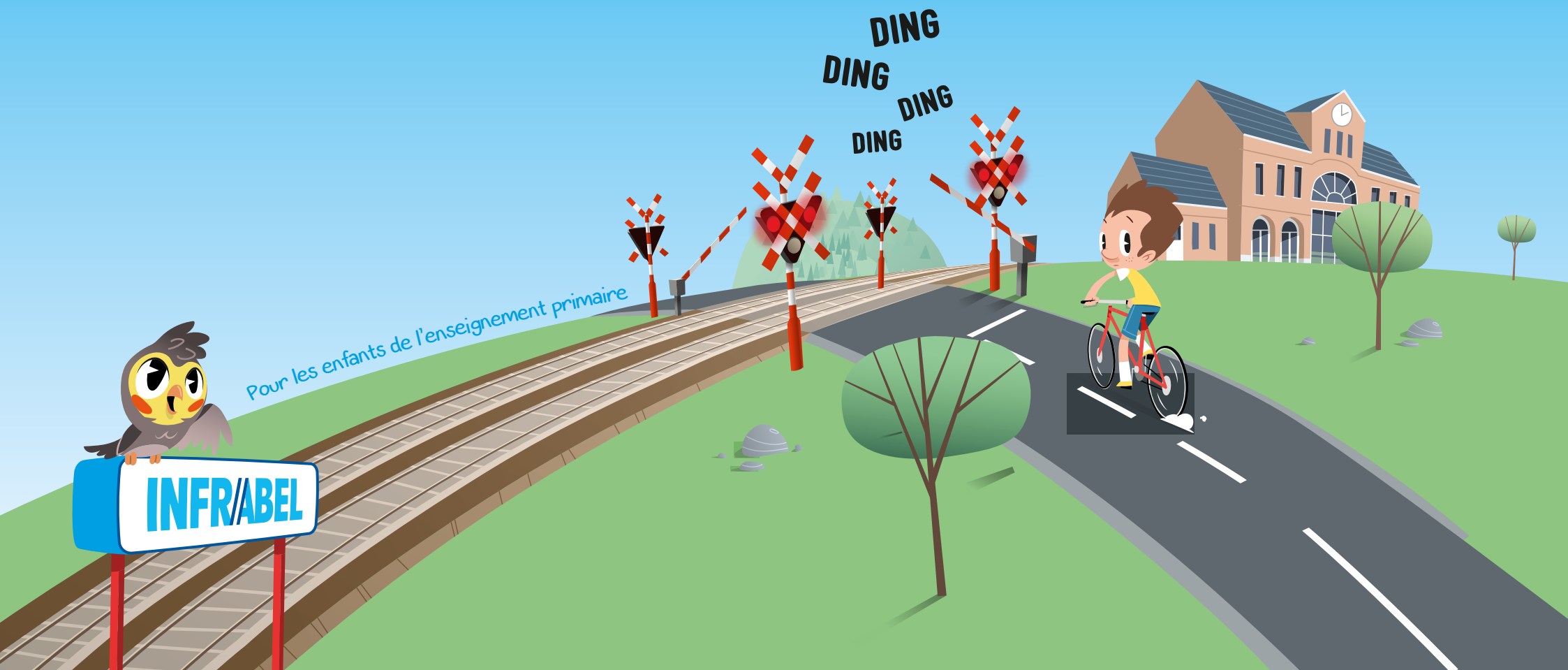
Kit de SENSIBILISATION à la sécurité ferroviaire



Chaque année, nous dénombrons encore des accidents aux abords des voies ferrées, aux passages à niveau et en gare, avec pour conséquences des blessés et/ou des morts. Ces accidents sont souvent imputables à la distraction, l'ignorance des règles de circulation, l'imprudence ou à une erreur d'appréciation.

Ce kit de sensibilisation à la sécurité ferroviaire a pour objectif de **familiariser les enfants de moins de 12 ans aux règles élémentaires de sécurité à respecter à proximité des voies ferrées**.

Il est destiné à **toute personne qui souhaite animer une séance de sensibilisation** auprès d'enfants de l'enseignement primaire (ex: enseignants dans le cadre d'une leçon, personnel d'Infrabel dans le cadre d'une séance de sensibilisation dans l'école de son enfant, zones de police lors de journées de sensibilisation, etc.).

Dans ce kit, plusieurs modules sont mis à votre disposition.
Le kit est conçu de manière à pouvoir être utilisé de la façon la plus souple possible, tant au niveau :

- des activités proposées : vous pouvez préférer une animation à une autre, en fonction du groupe, de l'âge des enfants, de vos besoins
- des questions abordées (différents niveaux de difficulté)
- du nombre de participants
- de l'âge des enfants

Contactez-nous via **calendrierdesecoliers@infrabel.be** pour commander le matériel dont vous avez besoin et/ou pour toutes vos questions éventuelles.

