

DRUŽABNA IGRA: POMAGAJ FIŽOLČKU NA DRUGO STRAN POTOKA

Igra je nastala na podlagi ljudske pravljice o fižolčku, ogelčku in slamici. Najprej jo preberimo:

O FIŽOLČKU, OGELČKU IN SLAMICI

Pri neki hiši je nekoč živela klepetava gospodinja. Vsak dopoldan je hodila po vasi od hiše do hiše in klepetala. Ko je zazvonilo poldan, je pohitela domov, da bi skuhala kosilo za moža. Kajti mož se je vračal domov z dela ves utrujen in lačen in nikoli ni hotel jesti napol kuhanega fižola. Da bi žena hitreje skuhala, je zakurila ogenj na ognjišču kar s slamo.

Nekega dne pa je z ognjišča padla slamica, nanjo je padel ogelček in iz lonca, v katerem je močno vrela voda, je priletel fižolček. In na sredi hiše so se pogovorili vsi trije — fižolček, ogelček in slamica — da bi bilo zanje najboljše, če bi zbežali prej, kot jih bo žena vrgla nazaj na ogenj. Počasi so se zmuznili skozi vrata na dvorišče in se za hramom pobrali navkreber.

Ko so prišli do potoka pri Kozjanci, so videli, da je ves narasel zavoľjo deŹja. — Zdaj smo pa tam, je rekel fiŹolček. Kaj naj storimo, da bomo prišli čez potok? Slamica je malo pomislila, potem pa je rekla: — Jaz se bom vrgla čez potok, vidva pa drug za drugim pojdita na drugo stran in potem potegnita še mene čez. FiŹolček se je hitro prekotalil prvi, nakar je šel še ogelček. Slamico je speklo, pa je zarjula: — Hitro, hitro, ker me peče! Ne morem več trpeti! Ogelček je bil prav na sredini, ko se je slama preŹgala in je padla za ogelčkom v vodo. Takrat se je pa začel fiŹolček na bregu tako smejati, tako smejati, da mu je trebuh počil.

Čez malo časa je prišel mimo krojač Kulvan z Mečakne, ki je šel v Saržento pomerjat obleko. Zaslišal je klicanje na pomoč. PribliŹal se je in zagledal fiŹolčka, ki je neusmiljeno jokal in tiščal trebuh skupaj, da mu ne bi črevca ven zletela. K sreči je imel krojač Kulvan s seboj iglo že z nitjo pretaknjeno. A nit je bila bela, fiŹolček pa rdeč. Ker pa je bila velika sila, ni kazalo čakati, kot narediti šiv od kraja dokonca, takšen, ki bo držal. Od takrat ima vsak fiŹolček na sredi bel šiv.

Tale fiŹolček pa je bil kar malce nesramen. Morda je za »kazen« dobil bel šiv, ki ga še danes spominja na to, da ni dobro, da se smejemo drugim, kadar so v težavah.

Nataša Udir: PRIMER DEJAVNOSTI ZA OTROKE – DRUŽABNA IGRA: POMAGAJ FIŽOLČKU NA DRUGO STRAN POTOKA

Za družabno igro potrebujemo:

- čim več različnih fižolčkov (belega, rdečega, rjavega, pisanega, črnega ...)
- igralno kocko (ki jo lahko izdelamo sami iz tršega papirja)
- igralno podlago (ki jo narišemo na poljubno velik list papirja)

1. Najprej si pripravimo igralno podlago. Na poljubno velik list papirja narišemo toliko »hišk«, kolikor imamo fižolčkov (jaz sem vzela 3, zato narišem 3 kroge za fižolčkove »hiške«).

Fižolčkove hiške predstavljajo **START igre**. Dobro je, da jih narišemo na začetku lista. Lahko jih pobarvamo z različnimi barvami (izberemo toliko različnih barv, kolikor imamo fižolčkov).

2. Na drugem delu lista narišemo druge fižolčkove »hiške«, ki predstavljajo **CILJ igre**. Tudi te hiške lahko pobarvamo z enakimi barvami, kot smo pobarvali tiste na startu.

3. Vmes med startom in ciljem s krogi ali drugimi liki oblikujemo **POTI**. Te so lahko:

- ravne,
- vijugaste,
- cik-cakaste ...

Pazimo, da ima vsak fižolček od starta do cilja ENAKO ŠTEVILO LIKOV.

4. Igra se lahko začne. Postavimo nekaj osnovnih PRAVIL:

- Vsak igralec si izbere **svojega fižolčka** in ga postavi na **START**.
- Določimo, kdo bo igro začel. Lahko je to tisti, ki prvi vrže kocko s 6 pikami.
- Kdor prvi začne igro, vrže kocko in se **PO SVOJI POTI** premakne za **toliko mest, kolikor je pik na kocki**.
- Kdor vrže kocko s 6 pikami, lahko meče še enkrat.
- **Zmagovalec igre je tisti fižolček (igralec), ki prvi prispe na CILJ.**

5. Na naslednjih strani je že narejena podlaga za igro, seveda pa lahko narišete čisto svojo. Zabavajte se!

**Nataša Udir: PRIMER DEJAVNOSTI ZA OTROKE – DRUŽABNA IGRA:
POMAGAJ FIŽOLČKU NA DRUGO STRAN POTOKA**

