



BURZA MÓZGÓW DO SPRAWNOŚCI KOLEJARZ



Gaweda i formy wymienne

Gawęda o zawodzie kolejarza / uwzględnić opowieść o wagonach kolejowych (wagony towarowe, osobowe, sypialne, specjalne – jeżeli można to posilkować się zdjęciami lub folderami), o funkcjach jakie sprawują kolejarze w swojej pracy (zawiadawca, dyżurny ruchu, drużnik kolejowy, konduktor, maszynista, kierownik pociągu), omówienie stroju kolejarza i związanego z zajmowanym stanowiskiem czy funkcją/.

Majsterka tematyczna

1. Majsterka – budowa wagonów kolejowych z kartonów.

Opis majsterki : Zuchy przynoszą na zbiórkę pudełka kartonowe /podać wielkość / tak aby można było wykonać miniaturki wagonów zobaczonych na dworcach, muzeach, fotografiach. Do majsterki potrzebna będzie : klej, cyrkiel, nożyczki, wykałaczki lub patyczki do szaszłyków, papier kokorowy, kredki lub inne przyrządy do kolorowania, kawałek sznurka, tubki po papierze toaletowym, taśma klejąca. Z przyniesionych materiałów wykonujemy wagoniki tak aby przypominały oryginały, na koniec budujemy z nich pociąg wykorzystany w zabawie.

2. Majsterka – wykonanie lizaka zawiadowcy – dyżurnego ruchu.

Opis majsterki: Celem majsterki jest wykonanie lizaka zawiadowcy stacji. Lizak ten składa się zazwyczaj z okrągłej dwustronnej tarczy sygnalizacyjnej koloru białego z zielonym kółkiem w środku osadzonym na długiej drewnianej rączce. Do majsterki potrzeba: cyrkiel, nożyczki, klej lub taśma klejąca, papier kolorowy zielony i biały, patyczek okrągły lub inny kształt długości około 40 cm, karta kartonu lub innego twardego materiału. Wykonanie: rysujemy na kartonie kółko o promieniu co najmniej 10 cm - dwie tarcze, wycinamy kółka i oklejamy białym papierem i ponownie wycinamy kółka na wymiar, rysujemy na zielonym papierze kłka o średnicy 10 cm – dwie tarcze, wycinamy je i naklejamy na środek białych tarcz po jednej na każdą stronę, tak przygotowane tarcze naklejamy na patyczki tak aby znajdowały się po jednej i drugiej stronie. Tak wykonane lizaki są gotowe do zabawy

Zabawa temetyczna


1. Zabawa w dworzec kolejowy i podróż pociągiem.

Jedzie pociąg

Liczba uczestników — 10—15.
Boisko — dowolne.
Przybory — szarfy kolorowe oraz chorągiewki.
Ustawienie — kilkoro dzieci staje w rzędzie, przy czym zapleczny chwytą poprzednika za barki lub w pasie. To pociąg. Wszystkie pozostałe stoją na „stacji” (miejscu oznaczonym kredą lub wytyczonym chorągiewkami), przy czym są oznaczone szarfami w różnych kolorach.

Muz. Z. KONICÓWNA
Słowa M. KOWNACKA
Oprac. F.L.

Umiarkowanie
mf



1.2.3.4. Je-dzie po-ciąg od Kra-ko-wa i ty też, i ty też,
A ja je-szcze nie go-to-wa. To się spiesz, to się spiesz!

Jedzie pociąg od Krakowa, duch, duch, duch, duch, duch, duch.
Kto tobołki zapakował, zuch, zuch, zuch, zuch, zuch, zuch.
Jedzie pociąg od Krakowa, ciągle wprost, ciągle wprost.
Wolniej! Wolniej! Zahamować! Tutaj most! Tutaj most!
Jedzie pociąg od Krakowa, parada — parada!
Już Warszawa piękna, nowa! Wysiądać! Wysiądać!

Przebieg zabawy. Śpiewając pierwszą zwrotkę pociąg rusza w drogę. Pod koniec zwrotki zatrzymuje się blisko „stacji” po to, aby zabrać pasażerów. Wsiadają tylko ci, którzy są oznaczeni jakimś jednym kolorem. Inni pozostają na „stacji”. Nowi pasażerowie zajmują miejsce na końcu rzędu — „pociągu”.
W czasie śpiewania drugiej zwrotki akcja jest podobna. Dołączają do pociągu dalsi pasażerowie.
Przy słowach trzeciej zwrotki: *wolniej, wolniej* pociąg zwalnia biegu, aby potem ruszyć normalnie w dalszą drogę.
Słowa czwartej zwrotki: *Już Warszawa piękna, nowa* — pasażerowie witają Warszawę oklaskami, przy czym zatrzymują się, „wysiadają” — rozchodzą się w różne strony.
U w a g a. Podany opis akcji zabawy nie musi być wiernie przestrzegany. Jeżeli prowadzący potrafi zmienić zabawę tak, aby ją urozmaicić i ożywić, może realizować swe pomysły. Uwaga ta odnosi się zresztą do wielu zabaw.

