ թռչունի մը փոխուի, արք կ'ուզեն որ ծառ մը ըլլան, որուն վրայ գայ թառելու եւ այսպէս՝ իրենք, կարենան իւր շնորհալի գեղեցկութիւնը վայելելու, եւ իւր ներդաշնակ ձայնը լսելու :

Այսպէս, կարելի է տեսակ տեսակ գաղափարներ յայտնել ինչ որ շատ զուարճալի կ'ըլլայ :

Աւելորդ է ըսել թէ Տիկիններու եւ Օրիորդներու համար հարկ է միշտ փափուկ եւ հրապուրիչ պատասխաններ տալ :

Կ Օ Շ Ի Կ Ը

Այս խաղը շատ զուարճալի է, բայց պէտք է ընել միայն խիստ մտերիմ ընկերութեան մը մեջ :

Խաղին մասնակցողները գեախնը նստած չըջանակ մը կը կազմեն՝ միայն երկու տեղ բաց ձգելով : Տիկինները, պէտք է որ, հագուստներնին լաւ մը ծալեն, որպէսզի կարելի ըլլայ դիւրութեամբ կօշիկը դարձնել չըջանակին մէջ :

Սոյն կարգադրութենէն յետոյ, խաղացողները կ'սկսին ոտքերնուն ձեւացուցած կամարին տակէն կօշիկը պտտցնել ձեռքէ ձեռք : Կօշիկը գտնելու պաշտօնը ունեցողը՝ մէջտեղը կը կենայ, եւ կը ջանայ, խաղացողներուն շարժմանց հետեւելով, կօշիկը որուն ձեռքին մէջ ըլլալը գտնել :

Երբ կօշիկը այն անձին ձեռքը հասնի որուն քովը բաց մը կայ, քանի մը անգամ կօշիկը գետինը կը զարնէ, եւ դարձեալ կ'սկսին ձեռքէ ձեռք պտտցնել, մինչեւ որ մէջտեղի կեցողը կարողանայ գտնել :

Երբ այսպէս, մէջտեղի անձը կարողանայ գտնել կօշիկը, ինքը կը նստի խաղացողներուն քով, եւ այն անձը որուն ձեռքը գտաւ, կ'անցնի մէջտեղը եւ խաղը կը շարունակուի այսպէս յաջորդաբար :

Ք Ի Ք Ս Ե Ղ Ս Ե Լ

Սոյն խաղը սկսելէ առաջ ամենուն կ'ըսուի որ իւր քովին քիթը պիտի սեղմէ եւ այն անձը որուն քիթը կը սեղմուի պարտի լուրջ կենալ եւ բնաւ չը խնդալ, յայտնելով միանգամայն որ խնդացողը պարտի գրաւ մը տալ :

Խաղը կազմակերպողներուն նպատակն է սակայն, իրենց նախապէս որոշած մէկ անձին՝ կատակ մը ընել . այս պատատճառաւ, կատակը ընող անձը նախապէս մատները սեւցնելով կը նստի կատակի ենթակայ ըլլալիք անձին քով . եւ մինչ ամէն ոք կ'սկսի իւր քովին քիթը սեղմել, ներկայք բնականաբար կը խնդան :

մինչդեռ նոյն անձը , բնաւ բանէ մը տեղեակ չըլլալով , եւ կարծելով թէ խաղին տարօրինակութեանը համար է որ կը խնդան , ինքն ալ կը խնդայ , ինչ որ աւելի կը շատցնէ միւսներուն ծիծաղը :

Սոյն խաղը կարելի է ընել երկու հոգիի վրայ . իւրաքանչիւրը կարծելով թէ իւր քիթը մտտած չէ կը խնդայ միւսին վրայ , մինչ բոլոր ներկայք իրենց վրայ կը ծիծաղին :

63

ԱՂԱՒՆԻՆ ԿԸ ՅՈՒ

Սոյն խաղը թէեւ շատերուն ծանօթ , բաւական հրապուրիչ եւ զուարճալի է : Խաղացողներէն մին մատը վեր կ'առնէ , «Աղաւնին կը թռի» ըսելով . յետոյ , աղաւնիին տեղ ուրիշ անուն մը կը յիշէ . եթէ յիշած անունը թռչող կենդանիի մը անուն է , խաղին մասնակցողք պարտին մատերնին վեր առնել , ասոր հակառակը պէտք է մատերնին վար պահեն , եթէ չը թռչող մարմին մը յիշէ :

Ախաղողը պարտի իւրաքանչիւր անգամին գրաւ մը տալ :

Երբ խաղին առաջնորդող անձը ճարպիկ մէկն է , զանազան տեսակ մարմիններ արագաբար իրարու ետեւէ յիշելով , շատեր կը սխալին որով գրաւներն ալ կը շատնան :

64

ՍԵՒՈՒԼԻԿ ՏԻԿԻՆԸ

Այս խաղը բաւական հետաքրքրական է եւ միտնմիտնաբանայն ճարտար կերպով կարգադրուած :

Խաղին առաջնորդը կ'ըլլայ տիկին մը . իւր ձեռքին մէջ բռնած է փոքրիկ տուփ մը , որ կրկին յատակ ունի , եւ երկու քովէն կը բացուի : Տուփին մէկ մասին մէջ դրած է սեւ կնկան մը պատկերը : Տուփին մէջի կողմը եւս սեւ ներկած է որպէսզի խորամանկութիւնը յայտնի չըլլայ . իսկ տուփին միւս մասին մէջ դրած է ածուխի փոշի :

Տիկինը , փոքրիկ պատկերը ամէնուն ցոյց կուտայ եւ որպէսզի ո եւ է կասկած չունենան , կը ձգէ որ ամենքն ալ շօշափեն ղայն , եւ մանաւանդ , կ'ուզէ վըստահութիւնը գրաւել այն անձին , որուն կատակը պիտի ընէ . յետոյ , պատկերը , կրկին տուփին մէջը կը դնէ , ըսելով որ , քիչ մը վերջը պիտի տեսնեն որ այս փոքրիկ պատկերը շատ մը տարօրինակ շարժումներ պիտի ընէ պարզապէս ներկայներէն միտն պատկերին վրայ փչելովը :

Ասկից յետոյ , Տիկինը կը թուէ այն կանոնները որոնց հարկ է հետեւիլ խաղին յաջողութեանը համար . Սոյն կանոններն են .