TABLE DES MATIÈRES

MODULE 1 : Sortie avec les enfants

MODULE 2 : Présentation théorique

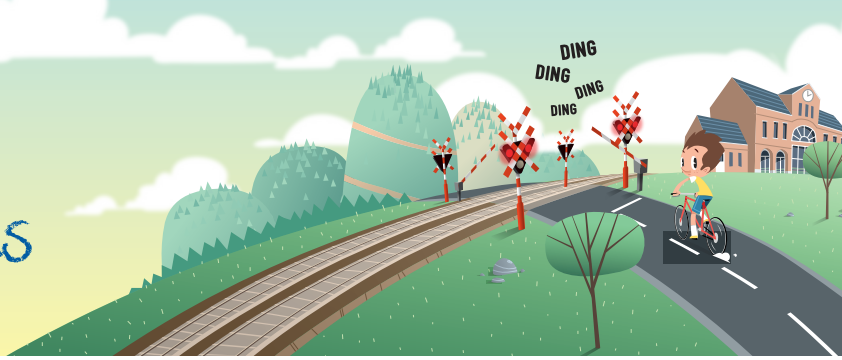
MODULE 3 : Jeu de l'oie géant

MODULE 4 : Jeu de société « Les Experts du Rail »

MODULE 5 : Les affiches de sécurité thématiques

MODULE 1

Sortie avec les enfants



Si un **passage à niveau** ou une **gare** se trouvent **à proximité**, vous pouvez vous y rendre avec les enfants. Montrez-leur les différentes installations et les dispositifs de sécurité.

Pour circuler en toute sécurité, n'oubliez pas d'équiper les enfants de **gilets de sécurité** !

Durée :
20 – 30 minutes

Public cible :
8 – 12 ans

Nombre de participants :
10 – 15 enfants maximum

AU PASSAGE À NIVEAU,

posez-leur les questions suivantes :

- Qui n'a jamais pris le train ? Qui prend régulièrement le train ?
- Combien de voies y a-t-il ? Est-ce une ligne fréquentée ?
- Comment le passage à niveau est-il sécurisé ?
  Qu'y a-t-il comme panneau(x) de signalisation ?
  De quelle(s) autre(s) manière(s) le passage à niveau est-il sécurisé ?
  Y a-t-il par exemple des feux clignotants, des barrières, une sonnerie ?
- Mesure le temps qui passe entre le moment où les barrières sont complètement abaissées et le moment où le train passe. Utilise pour cela ta montre ou compte les secondes toi-même.
- Observes-tu des gens qui adoptent un comportement dangereux aux abords des voies ? En quoi leur comportement te paraît-il dangereux ?

SUR LE QUAI,

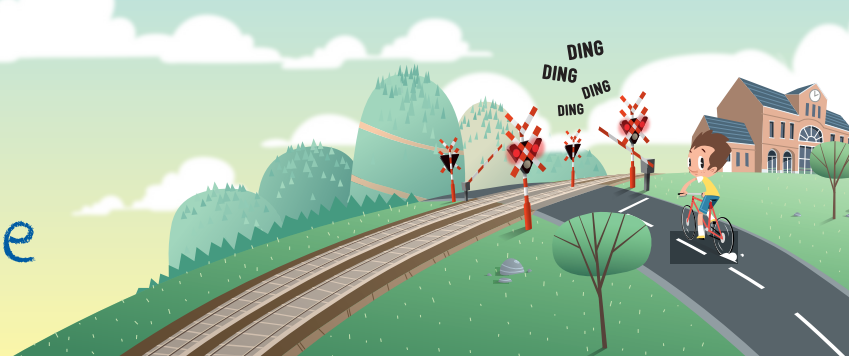
posez-leur les questions suivantes :

- Peux-tu identifier la ligne jaune ou les dalles à relief qui délimitent la distance que tu dois respecter par rapport au bord du quai ?
- Pour changer de quai, quelles sont les infrastructures que tu peux emprunter pour traverser les voies en toute sécurité ? Couloir sous voies, passerelle, passage à niveau ?
- Observes-tu des gens qui adoptent un comportement dangereux aux abords des voies ? En quoi leur comportement te paraît-il dangereux ?

MODULE 2

MODULE 2

Présentation théorique



Cette présentation a pour objectif d'offrir aux enfants un **premier aperçu théorique** des règles élémentaires de sécurité ferroviaire. Les enfants acquerront les connaissances suffisantes pour se lancer dans les jeux mis à disposition.

La présentation se trouve sur la clé USB et peut être téléchargée depuis notre site web : **www.infrabel.be/fr/kitdesensibilisation**

Durée : **20 – 30 minutes**

Public cible : **6 – 12 ans**

Nombre de participants : **Illimité**

DÉROULEMENT DE LA PRÉSENTATION :

1. Commencez par une petite discussion introductive avec les enfants sur les dangers à proximité des voies et sur l'expérience qu'ils en ont.

