



# Les experts du Rail

Arrive à destination en toute sécurité avec tes copains de classe

INFRABEL

## Règles du jeu

Ce **parcours ludique** autour du thème de la **sécurité ferroviaire** peut être utilisé **plusieurs fois**, tout en rencontrant de nouvelles **questions** et de **nouveaux défis** à chaque fois. Si vous jouez avec l'**ensemble de la classe**, formez des **groupes** afin de ne pas dépasser **6 équipes**. Ce jeu peut **aussi être utilisé** lors d'une activité en **groupe restreint**. **Minimum 2 joueurs ou équipes sont requis**. Par la suite, le terme « **joueur** » décrira aussi bien un **joueur individuel** qu'une **équipe**.

### Matériel

- Le plateau de jeu
- Des pions (à découper sur la feuille ci-jointe)

### Matériel supplémentaire à prévoir :

- Un dé pour chaque équipe
- 1 lecteur MP3 ou autre
- Des feuilles de papier, des bics ou crayons afin de dessiner (pour les questions jaunes)
- Imprimer les « super-Infrabel » disponibles sur le site web ([www.infrabel.be/fr/securete/materieldeclasse](http://www.infrabel.be/fr/securete/materieldeclasse)) (calculez-en environ 10 par joueur).

### Avant de commencer

Avant de commencer la partie, choisissez un itinéraire précis pour chaque joueur. Ce choix vous permet de décider vous-même de la durée du jeu. Afin de vous aider à donner des itinéraires équivalents à tous les joueurs, voici quelques propositions (qui s'utilisent aussi dans le sens inverse):

### Court ⌚ : ±25min

- Du gîte à la rivière
- De l'école à la mer

### Moyen ⌚ : ±45min

- Du gîte à l'école
- De la gare à la plaine de jeux
- De la rivière à l'école
- De la gare à la rivière

### Long ⌚ : ±1h

- De la gare à l'école
- De la mer à la gare
- De la plaine de jeu à l'école

Vous pouvez en choisir d'autres si vous le désirez.

### But du jeu

Pour gagner la partie, il faut que votre pion arrive à la destination fixée en début de jeu avec le pion de « Super-Infrabel ». Ces super-héros seront distribués à chaque joueur pour chaque bonne réponse. Attention : Le chiffre exact est nécessaire pour arriver sur votre case d'arrivée. Dans le cas contraire, vous reculez. Par exemple, si un joueur est sur l'avant-dernière case et qu'il obtient un 5 sur son dé, il avance d'une case et puis recule de 4.

### Déroulement

- Placez les pions sur l'endroit désigné comme lieu de départ.
- Pour savoir qui commence, chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence. S'il y a des égalités, les joueurs concernés rejouent le dé jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué sur celui-ci. Il répond à la question correspondant à la case sur laquelle il se trouve.

### Il existe différentes sortes de cases :

#### LES CASES COULEUR

🗺️ À tes crayons !

✓/✗ Vrai ou faux ?

❓ Que signifie ?

🗺️ Que fais-tu ?

💡 Petite réflexion...



Chaque case « pavé » a un numéro de couleur. Le joueur se réfère à la question correspondant à la case sur laquelle il tombe. Il doit donc rechercher sa question dans la zone du plateau de jeu correspondant à la couleur du numéro de sa case. Exemple : si le joueur tombe sur la case jaune avec le numéro 4, il recherche la question n°4 dans la zone jaune et y répond. Certaines catégories de question renvoient à des visuels.

Si la réponse est correcte, il reste sur place et reçoit un « Super-Infrabel ». Ensuite, il passe la main au joueur suivant. Si la réponse est incorrecte, il recule d'une case sans répondre à la question de celle-ci ou sans bénéficier des effets des cases spéciales.

#### LES CASES SPÉCIALES

Ces 4 cases spéciales ne correspondent pas à des questions, mais à des actions en fonction du dessin. Ce sont donc des cases sans numéro.

🕒 Tu as raté ton train. Passe le prochain tour

👉 Tu es prudent. Avance de 2 cases

👉 Tu as sauvé un enfant qui voulait traverser les voies. Relance le dé

👉 Tu es imprudent. Recule d'1 case

Si le joueur tombe sur une de ces cases, il doit faire l'action de la case et ensuite répondre à la question de la case où il est arrivé. Par exemple : le joueur tombe sur la case "pouce vers le haut" et avance de deux cases. Il arrive ensuite sur la case 2 rose. Il doit donc répondre à la question "vrai ou faux" 2.

### Réponses

Les réponses à toutes les questions se trouvent au verso du jeu. Nommez un « sage », qui aura en sa possession les réponses et qui jugera si les réponses données sont correctes ou non.

Conseil: Copiez/photocopiez les réponses avant de commencer le jeu. Vous pouvez les télécharger sur notre site web: [www.infrabel.be/fr/securete/materieldeclasse](http://www.infrabel.be/fr/securete/materieldeclasse). Vous y trouverez aussi plus d'informations sur la sécurité aux abords des voies.

### Compétences proposées

#### PI :

PVP.1. Acquérir des habiletés pratiques en tant que piéton circulant sur la voie publique. Prévention

PVP.2. Acquérir des habiletés pratiques en tant que cycliste circulant sur la voie publique. Prévention

PVP.5. Respecter les règles indispensables en tant que piéton, en tant que cycliste, en tant que voyageur des transports privés, publics.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

PVP.11. Se sensibiliser aux campagnes de sécurité.

