

*Картотека  
интеллектуальных  
народных игр  
Белгородской области*



### **Не моргни!**

Количество играющих произвольное. Ведущий спрашивает:

– *Была в лесу?*

– *Была.*

– *Рубила дрова?*

– *Рубила.*

– *Видела волка?*

– *Видела.*

– *А боялась его или нет?*

– *Нет.*

При этом тот, кто спрашивал, машет веточкой перед глазами. Если не моргнет, то не боится, а моргнет – боится.

### **Наоборот**

Дети стоят в кругу, водящий в центре движется по кругу и останавливается перед одним из участников. Дотрагивается до своего уха и говорит: «Это мой нос» (т. е. наоборот). Тот, напротив кого остановился водящий, должен дотронуться до своего носа и сказать наоборот: «*Это мое ухо*». Игра повторяется.

### **Продолжи!**

Участники игры сидят на лавке. Ведущий перечисляет название пяти овощей, или предметов, или городов и т. д. Ведущий делает это быстро. И тот, к кому он обращается, должен быстро продолжить. Например: капуста, морковь, лук, помидор, горох. К кому обратились, должен так же быстро назвать их.

### **Рукопожатие**

Два игрока становились рядом, им завязывались глаза и давали команду сделать 3–4 шага вперед, затем повернуться спиной друг к другу, а потом отойти на 5–6 шагов в разные стороны, повернуться 2 раза на месте, сделать то же количество шагов обратно и обменяться рукопожатием.

### **Катание яиц**

(Играли на Светлой седмице)

На пасхальной неделе катали яйца в ложке по желобку. Этой забаве предавались и взрослые и дети. Каждый должен был при катании разбить яйцо своего противника, после чего оно попадало в собственность хозяина уцелевшего яйца. Нередко в яйцах делали отверстие и через них выдували содержимое, соревнуясь в ловкости.

### **Катки**

Роют ямку. Делают желобок из дубовой коры. Играющие по очереди пускают по нему пасхальные яйца, которые скатываются прямо в ямку. Побитые – побежденные.

### Мережа

Мережа – сплетенный из ивовых прутьев конус для ловли рыбы. Выбирают двух «рыбаков», остальные играющие садятся в кружок, сложив кисти рук вместе. Они изображают берег реки, а сложенные на коленях руки – мережи. Один из «рыбаков» ходит вдоль берега, а в руках у него маленькая рыбка. Он опускает свои руки с рыбкой в мережи и незаметно кладет ее кому-то из играющих. Второй «рыбак» должен угадать, у кого рыбка. Если он не угадал сразу, то ему разрешается назвать имена еще 2–3 детей. Первый «рыбак» садится на место, второй отпускает рыбку в мережу, а тот, у кого нашли рыбку, идет угадывать.

### Мена

Четыре камешка игрок рассыпает на столе, пятый бросает вверх. Нужно быстро взять один из лежащих камешков и успеть поймать брошенный. Один из двух камешков снова бросают вверх, а второй быстро кладут на стол, вместо него нужно взять следующий и поймать брошенный. Игра заканчивается, когда все камешки, играющие обменяют.

### Полетушки

Все дети садятся вокруг стола и кладут пальцы на стол. Вожак начинает игру, называет какую-нибудь птицу либо летучее насекомое, а, назвав его, поднимает палец вверх и быстро опускает. Дети должны делать то же самое. Если кто-то прозевает лететь, т. е. поднять палец и опустить, или полетит тогда, когда вожак обманывает, называет не летучую тварь или вещь, то этот игрок выходит из игры.

Например, вожак, поднимая палец, говорит: «Сова летит». Дети поднимают, опускают пальцы. «Петушок летит, кочеток летит». Пальцы поднимаются и опускаются. «Козленок летит!» – говорит вожак, поднимая и опуская палец. Кто из играющих «полетел с козленком», тот выбывает из игры.

#### Примечание:

*Иногда в эту игру можно играть чуть иначе. Участники становятся в круг, и при названии летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.*

### Соломинки (Чётки)

Соломинки делают одинаковой длины и толщины. На каждого игрока по 10 штук. По столу их рассыпают с небольшой высоты. Брать соломинку можно рукой или соломинкой, которая на конце с крючком. Участники игры по очереди выбирают их, но так, чтобы рядом лежащие не сдвинулись с места. Если игрок, неосторожно выбирая соломинку, пошевелил соседнюю, он выходит из игры. Кто из играющих взял больше соломинок, тот и побеждает.