Quelques exemples de questions :

- Y a-t-il des enfants qui habitent près d'une voie de chemin de fer ?
- Prennent-ils régulièrement le train ?
- Combien d'enfants n'ont jamais pris le train ?
- En gare, comment font-ils pour se rendre d'un quai à l'autre ?
- Y a-t-il un passage à niveau dans le voisinage de leur école ou de leur maison ? Qu'est-ce que les enfants savent à propos de ce passage à niveau ?
- Les enfants ont-ils déjà été témoins d'un accident sur ou aux abords des voies de chemin de fer, ou d'une situation dangereuse qui aurait pu conduire à un accident ? Dans quelles circonstances ?

2. Entamez ensuite la présentation.

Celle-ci se divise en plusieurs parties :

Les différences entre les activités d'Infrabel et de la SNCB

Infrabel est le gestionnaire de l'infrastructure ferroviaire. Ses missions sont la construction, l'entretien et la modernisation du réseau ferroviaire belge (rails, caténaires, signaux, ouvrages d'art, passages à niveau…), ainsi que la gestion du trafic des trains.

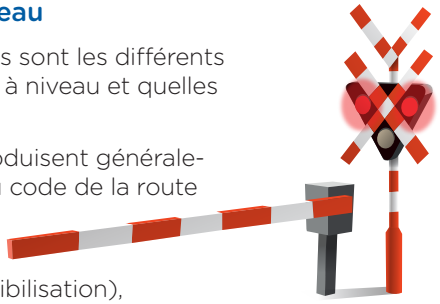
Les super-héros d'Infrabel qui assurent quotidiennement ces missions sont les techniciens, les ingénieurs, les agents chargés de la gestion du trafic, de la maintenance des voies, etc.

Pour plus d'informations sur Infrabel, consultez **www.infrabel.be**

La **SNCB** est l'opérateur ferroviaire principal et assure le transport national de voyageurs. Elle est responsable de ses trains et locomotives (le matériel roulant), de la vente des titres de transport (les guichets), des gares et de l'information aux voyageurs (écrans, affiches jaunes, etc.).

Pour plus d'informations sur la SNCB, consultez **www.letrain.be**

Les règles de sécurité ferroviaire aux passages à niveau



Expliquez aux enfants ce qu'est un passage à niveau, quelles sont les différents dispositifs de sécurité (sonnerie, barrières, etc.) du passage à niveau et quelles sont les règles de conduite à toujours respecter.

Parlez-leur également des conditions dans lesquelles se produisent généralement les accidents. Insistez sur le fait que le non-respect du code de la route est encore et toujours la cause principale des accidents.

Pour plus d'informations sur nos actions aux passages à niveau (suppression, entretien et rénovation, action de sensibilisation), consultez **www.infrabel.be/fr/passagesaniveau**

Les règles de sécurité ferroviaire aux abords des voies ferrées

Expliquez aux enfants qu'il est strictement interdit de se promener sur et le long des voies de chemin de fer. Parlez-leur des catégories de personnes qui généralement adoptent ce type de comportement à risque (navetteurs, riverains, jeunes) et pourquoi (pour prendre un raccourci, par inconscience du danger, pour jouer, etc.). Mettez ensuite l'accent sur les conséquences pour la ponctualité des trains.

Pour plus d'informations sur nos actions pour empêcher les intrusions sur les voies, consultez **www.infrabel.be/fr/intrusionsvoies**

Les règles de sécurité ferroviaire en gare

Expliquez aux enfants où se placer sur le quai, comment traverser les voies pour changer de quai et que faire si un objet tombe dans les voies.

Teste tes connaissances !

Retrouvez toutes nos actions pour les enfants,
ainsi que notre matériel dans notre rubrique pédagogique :
www.infrabel.be/fr/rubriquepedagogique

3. La dernière partie de la présentation consiste en un jeu de questions - réponses pour tester les connaissances des enfants.

Combien de secondes s'écoulent en moyenne entre le moment où tu entends le train et le moment où il franchit le passage à niveau ?

A. 3 à 5 secondes

Après combien de temps un train peut-il passer une fois que les barrières du passage à niveau sont complètement baissées ?

A. Après 15 secondes

Combien de temps faut-il pour que le passage à niveau se ferme complètement ?

A. +/- 30 secondes

De combien de mètres un train a-t-il besoin pour s'arrêter quand il roule à 120km/h ?

C. +/- 700m ou plus

Peux-tu faire du vélo sur le quai de la gare si tu restes bien éloigné du bord ?

A. Non, c'est interdit

Ton ami habite à côté d'une voie de chemin de fer. Le chemin le plus court pour aller chez lui est de traverser les voies. Pas de danger si tu fais attention !