2. Zabawa w miejscówki (zmodyfikowana zabawa w tradycyjne krzeselka).

Celem zabawy jest wyrobienie szybkości, spostrzegawczości, a przede wszystkim kultury i dobrego zachowania. Wszystkie te elementy są przydatne w życiu codziennym, a przede wszystkim kultura, i odpowiednie zachowanie się w danej sytuacji (np. ustępowanie miejsca potrzebującej osobie).

Krzesała (wersja podstawowa i przykładowa)

Ustawiamy krzesała w jednym rzędzie w ten sposób, aby oparcie odwrócone było raz w jedną, a raz w drugą stronę. Krzesel jest o jedno mniej niż uczestników zabawy. Dzieci wędrują wokół ustawionych krzeseł, gra muzyka. Gdy muzyka cichnie, wszystkie dzieci szybko szukają sobie miejsca na krzesłach. Kto nie znajdzie krzesła dla siebie - odpada z gry. Zabiera jedno krzesło ze sobą, a zabawa trwa dalej, do momentu, aż pozostanie tylko zwycięzca. (Zabawę można następująco zmodyfikować: Gdy przestaje grać muzyka, każdy dostaje polecenie przyniesienia jakiegoś przedmiotu, np. kredki, klocka. Gdy zdobędzie przedmiot, może zająć miejsce na krześle. Osoba, która powróci jako ostatnia odchodzi z zabawy wraz z krzeselkiem).

(propozycja kolejnej odmiany) **Krześło prawdy i krześło nieprawdy**

Dwa zespoły graczy siedzą na krzesłach ustawionych w dwóch rzędach naprzeciwko siebie. Między rzędami krzesel ustawiamy dwa puste krzesła. Jedno z tych krzesel jest "krzesłem prawdy", drugie "krzesłem nieprawdy". Wszyscy gracze są ponumerowani w ten sposób, że dwóch graczy ma numer jeden, dwóch graczy numer dwa (po jednym z każdej drużyny) itd.

Teraz mistrz ceremonii zaczyna wygłaszać pewne twierdzenia. Pierwsze twierdzenie skierowane jest do graczy numer jeden i może wyglądać tak: "Sierpień ma trzydzieści dni". Gracze numer jeden usłyszawszy takie twierdzenie starają się jak najszybciej dobiec do właściwego krzesła i usiąść na nim. Kto pierwszy usiądzie na właściwym krześle - zarabia dla swojej drużyny jeden punkt (w tym wypadku będzie to "krzesło nieprawdy").

Często się będzie zdarzało, że gracze będą zasiadali każdy w innym krześle. W każdym razie udział w tej grze wymaga szybkiej orientacji. Z drugiej strony, stwierdzenia powinny być bardzo proste i jednoznaczne. Niedopuszczalne są takie kontrowersyjne lub nie sprawdzone rzeczy, jak na przykład: „Koty są fałszywe” czy „nie”

2. Semafor – zabawa z zapamiętywaniem kolorów.

propozycja

Dziecko, które na początku poprowadzi zabawę, trzyma piłkę. Pozostałe siadają w szeregu naprzeciw niego. Prowadzący rzuca piłkę po kolei do każdego kolegi, wymieniając przy tym różne kolory. Dzieci łapią i odrzucają piłkę. Tylko w jednym przypadku nie można jej złapać – wtedy, gdy rzucający piłkę powie „czarny!”. Zmiana z prowadzącym następuje, gdy ktoś złapie piłkę, mimo że padło hasło „czarny!”, lub wtedy, gdy nie złapie piłki przy wymianianiu innego koloru.

Co to daje?

Ta zabawa zmusza do myślenia, ćwiczy zapamiętywanie, refleks.

Zwiad terenowy :

1. Wycieczka na stację kolejową,

celem zwiadu jest zobaczyć jak wygląda dwożec kolejowy, jak bezpiecznie się po nim poruszyć, jakie urządzenia znajdują się na dworcu i do czego służą, spotkanie z zawiadowcą lub naczelnikiem dworca, zapoznanie się z urządzeniami i pomieszczeniami na dworcu, zaplanowanie podróży pociągiem, zaproszenie pracownika na zbiórkę .