### Колечко

Это игра для девушек. На ленточку надевают колечко, а затем, связав концы ленточки, девочки становятся в кружок и передвигают кольцо по ленточке. Одна из них, выбранная считалкой, – «кружится», т. е. ходит в кругу и ищет

колечко, спрашивая: «У кого кольцо?» Каждая обманывает, говоря: «У меня!» А в это время кольцо передается другой участнице игры. Водящая хватает её за руку и обнаруживает, что у неё кольца нет. Колечко оказывается в другом месте. «Кружащаяся» спешит за ним. Если найдёт, девочки меняются местами. Та, у кого нашли кольцо, начинает «кружиться».

### **Съем-не съем**

В эту игру играли все «уличники» – ребята, девчата и дети. Выбирали ведущего, в руках у него было яблоко или груша. Все рассаживались на лавки или пенёчки. Ведущий бросал яблоко, при этом называл слова: слива - вишня, колбаса, машина. Сидящие должны поймать яблоко или отбить – в зависимости от того, съедобное или несъедобное. Тот, кто ошибался, отдавал фант. И так, пока не наберется достаточно фантов, чтобы их разыгрывать. И дальше идет выкуп фантиков. Кому что придется делать, определяет один игрок, стоящий спиной к остальным игрокам. Кому целоваться, кому спеть или сплясать.

### **Помещик**

В эту игру играли обычно на Красную Горку, на Пасху. С помощью ножа чертили огромный круг. Круг делился на равные части по количеству участников. Играющие становились каждый на свою часть земли. С помощью считалки выбирали, кто будет первым начинать. Первый игрок, которого выбрали, вонзал нож в землю. И куда нож показывает, тот участок земли отрезался в пользу игрока. А если нож не вонзался в землю, падал, значит, игрок передавал нож следующему игроку по кругу. «Помещиком» считался тот, кто больше захватил земли.

### **Фанты**

Нужно выбрать ведущего:

*Ехала телега темным лесом  
За каким-то интересом.  
Инти-инти-интерес,  
Выходи на букву «эс».  
Ведущий говорит:  
Нам барыня к столетью  
Прислала сто рублей.  
Что хотите, то берите,  
«Да» и «нет» не говорите,  
Черное с белым не носите.  
Зубы белы не казать,  
Нос крючком не задирать.  
Вам покажется смешно,  
А смеяться не должно.*

Ведущий спрашивает каждого: «Вы поедете на бал? В чем вы будете одеты? Вы поедете в карете? Кого вы возьмете с собой?»

Отвечая на вопросы, нельзя смеяться, упоминать черное и белое, нельзя говорить «да» и «нет». А кроме того, отвечать на вопросы надо так, чтобы зубы были не видны.

### Садовник

Для этой игры количество участников не ограничено. Играющие становятся в круг, с помощью считалочки выбирается ведущий – садовник. Каждому игроку присваивается название цветка, например: роза, мимоза, мак, василек.

Садовник: *«Я садовником родился. Не на шутку рассердился,  
Все цветы мне надоели, кроме... – розы!»*

Роза: *«Ой!»*

Садовник: *«Что с тобой?»*

Роза: *«Влюблена».*

Садовник: *«В кого?»*

Роза: *«В мимозу»* (или другой понравившийся цветок).

Мимоза: *«Ой!»* и т. д.

Если один из игроков медлит с ответом, то у него забирают фант (платочек, заколка, колечко или другой мелкий предмет). И так до тех пор, пока у садовника не окажется фант от каждого из игроков. Возвращаются фанты игрокам после выполнения задания, а придумывают их все участники игры.

Садовник: *«Что сделать этому фанту?»* (Высоко поднимает фант).

Участник игры, которому принадлежит фант, выходит в круг и выполняет назначенное задание (спеть песню, промяукать, рассказать смешную историю и т. д.).

### «Лодыжки»

«Лодыжки» (каждая семья приносила свои лодыжки. Каждая лодыжка имела своё название. Казан – главная лодыжка, от передней ноги коровы, величиной 10 см. Её роль – выбивать остальные лодыжки. Коровяк – от задней ноги коровы (величиной 5 см.), их просто ставили в ряд. Козлинка – лодыжки коз, овец. Игра начиналась тогда, когда набиралось 25 пар лодыжек. Разномастные лодыжки ставили в ряд, отойдя на расстояние 10 метров, бросая казан. Выигрывала та семья, которая сбива больше лодыжек). Во время игры участники радовались успехам друг друга, поддерживали смехом, криком. Лодыжки хранились, передавались из поколения в поколение.

### «Косточки»

Игра проводилась парами. Нужно было взять в руку три косточки и камешек. Подбрасывали вверх камешек, косточки из руки выбрасывали на пол, а камешек нужно было поймать. Затем снова его подбрасывали, и за то время, пока он летит надо успеть подобрать одну косточку и поймать камешек. Держа косточку в руке, подбросить камешек опять, а в это время подобрать вторую косточку и опять поймать камешек. Выигрывает тот, кто собрал все косточки и не уронил ни разу камешек.