1. Թեւեքը խաչածեւ բռնած ակնածանօք մօտենալ պատկերին :
2. Պատկերին մօտեցած ժամանակ հագուստները կոճկած ըլլալ :
3. Յարգանօք , գլխով բարեւել պատկերը՝ առանց բառ մը արտասանելու :

4. Առանց խնդալու պատկերին վրայ փչել :

5. Տեղը վերագառնալ միշտ լուրջ դէմքով , եւ նստելէ առաջ անգամ մը եւս զլխով բարեւել . եւն. եւն :

Սոյն կանոնները թուելէ յետոյ , Տիկինը , հետեւեալ բանախօսութիւնը կ'ընէ . «Ազնիւ բարեկամք , սոյն տուփին մէջ գտնուող սեւուրիկ Տիկինը այժմ կը յայտարարէ ձեզ թէ պատրաստ է ամէն տեսակ շարժումներ ընել եթէ ձեռնէ իւրաքանչիւրը , վերոյիշեալ կանոններուն կէտ առ կէտ հետեւելով , անգամ մը փչէ պատկերին վրայ :

Տիկինը , կ'զգուշանայ առաջին անգամ կանչել այն անձը որուն կատակը պիտի ընեն . այլ կը կանչէ խաղին մասնակցող ուրիշ անձեր . ասոնք , խաղին տեղեակ ըլլալով , պահանջուած ձեւակերպութիւնները լիովին կը կատարեն , եւ զօրաւոր կերպով կը փչեն պատկերին վրայ , առանց սակայն ո եւ է վտանգի ենթարկուելու :

Ամէն անգամ որ մէկը պատկերին վրայ կը փչէ , Տիկինը վերստին կը գոցէ տուփը եւ թեթեւ մը տուփին զարնելով դէպ ի ականջն կը տանի եւ կ'ըսէ .

Թիք , թաք . թիք , թաք , աւա՛ղ , աւա՛ղ ,

Տիկինը տակաւին չը վերակենդանանար :

Երբ կարգը կուգայ այն անձին , որուն կատակը պիտի ըլլուի , տիկինը , ձեռքի ճարտարութեամբ մը , պատկերը կը դնէ տուփին այն մասին մէջ , ուր ածուխի փոշի կայ , որուն վրայ երբ կը փչէ , ամբողջ երեսը կը ծածկուի ածուխի փոշիով ինչ որ մեծ խնդութիւն կը պատճառէ ներկայներուն , որոնք կ'սկսին ըսել . կեցցէ սեւուրիկ տիկինը ե իւր ազատարարը , ծխնելոյզ մաքրողը :

Ծխնելոյզ մաքրողին ուրիշ բան չը մնար ընել այլ նոյն վիճակին երթալ համբուրել անոնք , որոնք ամենէն աւելի խորթած էին սոյն խաղէն :

Գ Ր Ա Գ Ի Ր Ը

Խաղին մասնակցողները կ'ընտրեն անձ մը , որ գրագրի պաշտօնը պիտի կատարէ . սոյն անձը կը նստի սեղանի մը առաջը որուն վրայ դրուած կ'ըլլան գրեւ լու համար հարկաւոր նիւթերը :

Գրագիրը , ներկայներուն իւրաքանչիւրին կը բաժնէ կէս կէս թերթ թուղթ : Ամէն ոք , պարտի իւր անունը գրել նոյն թուղթին գլուխը եւ ապա յանձնել գրագրին , որ պարտի խառնելով ներկայներուն բաժնել դարձեալ , ինչ կարգով որ գան , առանց վրանիս նայելու :

Իւրաքանչիւր ոք պարտի իւր կարծիքը գրել այն անձին նկատմամբ , որուն անունը կ'երեւայ թղթին գլուխը , եւ յետոյ զայն ծաղկելով պարտի գրագրին տալ : Յիշեալը ամբողջ թուղթերը հաւաքելով պարտի բարձրաձայն կարդալ նախ անձին անունը եւ յետոյ՝ թէ ինչ կարծիք ունին իւր վրայ :

Սոյն միջոցին՝ ընաւ ներելի չէ որ , ներկայներէն մին , գրագրին մօտեմայ ճանչնալու համար գնահատողին դիրք , Ընթերցումէն վերջը թղթերը այրելու է :

Աւելորդ է ըսել թէ պէտք է խոյս տալ անհաճոյ արտայայտութիւններէ , որպէսզի ենթակայ անձին զգացումները չը վիրաւորուին :

ՆԱԻԱՎԱՐԸ

Սոյն խաղը կը պահանջէ չորս հոգի , որք են .

Ա. Նաւավար

Բ. Ոչխար

Գ. Գայլ

Դ. Կաղամբ

Կանանց պատիւ ընելու համար , ոչխարի կամ կաղամբի դերը անոնց յանձնելու է :

Խաղը սկսելէ առաջ , սենեակին մէջտեղը կը փրուռի սաւան մը որ գետի մը պաշտօնը պիտի կատարէ :

Նաւավարը ամէն մէկ անգամուն մէկ բան միայն կրնայ դիմացի կողմը անցնել , եւ պէտք է ուշադրութիւն ընէ որպէսզի ոչխարը եւ կաղամբը կամ գայլը եւ ոչխարը առանձին չը մնան , որպէսզի մէկը զմիւսը չուտէ :

Նաւավարը՝ իւրաքանչիւր անգամ որ սխալի , պարտի գրաւ մը տալ :

Թէ ինչպէս պէտք է ճշդութեամբ կատարել , պարզ ենք :

Ա. Նախ ոչխարը անցնել :

Բ. Վերադառնալ , կաղամբը դիմաց անցնել եւ ոչխարը միասին առնելով ետ դառնալ :

Գ. Ոչխարը ասդին ձգելով՝ գայլը դիմաց անցնել , որպէսզի առանց վախու կարելի ըլլայ գայլը կաղամբին քով ձգել :

Դ. Յետոյ գալ եւ ոչխարը տանիլ :

ՉՈՐՍ ՄԱՏՈՎ՝ ԱՆՁ ՄԸ ՎԵՐ ՎԵՐՑՆԵԼ

Սոյն փորձին համար չորս հոգի պէտք է , որոնց երկուքը իրենց ցուցամատերնին , վեր վերցնելիք անձին կօշիկին տակը կը դնեն , իսկ միւս երկուքը ցուցամատերնին կը դնեն յիշեալ անձին արմուկին տակ :