2. Wizyta zaproszonego pracownika kolei.

Zapraszamy pracownika kolei np. maszynistę, zawiadowcę, konduktora / jeżeli jest to możliwe aby przyszedł w mundurze, przyniósł stare fotografie związane z kolejną / wagony

mundury, parowozy, dworce itp./. Na spotkaniu starajmy się dowiedzieć jak najwięcej o zawodzie kolejarza, kto go może wykonywać, jakie są obowiązki na poszczególnych stanowiskach, jak wyglądała dawniej praca – jak dzisiaj, jakie było dawniej umundurowanie jakie dzisiaj, jakie są zwyczaje kolejarzy te formalne i mniej formalne. Jakie są obrzędy pasowania na kolejarza i na nowe stanowiska. Zróbmy sobie pamiątkowe zdjęcia do kroniki gromady.

3. Wycieczka do muzeum kolejnictwa w Chabówce.

celem zwiađu jest zobaczenie i zwidzenie zabytkowych wagonów, lokomotyw i innych jednostek pociągowych, oglądnięcie mundóurów kolejowych i infrastruktury kolejowej.

Piosenki i pląsy

Nauka piosenki „Pociąg krasnoludków”.

<https://www.youtube.com/watch?v=K7IfD7fM7Do>

1. Ze stacyjki siedmiu smutków
rusza pociąg krasnoludków.
Maszynista z kozią bródką
zagwizdał cichutko.

2. Wyruszają na wycieczkę,
zaczynają w drodze sprzeczkę:
Czy ma pociąg jechać z planem?
Czy, może w nieznane?

3. Jeden prosi do Warszawy,
drugi woła Huta Nowa,
trzeci chce wziąć kurs na Sopot,
to ci mieli kłopot.

4. Dwóch w pociągu łowi ryby,
ten na niby zbiera grzyby,
gdy się jeden z drugim kłócił
pociąg się wywrócił!

Słowa Antoni Sikorski

Muzyka: Kazimierz Koszowski

mf *C* *Tempo polki*
ze stacyj-ki „Siedmiu Smutków” ru-sza po-ciąg krasno-lu-dków,
C *d* *G7* *C*
ma-szy-ni—sta z ko-zią bródką, za-gwi-zdał ci—chu-tko.
F *C* *G7* *C*
Wy—ru-sza—ją, na wy-cieczkę, w drodze za-czy—na-ja, sprzeczkę,
F *C* *G7* *C*
czy ma po—ciąg je-chać z planem, czy mo-że w nie-zna-ne.

Pląs „Stonoga- wagonik”.

STONOGA

- *Idzie, idzie stonoga, stonoga, stonoga*
- *Idzie, idzie stonoga, stonoga bęc*
- *Pierwsza noga itp.*

OPIS ZABAWY:

- *Ustawiamy się jak do „pociągu” i idziemy po woli, na „bęc” stonoga się zatrzymuje i pierwsza osoba podnosi prawą nogę do góry mówiąc „ pierwsza noga”, później druga osoba i tak do końca, a później lewa noga i ostatnia osoba idzie na początek.*

Wersja: STONOGA

- **TEKST:**
- *Idzie sobie stonoga, stonoga, stonoga*
- *idzie sobie stonoga, stonoga, stonoga bęc*
- *głowa, pierwsza noga, druga noga..... ogon!*

OPIS ZABAWY:

- *Ustawiamy się w kole jak do "pociągu" i idziemy powoli rzędem śpiewając, na słowo "bęc"*
- *zatrzymujemy stonogę pierwsza osoba krzyczy "głowa",*
- *druga osoba podnosi prawą nogę krzyczy "pierwsza noga"*
- *i tak dalej trzecia, czwarta...., ostatnia osoba krzyczy "ogon!"*
- *biegnie na początek i prowadzi dalej stonogę.*

INFORMACJA:

- *Alternatywa: możemy liczyć prawe nogi,*
- *później lewe nogi, a następnie zaczynać zabawę od początku.*

Teatr samorodny

Teatr samorodny – co wydarzyło się na kolei.

Tu przydałoby się opowiedzieć gawędę, z której wyniknął teatrzyk i jako motyw prowadzi powinien być opis co wydarzyło się na kolei.

Materiały zebrał i opracował: hm. Krzysztof Drobnik