## 🗺️ Que fais-tu ?

- Oui, ils ont leur skateboard ou leur ballon en main, ils ne jouent pas et sont loin du bord du quai.
- Non, en passant devant toi, un train provoque des turbulences d'air qui peuvent littéralement t'inspirer et te faire tomber sur les rails. Éloigne-toi toujours le plus possible du bord.
- Non, même si la barrière est ouverte, les lumières sont rouges, donc interdiction de traverser. Soit le train est passé, soit il doit encore arriver. Dans les deux cas, attends que la lumière soit blanche.
- Non, il est interdit de jouer près des voies, que ce soit en gare ou ailleurs. En plus, si le cerf-volant tombe sur la voie, il pourrait gêner le train ou son conducteur et s'il touche les câbles, tu pourrais être électrocuté.
- Oui, le deuxième cycliste ne peut pas traverser et le premier ne peut pas revenir en arrière. Une fois que tu es sur la voie de chemin de fer, tu dois la traverser sans t'arrêter.
- Marcher le long des voies est très dangereux ! En plus, dès qu'un conducteur de train voit des gens le long des voies, il doit arrêter tout le trafic des trains, ce qui engendre de gros retards.
- Lorsqu'il y a un pont à proximité pour traverser, utilise-le. C'est le seul chemin sûr.
- Non, rouler à vélo sur le quai est interdit ! Tu pourrais tomber sur la voie. Et tu pourrais mettre en danger les autres voyageurs.
- Tu dois t'éloigner du bord pour éviter de te faire happer par le train qui passe. Place-toi derrière la ligne de sécurité (jaune ou en relief).
- Oui, il n'y a aucune interdiction annoncée par les signalisations (lumière blanche, barrière ouverte, pas de sonnerie). Tu peux donc traverser. Le train situé en gare ne démarrera peut-être que dans 15 minutes.

## ✓/✗ Vrai ou faux ?

- VRAI !** Ce n'est pas comme un bus ou une voiture, le train doit rester sur les rails.
- FAUX !** Il est interdit de descendre sur les rails pour ramasser quoi que ce soit. Un train pourrait soudainement arriver et tu risques de ne pas avoir le temps de remonter sur le quai. Tu peux éventuellement demander à quelqu'un qui travaille à la gare de t'aider.
- FAUX !** Si le signal sonore se met à retentir, tu ne l'entendras pas.
- VRAI !** C'est suffisant, en redoublant d'attention.
- FAUX !** Tu es obligé de t'arrêter ! Mieux vaut être un peu en retard à l'école que de risquer ta vie. Pas vrai ?
- FAUX !** C'est beaucoup trop dangereux. Utilise toujours le pont, le tunnel ou la passage sécurisé pour traverser les voies.
- VRAI !** C'est rapide hein ! Ça prouve qu'un train arrive plus vite que tu ne le penses.
- VRAI !** C'est pour cela qu'il faut respecter les distances de sécurité sur le quai lorsque tu entends un train arriver.
- FAUX !** C'est aussi dangereux de jour que de nuit. Il y a moins de trains, mais ce sont souvent des trains de marchandises et ceux-là sont bien plus lourds. Ils ont besoin d'une distance encore plus grande pour s'arrêter.
- VRAI !** N'escalade donc pas un poteau électrique car il peut émettre de grosses décharges de 3000 volts qui pourraient être mortelles.
- VRAI !** Et parfois même de 15 secondes ! Respecte donc bien les signaux.
- FAUX !** Une fois que l'accompagnateur de train a sifflé, plus personne ne peut monter dans le train même si les portes sont ouvertes. Le train peut démarrer d'une seconde à l'autre.

## 💡 Petite réflexion !

- Le train a besoin d'environ 500 mètres pour s'arrêter.
- 3500 km.
- Tu n'as probablement pas (tout) entendu... Cette épreuve démontre qu'il est préférable de ne pas écouter de la musique en traversant un passage à niveau. Tu n'entendrais pas la sonnerie d'avertissement ou le train qui arrive !
- 160km/h.
- Le 112 est le numéro général en cas d'urgence.
- 1800.
- Tu ne vas en aucun cas la ramasser, même si la petite fille pleure pour récupérer sa poupée ! Si tu aperçois quelqu'un qui travaille à la gare à proximité, tu peux toujours lui demander d'aider cette petite fille. Mais ne joue pas au héros... un accident est vite arrivé !
- Tu attends jusqu'à ce que le passage à niveau soit complètement « dégagé » et que tu puisses traverser en une fois. Ne t'arrête jamais sur un passage à niveau, parce qu'il peut se fermer rapidement.
- Blanc.

## ❓ Que signifie ?

- Passage à niveau avec barrières.
- Passage à niveau à deux ou plusieurs voies.
- Passage par un pont pour traverser les voies.
- Accès interdit.
- Passage à niveau à voie unique.
- Passage par un tunnel pour traverser les voies.
- Passage à niveau sans barrière.
- Attention, électricité sur les caténaires, danger de mort.

## 🗺️ À tes crayons !