Այսպէս , միեւնոյն ժամանակ , ամէնքը մէկանց ջանք մը ընելով , խիստ զիւրութեամբ կրնան վեր վերցնել այն անձը :

ԵՐԿՈՒ ՀԱՏ ՆԱՐՏԻ ՔՈՒԵԱՅՆԵՐ
ՍԵՂԱՆԻՆ ՎՐԱՅ ՆԵՏԵԼՈՎ, ԱՌԱՆՑ ՏԵՍԱԾ ԸԼԼԱԼՈՒ
ԹԻԻԵՐՆԻՆ ԳՈՒՇԱԿԵԼ

Ըսէք որ նարտի երկու քուեայ (զար) նետեն , յետոյ , այդ քուեայներուն մէկ հատին ցոյց տուած թուոյն կրկինին վրայ 5 աւելցնեն , յետոյ , ամբողջը դարձեալ սոյն 5 թուովը բազմապատկեն , եւ արդիւնքին վրայ աւելցնեն նետուած միւս քուեային թիւերը , եւ թող ամբողջ թիւը ըսեն ձեզ : Սոյն թիւէն հանեցէք 5ին քառակուսին , այսինքն 25ը , այն ժամանակ պիտի ունաք երկու թիւեր , որոնց տասնաւորը կը ցուդնէ առաջին քուեային թիւը , իսկ միաւորը երկրորդինը :

Օրինակով մը , ըսածնիս բացատրենք :

Համարենք թէ նետուած քուեայներուն թիւերն են

Առաջինին կրկինն է	6
5 աւելցնելով կ'ունենանք	11
5ով բազմապատկելով , կ'ունենանք	55
Երկրորդ քուեային (4ին) թիւը վրան աւելցնելով	59
Սոյն թուէն 25ը հանելով կ'ունենանք	34
3 եւ 4 թիւերը կը ցուցնեն երկու քուեայներուն թիւերը :	

ՍԵՂԱՆԻՆ ՎՐԱՅ ԵՐԵՔ ՔՈՒԵԱՅ ՆԵՏԵԼ , ԵՒ ՅԵՏՈՅ ՔՈՎ ՔՈՎԻ ՇԱՐԵԼՈՎ , ԻՐԱՔԱՆՉԻՒՐԻՆ ԹԻՒԸ ԳՈՒՇԱԿԵԼ ԱՌԱՆՑ ՏԵՍՆԵԼՈՒ

Քուեայն նետող անձին ըսէք որ ձախ կողմին առաջին քուեային թիւը կրկնապատկէ , վրան աւելցնէ 5 , արդիւնքը 5ով բազմապատկէ , վրան աւելցնէ մէջտեղի քուեային թիւը . ամբողջը բազմապատկէ 10ով , վրան աւելցնէ երրորդ քուեային թիւը , և վերջապէս սոյն վերջինէն հանէ 250ը , սոյն բարձումէն յետոյ մնացած թիւը պիտի ցուցնէ երեք քուեայներուն թիւերը : Զոր օրինակ .

Ըսենք թէ քուեայներուն թիւերն եղած ըլլան 3.

5. 4. և քովէ քով շարուած ըլլան այսպէս. 3. 5. 4.	
Առաջին քուեային կրկինը կ'ընէ	6
Վրան 5 աւելցնելով , կ'ունենանք	11
5 ու բազմապատկելով »	55
Մէջտեղի քուեային թիւը աւելցնելով կ'ունենանք	60
10 ու բազմապատկելով , կ'ունենանք	600
Վրան աւելցնելով Յրդ քուեային թիւը , կ'ունենանք	604
Սոյն գումարէն 250ը զեղչելով կ'ունենանք	354

Այս կերպով , 3. 5. 4. թիւերը կը ցուցնեն քուեայներուն շարուած կարգը :

Կ'ԱՌԱՋԱՐԿԷՔ ՈՐ , ԿԱՐՈՂ ԷՔ ԿԱՊՈՒԱԾ ՉՈՒԱՆ ՄԸ ՔԱԿԵԼ ՄԻ ՄԻԱՅՆ ՎՐԱՆ ՓՁԵԼՈՎ

Սոյն նպատակին հասնելու համար շատ քիչ սեղմուած կապ մը ըրէք , բայց ոչ հասարակ կապ մը , այսինքն պէտք է որ ձախ ձեռքերնիդ աջ ձեռքերնուդ դուրսի կողմէն տանիք , փոխանակ ներսի կողմէն տանելու , ինչպէս սովորաբար կ'ըլլայ : Երկրորդ կապը ընելու է չուանը աջ ձեռքի ներսի կողմէն տանելով , այնպէս որ առաջին կապը ձեր առջեւը դանուի , յետոյ , միշտ ձախ ձեռքով , առէք չուանին ծայրը , և անցուցէք առաջին կապին մէջէն . յետոյ , անցուցէք երկրորդ կապին մէջէն , յետոյ , վրան փչելով երկու ծայրերէն քաշեցէք և ահա կապը պիտի քակուի առանց ու ե է դժուարութեան :

ՎԱՐԴԻ ԳՈՒՆԱՓՈՒՈՒՄ

Վառած փայտի վրայ նետեցէք քիչ մը ծծումբ , և երբ կ'սկսի այրիլ , ծծումբէն յառաջ եկած կաղին (ասիա սիւլֆուրիք) վրայ բռնեցէք թարմ կարմիր վարդ մը , և պիտի սեանէք որ իսկոյն պիտի ձերմկի : Եթէ քիչ մը

վերջը , նոյն վարդը , ջրով լեցուն գաւաթի մը մէջ նետէք , վերստին իւր նախկին գոյնը պիտի առնէ :

Պարտէզի մէջ միեւնոյն բանը կարելի է ընել , վառած լուցկի մը ծաղկին տակ պարտոցնելով :

72

ԳՏՆԵԼ՝ ՄԻՏՔ ՊԱՀՈՒԱԾ ԵՐԿՈՒ ԹՂԹԵՐ

Գտան թուղթ պարունակող ծրար մը շինեցէք , և ներկայներէն խնդրեցէք որ , երկու հոգի 10 ական հատ առնեն , և երկու առ երկու սեղանին վրայ շարեն և իւրաքանչիւրը՝ այդ հինգ բաժանումին մէջէն հատ մը թուղթ միտքը պահէ :