B. Faux

Le passage d'un train provoque des turbulences d'air qui peuvent littéralement t'aspirer sous le train. On parle du risque de «*se faire happer par un train*».

A. Vrai

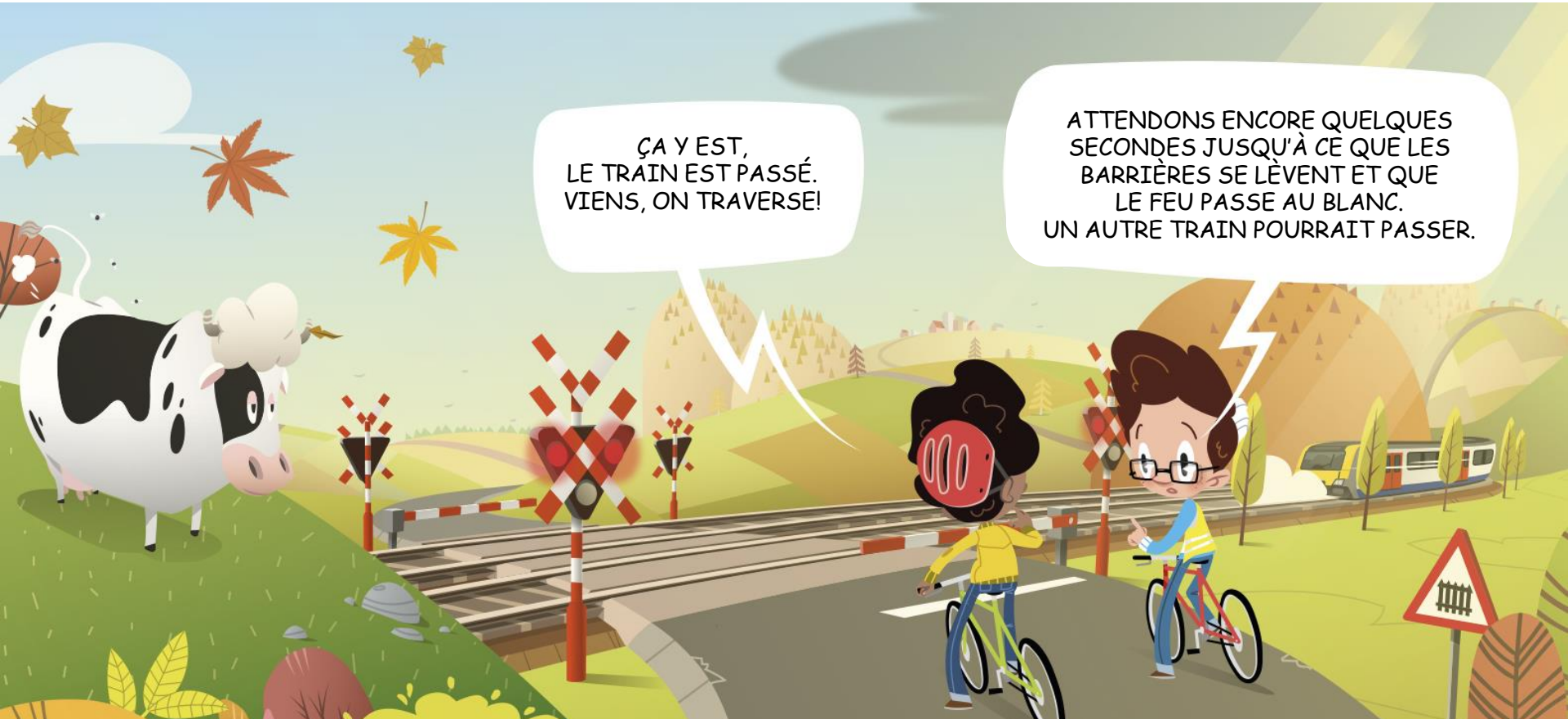
Tu es en gare et tu dois rapidement changer de quai pour ne pas rater ton train. Un groupe de personnes traverse les voies pour aller plus vite. Toi, que fais-tu ?

