

Spoorzoekers

Zorg dat jij en je klasgenootjes veilig op de bestemming geraken



Spelregels

Dit spel rond de veiligheid in de buurt van spoorwegen kunt u meerdere keren spelen, om telkens verschillende vragen en opdrachten te ontdekken. Als u het spel in de klas speelt, maak dan groepjes zodat u niet meer dan 6 teams heeft. Het spel kan ook in een kleine groep gespeeld worden, met minstens twee spelers/teams. Of het nu om een team of om een individuele speler gaat, we spreken altijd over 'de speler'.

Benodigheden

- Het spelbord (op de achterkant)
- Pionnen (zelf uit te knippen op het bijgevoegde A4-blad)
- Een dobbelsteen
- Infrabel-supermannetjes: deze kunt u downloaden en afdrukken via www.infrabel.be/nl/veiligheid/lesmateriaal. Reken er ongeveer tien per speler.
- Papier en pen/potlood om te tekenen (voor de gele vragen)
- Een mp3-speler

Voor u begint

Voor u het spel begint te spelen, kiest u een parcours dat moet worden afgelegd door elke speler. Op deze manier bepaalt u zelf de duur van het spel (met een lange, een korte of een gemiddelde route). De verschillende spelers kunnen elk een verschillende route kiezen die ongeveer even lang is. Hierbij geven we u enkele suggesties (die ook in de omgekeerde richting kunnen).

Kort

- Van de chalet naar de rivier
- Van de school naar de zee

Gemiddeld

- Van de rivier naar de school
- Van het station naar de rivier
- Van het station naar het speelplein
- Van de chalet naar de school

Lang

- Van de zee naar het station
- Van het speelterrein naar de school

Doel van het spel

Het doel van het spel is op de gekozen bestemming aan te komen met de meeste Infrabel-supermannetjes. Opgelet: De speler moet exact op het juiste vakje terecht komen. Bijvoorbeeld: de speler staat op het voorlaatste vakje voor het vakje "speelplein" en gooit 5. Dan moet hij één vakje vooruit en vier achteruit.

Verloop van het spel

- Elke speler gooit één keer met de dobbelsteen. De speler die het hoogst gooit, mag beginnen. Als meerdere spelers hetzelfde aantal ogen gooien (en er geen andere speler hoger gegooid heeft), gooien enkel die spelers opnieuw tot er slechts één winnaar overblijft.
- Daarna wordt er volgens de wijzers van de klok gespeeld.
- De eerste speler gooit de dobbelsteen en gaat evenveel vakjes vooruit als het aantal dat de dobbelsteen aangeeft. Afhankelijk van het vakje waar de speler op terecht komt, voert hij/zij de opdracht uit.

Er zijn verschillende soorten vakjes:

DE GEKLEURDE VAKJES

- Teken maar!
- Goed of fout?
- Wat betekent ...?
- Wat doe je?
- Even nadenken...

Elk vakje heeft een gekleurd nummer dat verwijst naar een vraag die in één van de vragenlijsten op het spelbord staat. De speler moet dus de juiste vraag of opdracht zoeken in de vragenlijst met dezelfde kleur. Bijvoorbeeld: als de speler op een vakje met het gele nummer 4 terecht komt, zoekt hij/zij

vraag 4 in de gele vragenlijst en beantwoordt die. Sommige vragen verwijzen naar foto's of tekeningen op het spelbord.

Als de speler de vraag juist beantwoordt, ontvangt hij een Infrabel-supermannetje. Als de speler de vraag fout beantwoordt, ontvangt hij geen Infrabel-supermannetje en moet de speler één vakje achteruit. De vraag of opdracht in dat vakje moet niet worden beantwoord.

SPECIALE VAKJES

Er staan ook vakjes op het spelbord zonder nummer, die niet verwijzen naar een vraag maar naar een actie.