Յետոյ կ'առնէք թղթերը իրենց դրուած կարգաւ , և իրարու քով դնելով , չորս կարգ կը կազմէք : Երբ այս ըրած էք , մտքով իր իր կ'արտասանէք հետեւեալ բառերը . միտք , ուժ , թաթօլ , վէսվ :

Սոյն բառերը ձեզ պիտի ծառայեն թղթերու կարգը պահելու . իրենց կարգին համաձայն երկու առ երկու բաժնելով , ինչպէս յետագայ օրինակը ցոյց կուտայ :

Մ	ի	ս	ա	ի
1	2	3	4	5
Ռ	է	մ	օ	ն
6	7	8	9	10
Թ	ա	թ	օ	լ
11	12	13	14	15
Վ	է	ս	վ	լ
16	17	18	19	20

Առաջին երկու թղթերը կը դնէք թիւ 1 և 8 ին

տեղը , որ Մ գրին տեղն է . երկրորդը թիւ 2 և 5 ին տեղը որ Ի գրին տեղն է . երրորդը 3 և 18 ին տեղը , որ Ս գիրը կը ներկայացնէ . չորրորդը 4 և 12 ին տեղը որ Ա գրին տեղն է . և այսպէս կը շարունակէք մինչև 10 բոլոր գիրը և յետոյ միշտ միեւնոյն ձևով շարունակելով իրարու նման երկու գրերու կարգին կը հետեւիք :

Այսպէս՝ թուղթերը կարգադրելէ յետոյ , իւրաքանչիւրին հարցուցէք թէ իւր միտք պահած թուղթը որ կարգին մէջ կը գտնուի , եթէ մէկը ըսէ թէ միտքը պահած թուղթը առաջին կարգին մէջ կը գտնուի , և միւսը ըսէ թէ իւր պահածն երկրորդ կարգին մէջ կը գտնուի , դիւրութեամբ կարելի է ըսել թէ միտք պահուած թղթերն են 2 և 5 ով 6 և 10 թուոց տեղը դրուած թղթեր , վասնզի 2 և 5 ը կը համապատասխանեն Ի գրոյն , իսկ 6 և 10ը կը համապատասխանեն Ռ գրոյն որ իրարու նման են :

Եթէ ընդհակառակը , ըսեն թէ 2րդ և 4րդ կարգերուն մէջն է , այն ժամանակ 7 և 17 թիւերն են , այսինքն է գրոյն համապատասխանող թղթերն են :

Միւս գրերուն համար ալ նոյն բանն է :

73

ԵՕԹՆԵՐԸ

Երկու ծրար թուղթ պատրաստեցէք , մին եօթնոցներէ իսկ միւսը եօթը թուղթէ կազմուած , և ըսէք թէ պիտի կրնաք առաջուց ըսել թէ երկու ծրարներէն որը պիտի ընտրէ ո եւ է անձ :

Արդ , նոյն անձը որ իւր ընտրած ծրարը միտքը

պահած է պիտի հարցնէ թէ ո՞րն է իւր առնելիք ծը-
րարը :

Եօթնի ծրարը կը պատասխանէք վստահ կերպով ,
և այսպէսով սխալ ըսած չէք ըլլար , վասնզի մէկը եօ-
թը թղթէ իսկ միւսը եօթնոցներէ կազմուած է :

74

ԳՈՒՇԱԿԵԼ ԸՆՏՐՈՒԱԾ ԵՐԿՈՒ ԹՂԹԵՐ

Ծրար մը խաղի թուղթը երկու մասի բաժնեցէք ,
որուն կէսը սպաթի և մաշա ըլլան , իսկ միւս կէսը
օրիա և քուրայ :

Երկու հոգիի ըսէք որ երկու ծրարներէն մէկուն
մէջէն թուղթ մը զատեն : Երբ իւրաքանչիւր անձ իւր
թուղթը առած է երկու ձեռքովսիդ - լունեցէք երկու
ծրարները և իրենց ներկայացուցէք որպէսզի զատած
թղթերնին մէջը գնեն . բայց երբ այս բանը կ'ընէք ,
կարմիր թուղթ առնողին սև թուղթ պարունակող ծը-
րարը ներկայացուցէք իսկ սև թուղթ առնողին կար-
միր ծրարը , որով առանց դժուարութեան պիտի կա-
րողանաք ճանչնալ ընտրած թուղթերնին :

75

ԹՂԹԵՐՈՒ ՔԱՌԱԿՈՒՍԻՆ

Ներկայներուն առաջարկեցէք որ խաղի թղթերուն
բոլոր պատկերները եւ մէկնոցները քառակուսի կերպով

այնպէս մը շարեն որ , ո՞ր կողմէն որ նայուի , վերէն
վար , աջէն ձախ , կամ մէկ անկիւնէն դէպ ի միւսը ,
սոյն զանազան կողմերուն մէջ՝ իւրաքանչիւր տեսակէն
մէկ մէկ հատ գտնուի , այսինքն մաշաէն , քուրայէն ,
ըսպաթիէն և օրիայէն մէկ մէկ հատ , և թէ միշտ ըլ-
լայ թահլը մը , աղջիկ մը , մանչ մը եւ մէկնոց մը :

Շատ հաւանական է որ ոչ ոք պիտի յաջողի . այն
ժամանակ թղթերը կը շարէք հետեւեալ կերպով .