C. Tu utilises le couloir sous voies, le pont ou le passage à niveau sécurisé

INFRABEL
Right On Track

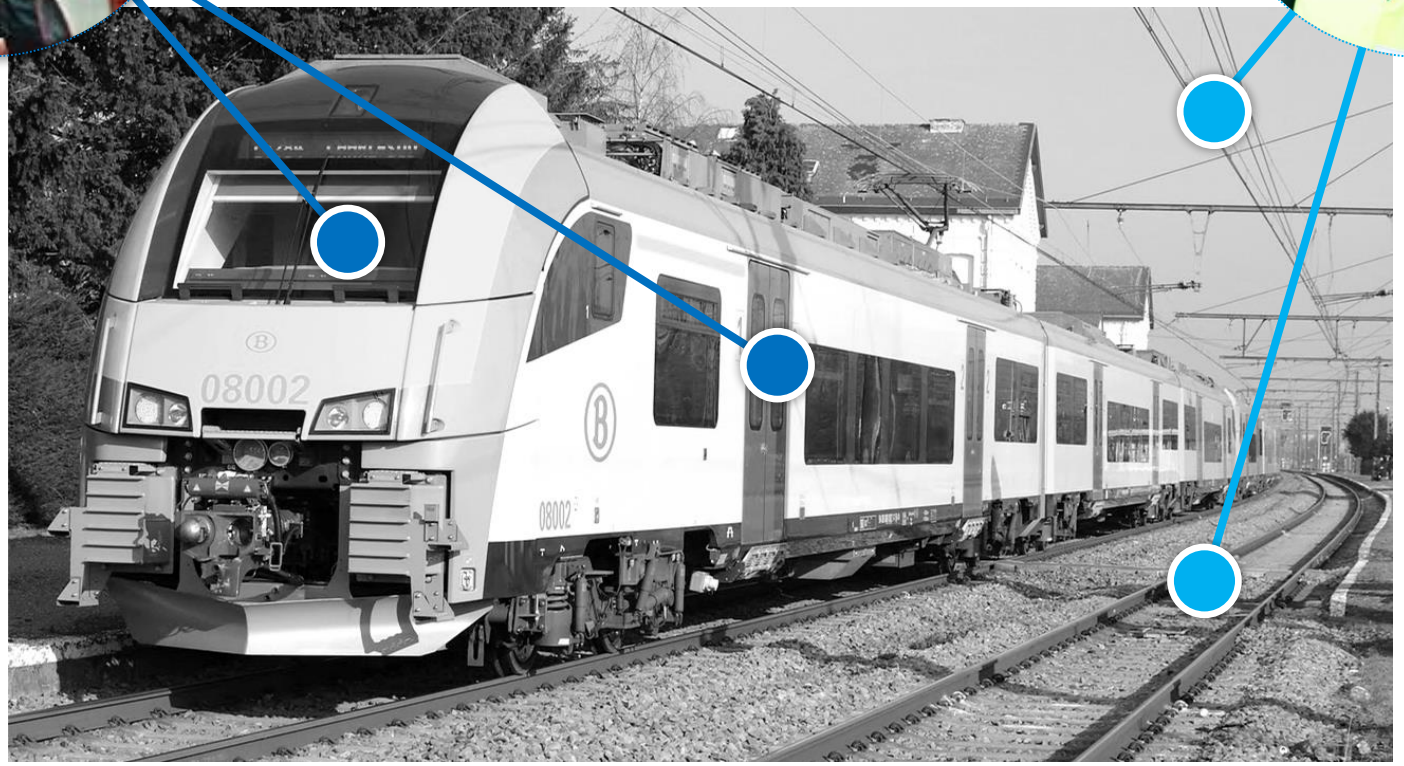
Ta vie vaut un détour

Sensibilisation à la sécurité ferroviaire



INFRABEL
Right On Track

SNCB ≠ Infrabel



INFRABEL
Right On Track

Les super-héros d'Infrabel

les agents de maintenance voies

les agents à la gestion du trafic

les techniciens

les soudeurs

les ingénieurs

INFRABEL
Right On Track

Au passage à niveau

C’est quoi un passage à un niveau?

C’est quand une **ligne de chemin de fer** croise une **route**.