- Je hebt je trein gemist. Je moet de volgende beurt overslaan
- Je bent voorzichtig, je mag twee vakjes vooruit
- Je hebt een kind gered dat de sporen wilde oversteken, je mag nog eens gooien
- Je bent onvoorzichtig geweest: één vakje achteruit

Als de speler op één van deze vakjes komt, moet hij doen wat er staat en vervolgens de vraag oplossen van het vakje waar de speler terecht komt. Bijvoorbeeld: de speler komt terecht op vakje "duim omhoog". Hij gaat twee vakjes vooruit en komt terecht op het vakje met de roze twee. Dan moet hij vraag 2 van "goed of fout" beantwoorden.

De antwoorden

De antwoorden van alle vragen vindt u op deze kant van het spelbord. Duid een scheidsrechter aan die de antwoorden in zijn of haar bezit heeft en die controleert of de antwoorden juist zijn.

Tip: kopieer de antwoorden voor u aan het spel begint. U kunt ze ook downloaden en printen via deze link: www.infrabel.be/nl/veiligheid/lesmateriaal. Daar vindt u ook meer informatie over veiligheid op en langs het spoor.

Eindtermen

WERELDORIËNTATIE:

- 6. Wereldoriëntatie - Ruimte
- 6.12 De leerlingen kunnen de gevaarlijke verkeerssituaties in de ruimere schoolomgeving lokaliseren.
- 6.13 De leerlingen beschikken over voldoende reactiesnelheid, evenwichtsbehoud en gevoel voor coordinatie en ze kennen de verkeersregels voor fietsers en voetgangers, om zich zelfstandig en veilig te kunnen verplaatsen langs een voor hen vertrouwde route.
- 6.14 De leerlingen tonen zich in hun gedrag bereid rekening te houden met andere weggebruikers.

VVKBaO:

- 5.9 Kinderen beseffen dat ze door verkeersregels strikt toe te passen zichzelf en anderen beschermen en ze handelen daarnaar.
- 9.16 Kinderen bewegen zich op een verantwoorde manier en dragen zo bij tot de eigen veiligheid en die van anderen.
- 9.17 Kinderen houden in hun gedrag rekening met andere gebruikers van dezelfde ruimte.
- 9.18 Kinderen ontwikkelen zich tot vaardige en voorzichtige voetgangers.

OVSG:

- Wereldoriëntatie
- WO-VKR-8 De leerlingen kunnen de gevaarlijke verkeerssituaties in de ruimere schoolomgeving lokaliseren.
- WO-VKR-10.9 De leerlingen kennen de verkeersregels voor fietsers.

GO

- Wereldoriëntatie
- 3.5.9.3 De betekenis van de aanwijzingsborden verwoorden die voor hen van toepassing zijn.
- 3.5.9.19 Onder toezicht zich als voetganger zelfstandig, veilig en hoffelijk verplaatsen op een voor hen vertrouwde route door de verkeersregels toe te passen.

Wat doe je?

- Ja.** Een paar kinderen hebben een skateboard vast, maar ze spelen niet en ze staan ver van de kant.
- Nee.** Een trein die voorbijrijdt, veroorzaakt turbulentie die je onder de trein kan zuigen of op de sporen doen vallen. Zorg dat je altijd zo ver mogelijk van de perronrand blijft.
- Zelfs als de slagbomen open zijn, staan de lichten nog op rood, dus is het verboden om over te steken. De slagbomen kunnen altijd weer dichtgaan voor een andere trein. Wacht altijd tot de lichten weer wit zijn.
- Het is verboden om op of langs de sporen te spelen. Als je vlieger op de sporen valt, kan hij de treinbestuurder hinderen. En als je met je vlieger de bovenleiding raakt, is er elektrocutiegevaar.
- De tweede fietser mag niet meer oversteken en de eerste fietser mag niet terugkeren. Eens je op de sporen bent, moet je verder oversteken zonder te stoppen.
- Langs de sporen lopen is gevaarlijk. Bovendien is het spoorwegdomein verboden voor onbevoegden. Neem dus zeker een andere, veilige weg. Wist je dit? Als een treinbestuurder kinderen ziet spelen op de sporen, is hij verplicht om al het treinverkeer stil te leggen. Dat zorgt voor grote vertragingen voor het treinverkeer!
- Er is een brug vlakbij, daar kan je de sporen veilig oversteken.
- Je mag niet fietsen op het perron. Wat als je uitglijdt en op de sporen belandt? En het is gevaarlijk voor andere wachtende reizigers.
- Je moet ver van de kant blijven om te voorkomen dat de trein je meezuigt. Zet je achter de veiligheidslijn (gele lijn of noppentegels).
- De witte lichten branden, de slagbomen zijn open en er klinkt geen belsignaal, dat betekent dat je de overweg veilig kan oversteken. De trein blijft misschien nog 10 minuten in het station staan.