Օրիային մանչը	Քուրային մեկնոցը	Մաշային քանիլըն	Ըսպաթիին աղջիկը
Մաշային աղջիկը	Ըսպաթիին քանիլըն	Օրիային մեկնոցը	Քուրային մանչը
Ըսպաթիին մեկնոցը	Մաշային մանչը	Քուրային աղջիկը	Օրիային քանիլըն
Քուրային քանիլըն	Օրիային աղջիկը	Ըսպաթիին մանչը	Մաշային մեկնոցը

76

ՓՈՒՈՒՈՂ ԹՈՒՂԹԸ

Սոյն խաղը ընելու համար հարկ է որ մէկ տեսակ թղթէ մը երկու հատ ունենաք, զոր օրինակ ըսենք թէ ըսպաթիին թահլըն :

Թահլըին մէկ հատը թուղթերուն վրան, իսկ միւսը տակը գրէք և սոյն վերջնոյն վրայ մէջէն առնուած ո և է թուղթ մը : Արդ, թղթերը խառնեցէք առանց սոյն երեք թղթերը խանգարելու և թղթին տակը ցոյց տալով ներկայներէն միոյն, կը ցուցնէք այն թուղթը՝ որ ըսենք թէ, օրիային վեցնոցը եղած ըլլար, յետոյ, մատովնիդ, որ նախապէս թրջած կ'ըլլաք, զգուշութեամբ մը կը քաշէք ձեր դրած սպաթիին թահլըն որ օրիային վեցնոցին տակը կը գտնուի, և այն թահլըն սեղանին վրայ կը դնէք պատկերին կողմը սեղանին դարձած՝ և ներկայներէն մէկուն կը խընդրէք որ, ձեռքովը այն թուղթը ծածկէ, ամէն ոք կը կարծէ թէ օրիային վեցնոցն է :

Յետոյ, երկրորդ անգամ թղթերը կը խառնէք և երկրորդ սպաթիին թահլըն որ վրան էր թղթին տակը դնելով ներկայներուն կը ցուցնէք, հարցնելով թէ ի՞նչ է այս թուղթը :

Արդ, միշտ թրջած մատովնիդ առանց յայտնի ընելու կը քաշէք կը հանէք այս սպաթիին թահլըին տակը գտնուող օրիային վեցնոցը և սեղանին վրայ կը դնէք, միշտ պատկերին կողմը սեղանին դարձած . յետոյ կը խնդրէք մէկէ մը որ ձեռքովը ծածկէ զայն :

Առաջին անձը կը կարծէ որ օրիային վեցնոցն է ձեռքին տակինը, և երկրորդ անձը կը կարծէ թէ ըսպաթիին թահլըն է իւր ձեռքին տակինը :

Այժմ հրաման կ'ընէք որ ըսպաթիին թահլըն օրիային վեցնոցին տեղը անցնի . անտարակոյս ձեզ պիտի հնազանդին և արդէն թուղթերը այսպէս դրուած են :

77

ՔՈՒԲԱՅԻ ՄԷԿՆՈՅԸ ՄԱՉԱՅԻ ՄԷԿՆՈՅԻ ՓՈՒՈՒԱՍ

Սոյն խաղը՝ հակառակ շատ պարզ բան մը եղած ըլլալուն՝ ընդհանրապէս մեծ զարմանք կը պատճառէ :

Կ'առնէք քուբայի մէկնոց մը և տաք ջուրի մէջ ձգելով, վրայի բարակ թուղթը կը հանէք, և քուբային պատկերը կտրելով, բոլորովն քիչ մը ձերմակ տեղ կը ձգէք, որ ներկելով կը կարմրցնէք, յետոյ նոյն թուղթին ետին քիչ մը անառ քսելով, մաշայի մէկնոց ներկայացնող թղթի մը վրայ կը փակցնէք, այնպէս որ մաշային ծագիկը ամբողջովն գոցուի :

Թուղթը այս կերպ պատրաստելէ յետոյ, երբ ամէն ոք քուբային մէկնոցը կը տեսնէ, մատերնիդ քուբային վրայ դնելով թուղթը ուրիշի մը կուտաք, որ առնելով, մեծ զարմանք կը տեսնէ որ, քուբային մէկնոցը մաշայի մէկնոցի փոխուած է :

Աւելորդ է ըսել թէ մատերնիդ թղթին վրայէն քաշած միջոցնիդ ճարպիկութեամբ մը՝ մատերնուդ մէջ առնելով անյայտ կ'ընէք, վրան փակցուցած բարակ թուղթերնիդ :

78

ԳԻՇԵՐԱՇՐՁԻԿԸ ԿԱՍ ԳՈՒՇԱԿԵԼԻ ԹՂԹԵՐԸ

Սոյն խաղը ընելու համար հարկ է ներկայաներուն մէջէն ընկեր մը ունենալ, որուն հետ համաձայնելու է որպէսզի խաղի թղթի իւրաքանչիւրին Ա. Բ. Գ. ի գիրերն արուին :

Յետոյ, սոյն անձին, որ գիշերաշրջիկի դերը պիտի կատարէ, աչքերը կապելու է, եւ այս ընելէ վերջը, ներկայներէն իւրաքանչիւրին առնել տալու է մէկ կամ քանի մը հատ թուղթ, և երեսնին դարձնելով սեղանին վրայ դնելու է :

Այժմ, սենեակին մէջի ընկերը որ թուղթերը տեսաւ, կը հարցնէ աչքերը կապած անձին թէ ի՞նչ թուղթ է : Գիշերաշրջիկը առանց վարանելու ճիշդ պիտի պատասխանէ, շնորհիւ նախապէս եղած կարգադրութեան, որ կը կատարուի հետեւեալ ցուցակին համեմատ :

Ա	կը	ներկայացնէ	քուբային	թահլըն
Բ	»	»	»	աղջիկը
Գ	»	»	»	մանչը
Դ	»	»	»	մէկնոցը
Ե	»	»	»	երկու քնոցը
Զ	»	»	»	տասնոցը
Է	»	»	»	իննոցը
Ը	»	»	»	ութնոցը
Թ	»	»	»	եօթնոցը
Ժ	»	»	ըսպաթիին	թահլըն
Ի	»	»	»	աղջիկը
Լ	»	»	»	մանչը
Խ	»	»	»	մէկնոցը

Ծ	կը	ներկայացնէ	ըսպաթիին	երկու քնոցը
Կ	»	»	»	տասնոցը
Հ	»	»	»	իննոցը
Ձ	»	»	»	ութնոցը
Ղ	»	»	»	եօթնոցը
Ճ	»	»	օրիային	թահլըն
Մ	»	»	»	աղջիկը
Յ	»	»	»	մանչը
Ն	»	»	»	մէկնոցը
Շ	»	»	»	երկու քնոցը
Ո	»	»	»	տասնոցը
Չ	»	»	»	իննոցը
Պ	»	»	»	ութնոցը
Բ	»	»	»	եօթնոցը
Ս	»	»	մաչային	թահլըն
Վ	»	»	»	աղջիկը
Տ	»	»	»	մանչը
Ր	»	»	»	մէկնոցը
Յ	»	»	»	երկու քնոցը
Փ	»	»	»	տասնոցը
Բ	»	»	»	իննոցը
Օ	»	»	»	ութնոցը
Ֆ	»	»	»	եօթնոցը