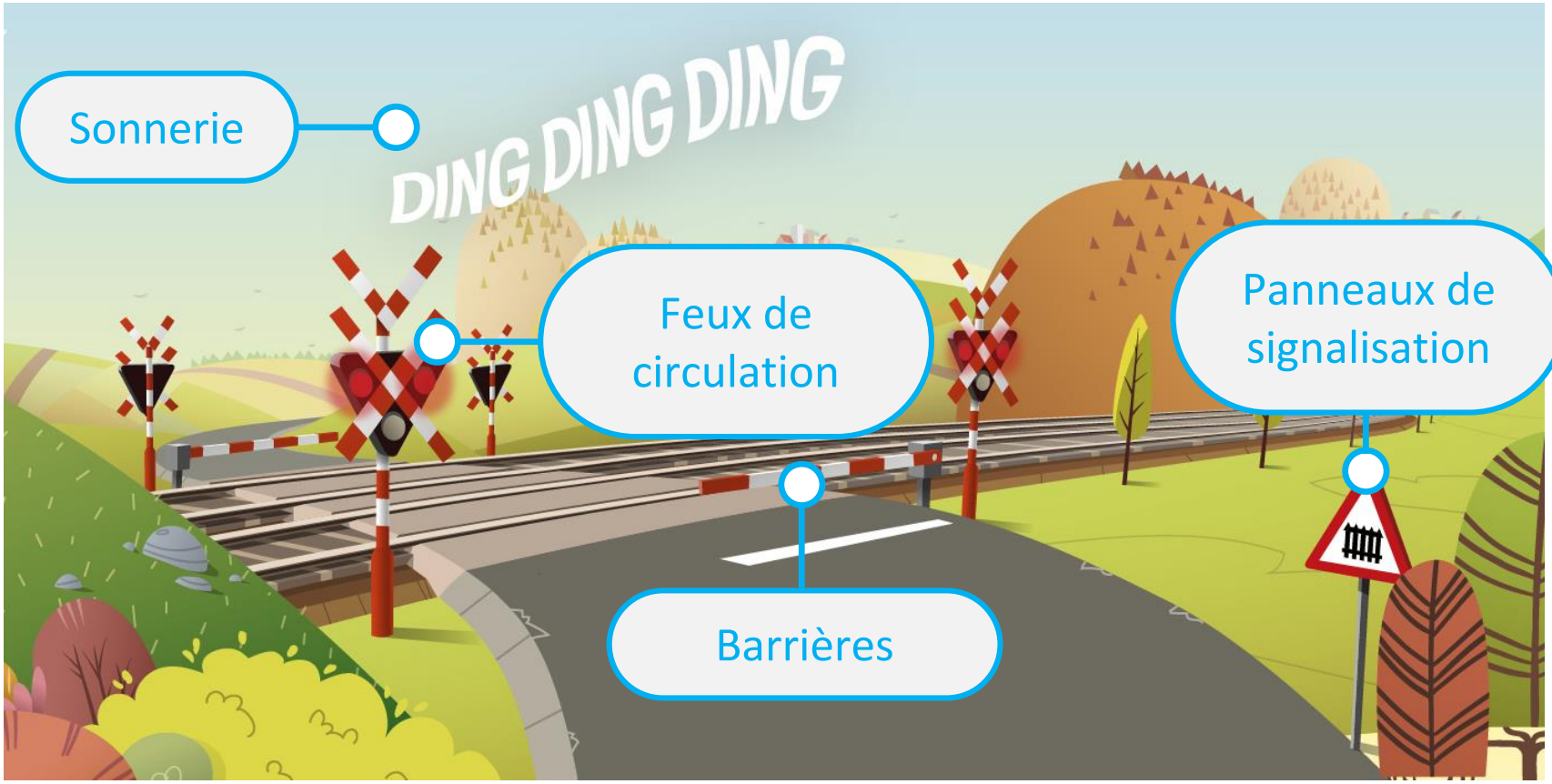
1.751

PASSAGES À NIVEAU

aujourd’hui

en Belgique

Les passages à niveau disposent de différents dispositifs de sécurité



Tout le monde doit s’arrêter à un passage à niveau quand :

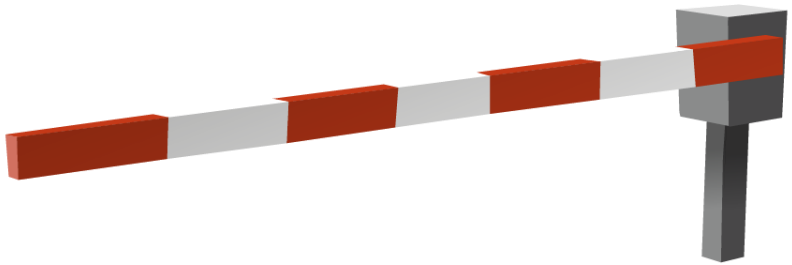
les feux rouges clignotent

Tout le monde doit s'arrêter à un passage à niveau quand :

la sonnerie retentit

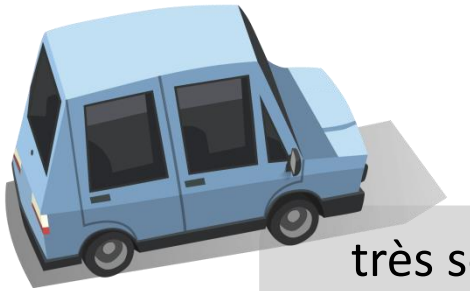
Tout le monde doit s'arrêter à un passage à niveau quand :

les barrières sont fermées
ou sont en mouvement



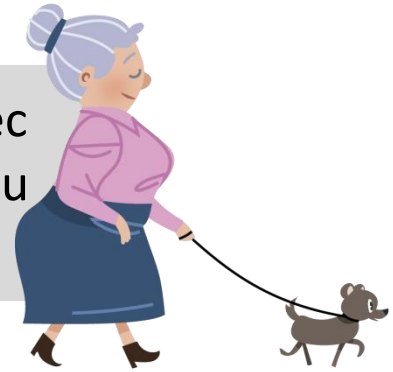
Toutes les semaines 1 accident, tous les mois 1 victime

Les accidents aux passages à niveau se produisent :



très souvent avec des **voitures** (80%)

très souvent avec des personnes du **voisinage** (70%)



souvent en **hiver** (50%)

mais aussi juste après les **vacances scolaires**

Aux abords des voies ferrées

Il est strictement interdit
de se promener sur et
le long des voies de chemin de fer.