Juist of fout?

- Juist!** Een trein hangt vast aan de sporen, dus kan niet uitwijken zoals een auto of een bus.
- Fout!** Het is gevaarlijk en verboden om op de sporen te komen. Gewoon laten liggen en hulp vragen aan het stationspersoneel.
- Fout!** Laat de mp3-speler achterwege als je je in het verkeer begeeft. Je zult het belsignaal van de overweg of een aankomende trein niet horen.
- Juist!** Dat is voldoende als je heel voorzichtig bent.
- Fout!** Je moet stoppen. Beter een beetje te laat op school dan je leven riskeren!
- Fout!** Dat is levensgevaarlijk. Gebruik altijd de voorziene brug, tunnel of overweg om de sporen over te steken.
- Juist!** Dat is snel, hé? Dat wil zeggen dat een trein veel sneller aankomt dan je denkt.
- Juist!** Daarom moet je altijd de veiligheidsafstand respecteren als je op het perron op je trein wacht.
- Fout!** Het is altijd gevaarlijk om dichtbij de sporen te wandelen. Op sommige sporen is er 's nachts zelfs meer verkeer. Meestal gaat het om goederentreinen, die veel zwaarder zijn en dus nog meer afstand nodig hebben om te stoppen.
- Juist!** Klim dus nooit op palen of op treinen. In de buurt komen van de elektrische kabels is levensgevaarlijk, want ze kunnen grote stroomstoten geven van wel 3000 volt.
- Juist!** Soms duurt het zelfs maar 5 seconden! Loop dus nooit onder gesloten slagbomen door.
- Fout!** Zodra de treinbegeleider heeft gefloten, mag je niet meer op de trein stappen. De trein kan immers elke seconde vertrekken.

Even nadenken...

- De trein heeft ongeveer 500 meter nodig om te stoppen.
- 3500 km
- Je hebt waarschijnlijk niet alles gehoord ... Dit proefje toont aan dat het niet veilig is om naar muziek te luisteren als je je in het verkeer begeeft. Je zou de bel van de overweg niet horen en de trein niet horen aankomen!
- 160 km per uur
- 112 is het algemene nummer in geval van nood.
- 1800
- Je mag in geen geval de pop oprapen, ook al huilt het meisje. Als je iemand vindt die bij de spoorweg werkt, kun je het aan hem/haar vragen. Maar speel zelf niet voor held, kom niet op de sporen, want dat is gevaarlijk.
- Je wacht tot de overweg vrij is en je zeker bent dat je in één keer kan oversteken, zonder dat je moet stoppen. Want een overweg kan snel sluiten.
- Wit

Wat betekent?

- Overweg met slagbomen
- Overweg met meerdere sporen
- Voetgangersbrug
- Verboden toegang
- Overweg met een enkel spoor
- Voetgangerstunnel
- Overweg zonder slagbomen,
- Opgepast, bovenleiding onder spanning, levensgevaar



Tekenen maar!