Օրինակ. — Ըսենք թէ առաջին քաշուած թուղթը եղած ըլլայ մաչային թահլըն, Ներսի ընկերը կ'ըսէ գիշերաշրջիկին. «Սիրելի բարեկամս, գիտցէք այս թուղթին ինչ ըլլալը» : Գիշերաշրջիկը տեսնելով որ խօսակցութիւնը «սիրելի են.» Ս գրով սկսաւ խօսոյն մտքովը հաշիւ կ'ընէ և կ'ըսէ. «մաչային թահլըն է այս թուղթը» : Եթէ թուղթը օրիային աղջիկը եղած ըլլար, կրնար ըսել. «Մենք կը փափաքինք որ գուշակէք այս

թուղթին ինչ ըլլալը» և որովհետեւ այս խօսակցու-
թեան մէջ ալ նախ Մ գիրն է որ դրուած է, հետեւա-
բար գիշերաչլիկը առանց զժուարութեան կ'ըսէ թէ
օրիայի աղջիկն է այդ թուղթը: Այսպէս, ամէն ան-
գամ, խօսակցութիւնը պետք է սկսիլ, պահուած
թուղթին համապատասխանող գիր մը գործածելով
հարցման սկիզբը:

79

ԱԻԵԼՑՈՂ ԹՈՒՂԹԵՐԸ

Սոյն խաղը՝ որ մեծ աղղեցութիւն կ'ընէ ներկայից
վրայ, ընելու համար՝ չորս հատ խաղի թուղթ պահելու
է աջ ձեռքին մէջ. յետոյ հրաւիրելու է մէկը՝ որպէսզի
սեղանին վրայ դրուած ծրար մը թղթին մէջէն մաս մը
առնէ, եւ մէկ առ մէկ հաշուելով, կրկին սեղանին
վրայ դնէ. մինչդեռ մարդը հաշուելու զբաղեալ է,
թղթերը միացնելու պատրուակաւ մէջը դնելու է ձեռ-
քին մէջի չորս թուղթերը:

Ըսենք թէ քսան հատ թուղթ հաշուեց. կը հար-
ցնէք թէ քանի հատ են. և երբ քսան կ'ըսէ, այժմ
քանի՞ հատ կ'ուզէք որ ըլլան, 21°, 22°, 23°, 24°: Եթէ
24 հատ ըսէ, համրեցէք կ'ըսէք. և համրելով արդա-
րեւ 4 հատ աւելի պիտի գտնէ. ինչ որ մեծապէս պի-
տի զարմացնէ զինքը:

Եթէ պակաս թիւ մը ուզէր, օրինակի համար 22
հատ ըսէր, 2 հատ տուէք մէջէն կ'ըսէք և այսպէս ան-
դին մնացած կ'ըլլայ 22 հատ:

Խօսեմութիւնը կը պահանջէ որ երկրորդ անգամ
չը կրկնուի այս խաղը, վասնզի, ապահովարար ներ-
կայք պիտի հասկնան խաղին գաղտնիքը:

80

ԲՆԱԿԱՐԱՆԸ

Ներկայներուն իւրաքանչիւրին այբուբէնի գրերէն
մէկը կը տրուի: Եթէ ներկայներուն թիւը քիչ է, կա-
րելի է իւրաքանչիւր անձի 2, 3 կամ աւելի գիր տալ:
Ձանազան գրերը բաժնելէ յետոյ, խաղին առաջ-
նորդը իւրաքանչիւրին հարցումներ կ'ուզէ, որուն ա-
մէն ոք պարտի պատասխանել այնպիսի բառերով որ ի-
րեն բաժին ինկած գրովը սկսին:

Այսպէս՝ ենթադրենք թէ «գ» գիրը ունեցող անձի
մը հարցունէ թէ «անուննիդ ի՞նչ է» պարտի «գ»ով
սկսող անուն մը ըսել. զոր օրինակ Գրիգոր, Գարեգին
եւն. . . Երբ կը հարցնէ թէ ուսկից կուզաք, պարտի
«զ»ով սկսող քաղաք մը կամ երկիր մը յիշել, ինչպէս
Գահիրէ, Գաղիա եւն. . . երբ հարցնէ թէ ի՞նչ պատ-
ճառաւ եկած էք, կրնայ ըսել, գործի սկսելու հա-
մար, եւն. եւն.:

Ով որ վարանի կամ սխալի, պարտի գրաւ մը
տալ:

81

ԳՐԱԻՆԵՐՈՒ ՑՈՒՑԱԿ

Ի ստորեւ կը գնենք ցուցակ մը այն պատիժնե-
րուն, որ գրաւ տուող անձինք պարտին կրել:

Աստուցմէ զատ կարգ մը տուգանքներ եւս կրնան
նոյն վայրկեանին ներկայներուն կողմանէ որոշուիլ:

Գրաւ առնուած նիւթերն , ինչպէս ծանօթ է յարգոյ ընթերցողաց , կը դբուին լաթի մը կամ թաշկիւնակի մը մէջ , և յետոյ , խառնելով մէկ առ մէկ դուրս կը հանուին «աս ելլողը ի՞նչ ըլլայ ըսելով» :

1. Թող ինքզինքը բանալիին ծակէն անցնէ : Այս ընելու համար թղթի մը վրայ «ինքզինք» բառը գրելով , թուղթը կլորցնելով բանալիին ծակէն անցնելու է :

2. Կրակին վրայ նստիլ : Պէտք է թղթի մը վրայ «կրակ» բառը գրել և վրան նստիլ :

3. Գիրք մը ներսը և դուրսը պագնել , առանց գիրքը բանալու : Պէտք է գիրքը՝ նախ սենեակին մէջը պագնել , յետոյ սենեակէն դուրս ելլելով , դուրսը պագնել , որով ներսը և դուրսը պագած կ'ըլլայ առանց գիրքը բանալու :