En 2016,

7 morts et **1 blessé grave**

Panneaux
“Accès Interdit”

Les personnes qui marchent sur et le long des voies de chemins de fer sont souvent :

des navetteurs,
des personnes qui prennent le train tous les jours pour aller travailler/à l'école

des jeunes

des riverains,
des personnes qui habitent dans le voisinage

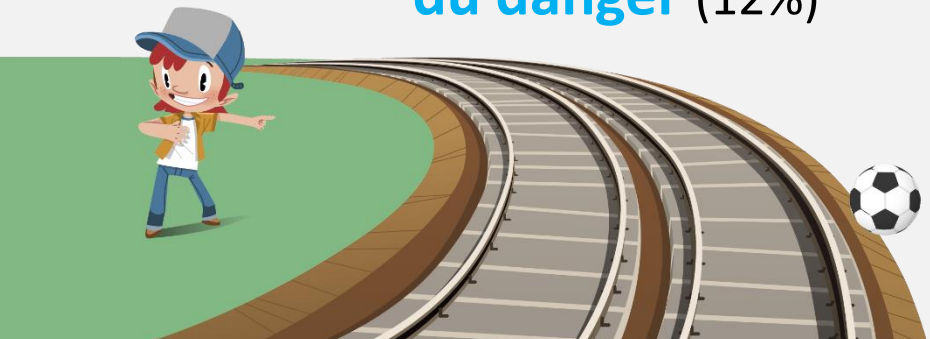
INFRABEL
Right On Track

Pourquoi ?

Souvent, pour **raccourci** (45%)

Souvent, pour **se promener ou jouer** (34%)

Par **insoucience/inconscience du danger** (12%)

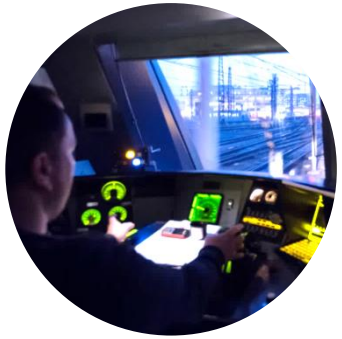


Parce qu'ils ont **laissé tomber quelque chose sur les voies** (7%)

INFRABEL

Les conséquences

Les **intrusions dans les voies** provoquent beaucoup de **retard pour les trains**.

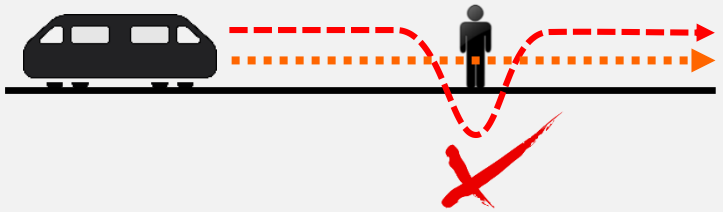


Dès qu'un **conducteur** de train voit des gens dans les voies, il **doit arrêter tout le trafic ferroviaire sur la ligne**, ce qui engendre de gros retards.

Les personnes qui marchent sur et le long des voies de chemins de fer n'ont pas conscience :

de la **vitesse** du train et du temps nécessaire pour freiner. Un train peut mettre **jusqu'à 1km pour s'arrêter**.

que les trains **ne peuvent pas dévier** de leur trajectoire.



En gare

Sur le quai, respecte toujours la **ligne jaune** ou les **dalles tactiles**. Ne reste jamais trop près du bord du quai

"Risque de se faire happer par un train!"

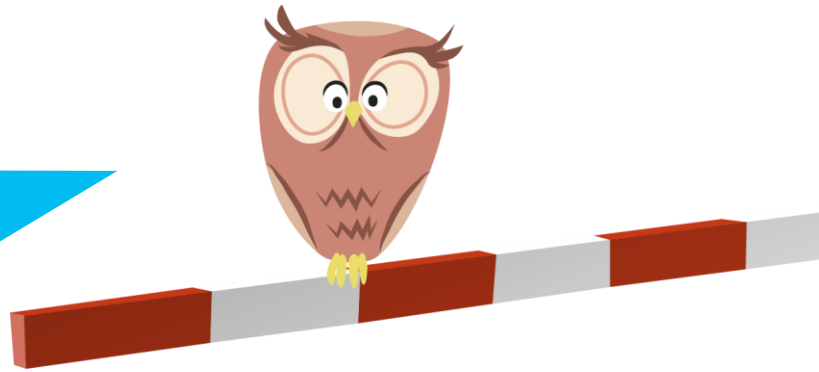
Pour changer de quai, tu dois toujours emprunter la **passerelle**, le **pont**, le **couloir sous voies** ou le **passage à niveau sécurisé**

Tu as fait tomber quelque chose sur les voies? **Demande de l'aide** à quelqu'un qui travaille dans la gare

A ton tour maintenant… Teste tes connaissances!