4. Գիրք մը կամ ուրիշ ո և է առարկայ տախտակամածին վրայ դնել , այնպէս որ մէկը չը կարենայ վրայէն անցնիլ : Ասիկայ ընելու համար պէտք է նոյն առարկան պատի մը անկիւնը դնել :

5. Խնդալ սենեակին մէկ անկիւնը , լալ երկրորդ անկիւնը , խաղալ երրորդ անկիւնը և պարել չորրորդ անկիւնը :

6. Սենեակէն ելլել երկու ոտքով , և ներս մտնել 6 ոտքով : Պէտք է սենեակէն դուրս ելլել և վերագառնալ աթոռ մը բռնած :

7. Կօշիկները հանել և վրայէն ցատկել :

8 Կապուած աչքով ճրագ մարել : Պէտք է նոյն անձին աչքերը կապել , իր տեղւոյն վրայ երեք անգամ դարձնել և առաջարկել որ վառած ճրագ մը մարէ : Դարձեալ , կարելի է ճրագը արագ կերպով բերնին առջևէն տանիլ ու բերել և առաջարկել որ մարէ , ինչ որ բաւական դժուար է :

9. Արձան ըլլալ : Պարտի բոլոր ներկայներուն ըրած

ձեւերը ընել արձան ձեւանալով և այնպէս մնալ մինչեւ որ հրաման մը ելլէ նստելու :

10. Առանց ձայնաւոր գրի՝ յարգանքներ ընել : Պէտք է սենեակին մէջ գտնուող տիկինի մը կամ օրրորդի մը հինգ տեսակ յարգանքներ ընել , պայմանաւ որ առաջինին մէջը պէտք չէ՝ Ա. գիրը գտնուի , երկրորդին մէջ Ե գիրը , երրորդին մէջ Է գիրը , չորրորդին մէջ Ը գիրը , իսկ հինգերորդին մէջ Ի գիրը : Օրինակի համար Ա. կրնայ ըսել «սիրուն էք» , Բ. «հիանալի էք» , Գ. «խելացի կ'ըսեն ձեզ համար» , Դ. «հրաշալի գեղեցկութիւն ունիք» , Ե. «հրեշտակ մ'էք» ևն. :

11. Ծուքը պագնել : Պէտք է ճրագ մը առնել և այնպիսի ձեւով մը բռնել որ իւր շուքը սիրած մէկ անձին վրայ երեւայ , որ ժամանակ՝ պէտք է համբուրել զայն եթէ պարագայները կը ներեն :

12. Գոց աչքով վճիռ տալ : Պէտք է կապել աչքերը և մէջտեղը դնելով՝ մնացեալք , պարտին բոլորտիքը կլոր մը գտնալ : Կապուած անձը՝ հրաման ըրած ժամանակը , խուճըր կը կենայ , և ինքը կ'սկսի իւր առաջը գտնուող անձին վրայ իւր կարծիքը յայտնել , անունն ալ տալով . եթէ ճիշդ գտաւ , կ'ազատի , ապա թէ ոչ շրջանը կը շարունակեն :

13. Համր գործել , ներկայները ինչ որ ըսեն պէտք է կատարէ առանց բառ մը արտասանելու :

14. Ես էի : Պէտք է երթայ և իւրաքանչիւր անձի հարցնէ թէ իրենց ուշադրութիւնը գրաւող ի՞նչ տեսան այսօր , և ինչ որ ըսեն պէտք է համբերութեամբ ըսէ . «Ես էի» : Օրինակի համար . մուկ մը , գոգ մը , կապիկ մը ևն. :

15. Երեք բառերը : Երեք բառ կ'ըսուի ձեզ , հարցնելով թէ այս բառերը ինչի՞ կը գործածէիք ի նպատակ այս ինչ տիկինին կամ օրրորդին : Զոր օրինակ . են-

Թագրենք թէ բառերն եղած ըլլային , գաւազան մը , սակի մը և դերձանի կտոր մը : Ասոր ի պատասխան , կարելի է ըսել , «Փաւազանով» կ'արգիլէի մեր երկուքին մէջ արգելք եղող անձը : Ոտկին կուտայի քահանային որպէսզի մեզ պսակէ . իսկ դերձանովը կը կարէի մեր ուտելիք հնգկահաւին փորը :

16. Հակառակը ընել : Պէտք է իրեն ինչ որ ըսեն անոր հակառակը ընէ :

17. Բարի խորհուրդներ տալ : Պէտք է սենեակին մէջի բոլոր եղողներուն ականջն ի վար մէկ մէկ բարի խորհուրդ տալ :

18. Խուլ ձեւանալ : Պէտք է սենեակին մէջտեղը կենայ և խուլ ձեւանայ . ներկայները իրեն չորս բան պիտի ըսեն որպէս զի ընէ . առաջին երեքին պէտք է ըսէ թէ խուլ է և չիմանար , իսկ չորրորդը պէտք է , որչափ անախորժ որ ալ ըլլայ ընէ . աւելորդ է ըսել թէ միշտ առաջին երեքը ախորժելի իսկ չորրորդը անախորժ բան մ'է որ կ'առաջարկեն :

19. Թուժակը : Պէտք է ամենուն քովը երթայ և հարցնէ թէ՛ եթէ թուժակ մը ըլլայի , ինձի ի՞նչ պիտի սորվեցնէիք . և ամէն ոք պէտք է մէկ մէկ բան ըսէ :

20. Կտակ ընել : Պէտք է կտակը ընողը նստի աթոռի մը վրայ և մէկը ետին կենալով , այնպէս որ նստողը չը կարենայ զինքը տեսնել , հարցնէ թէ , մեռնելէ առաջ որի՞ կ'ուզէր կտակել այսինչ կամ այնինչ բանը , զոր օրինակ . մազերը , ակուսները , ոչիւնները , քիթը իւր պարունակութեամբը են . , միշտ նշաններով միայն հասկցնելով ներկայներուն թէ ի՞նչ ըսել կ'ուզէ , որով՝ նստողը չը կարենալով գիտնալ թէ ինչ է կտակուածը , շատ անգամ անախորժ բան մը կը կտակէ այնպիսի մը որուն հոգի կուտայ : Եթէ խաղին վարիչը ձարտար մէկն է , շատ ծիծաղաշարժ կ'ըլլայ այս խաղը :

21. Բնապատմարան : Պէտք է իւրաքանչիւր անձի հարցնէ թէ , որ կենդանին աւելի կը սիրէ , և որուն անունն որ տայ պարտի անոր ձայնին նմանցնել :

22. Հողը համբուրել : Սոյն միջոցին՝ փոխանակ ծռելու և հողը պազնելու , ներելի է ներկայներուն մէջէն անձ մը համբուրել , ըստ որում մարդս ալ հողէ շինուած է :

23. Թուղթ ըլլալ : Պէտք է բոլոր ներկայներուն հարցնել թէ՛ եթէ թուղթ ըլլայի ինձի ի՞նչ պիտի ընէիք : Օրինակի համար մէկը կրնայ ըսել «սիրուն նամակ մը կը գրէի ձեր վրայ» . միւսը կրնայ ըսել . «ձեր վրայ սիրտ մը կը գծէի» . ուրիշ մը կրնայ ըսել . «մէջը ծխախոտ կը դնէի» եւն . :

24. Երկու լեզուաւ երգել : Պարտի տող մը երգ մէկ լեզուաւ և տող մը երգ ուրիշ լեզուաւ երգել , յետոյ շարունակել առաջին երգը դարձեալ մէկ տող , և երբ վերջանայ , սկսիլ երկրորդ երգին երկրորդ տողը :



	Էջ
1. Մատանին գտնել	7
2. Երկու սպասուհիները	9
3. Թուարանական հաշուով մէկու մը տարիքը գտնել	10
4. Զիս կ'ընդունի՞ք	11
5. Նուագային աթոռները	13
6. Պահուած բան մը նուագով գտնել	13
7. Հարց-Պատասխանի	14
8. Ածականներ	15
9. Ազարակապանը	15
10. Աչք կապել	16
11. Գուշակելի առարկան	17
12. Անտեսանելի սուլիչը	18
13. Կանթեղը մարելը	18
14. Բարեկամ, կը զարնեն	19
15. Հրաշալի ոտանաւորները	20
16. Կատակերգական նուագահանդէսը	20
17. Փետուրը	21
18. Ազարակը	22
19. Մէկու մը ձնած ամիսն ու տարիքը գտնելու միջոց մը	22
20. Զարմանալի դերձանը	23
21. Սքանչելի նամակը	24
22. Անյայտացող դրամը	24
23. Գլխարկին տակ դրուած դրամ մը առնել առանց գլխարկին ձեռք դպցնելու	25
24. Սիրածները վարձատրել առանց սակայն յայտնի ընելու մնաց- եալներուն	26
25. Օշարմկ Թէ պարզ ջուր	27
26. 19էն 1 պակսեցնելով 20 պէտք է մնայ, եւրոպական դրութեամբ	28
27. Նշանաւոր 45ը	29
28. Միտքը պահուած Թիւ մը գտնել	29
29. Մոզական յաւելում	31

	Եջ
30. Վերաշինուած մատանին	32
31. Լուբիան եփեցաւ	34
32. Անհաւատարիմ սպասաւորները	34
33. Գրել 3 կարգ թուանշաններուն գումարը միայն առաջին կարգը տեսնելով	35
34. Զարմանալի գրութիւնը	37
35. Հրաշալի լրագիրը	38
36. Երկու զխարկները	39
37. Մոզական 9ը կամ 15ի գումարը	40
38. Բազմապահարան նամակը	40
39. Հետեւութիւններ	42
40. Ողջ կենդանիները	43
41. Յանցաւորը	44
42. Շուքով մարդ ճանջնալ	44
43. Մեռելային դէմքեր	45
44. Մուխի զարմանալի փոխադրութիւն	46
45. Երեք զգալները	47
46. Մոզական խնձորը	48
47. Պարող դրամը	48
48. Կատակ մը	49
49. Զուրին մէջ նետուած դրամ մը ձեռքով առնել, առանց ձեռքերնիդ թրջելու	50
50. Վարժապետը	51
51. Գուշակելի բառը	52
52. Թուարանական հաշուով դրամ զանազանել	53
53. Վրան նշան դրուած դրամ մը որոշել առանց վրան նայելու	54
54. Գուշակիչը	55
55. Պահուած հաւկիթը	56
56. Հողմացոյցը	57
57. Վիճակահանութիւն խրատուց	58
58. Մատամ Անկօ	59
59. Սուրբիկ հօրաբոյր	60
60. Այլափոխում	61
61. Կօշիկը	62
62. Քիթ սեղմել	63
63. Աղանին կը թռի	64
64. Սեւուլիկ տիկինը	65

65. Գրագիրը	67
66. Նաւավարը	68
67. Զորս մատով անձ մը վեր վերցնել	69
68. Երկու հատ նարտի բուեայներ սեղանին վրայ նետելով, առանց տեսած ըլլալու թիւերնին գուշակել	69
69. Սեղանին վրայ երեք բուեայ նետել, և յետոյ բով բովի շարելով, իւրաքանչիւրին թիւը գուշակել առանց տեսնելու	70
70. Կ'առաջարկէք որ, կարող էք կապուած չուան մը բակել միմիայն վրան փչելով	71
71. Վարդի գունափոխում	71
72. Գտնել միտք պահուած երկու թղթեր	72
73. Եօթները	73
74. Գուշակել ընտրուած երկու թղթեր	74
75. Թղթերու քառակուսին	74
76. Փոխուող թուղթը	76
77. Բուբայի մէկնոցը մաշալի մէկնոցի փոխուած	77
78. Գիշերաշրջիկը կամ գուշակելի թղթերը	78
79. Անլցող թուղթերը	80
80. Բնակարանը	81
81. Գրաններու ցուցակ	81



4056

0013113

2013

ՀՀ Ազգային գրադարան



NL0013113

Հասցե

در علیہ دہ امریقانہ خاندرہ زاقار بابازیان

Զ. Տ. Ս. ՓԱՓԱԶԵԱՆ

ՊԱՅՊԼ ՇԱՌԻՋ

Կ. ՊՕԼԻՍ

Z. D. S. PAPAZIAN

Bible House

CONSTANTINOPLE

Գին 5 դահեկան

معارف عمومیہ نظارت جلیلہ سنک ۲۱ ربیع الاخر ۳۲۲ و ۲۲ خزیران
۳۲۰ تاریخی و ۴۲۹ نومرولی رخصتنامه سیله نشر اولمشدر

4056