INFRABEL
Right On Track

Combien de secondes s'écoulent en moyenne entre le moment où tu entends le train et le moment où il franchit le passage à niveau ?



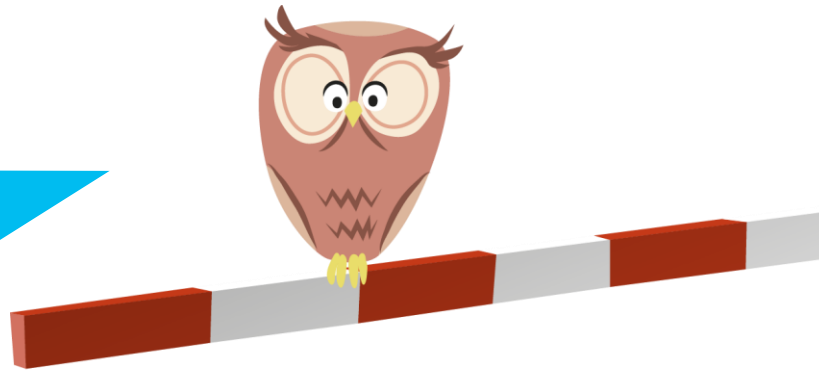
A 3 à 5 secondes

B 8 à 10 secondes

C 13 à 15 secondes

INFRABEL
Right On Track

Après combien de temps un train peut-il passer une fois que les barrières du passage à niveau sont complètement baissées ?



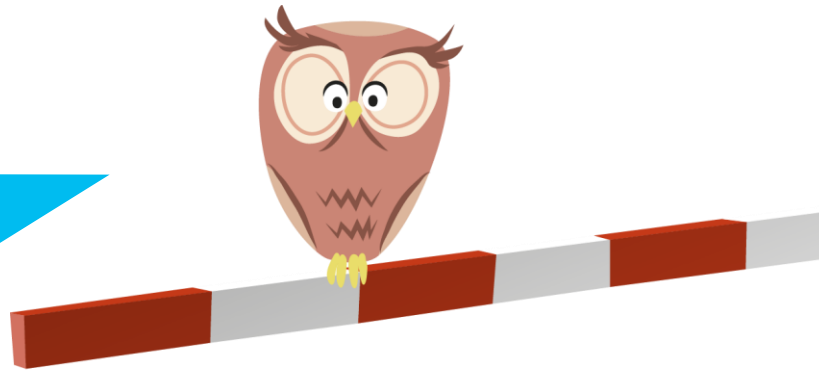
A après 15 secondes

B après 30 secondes

C après 60 secondes

INFRABEL
Right On Track

Combien de temps faut-il pour que le passage à niveau se ferme complètement ?



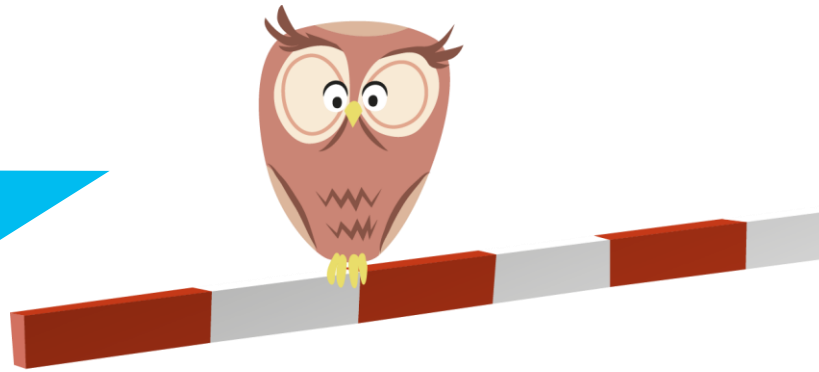
A +/- 30 secondes

B +/- 90 secondes

C +/- 180 secondes

INFRABEL
Right On Track

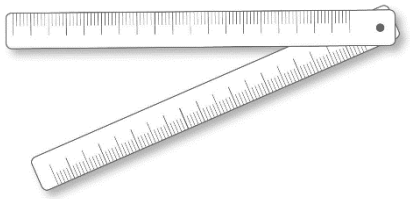
De combien de mètres un train a-t-il besoin pour s'arrêter quand il roule à 120 km/h?



A +/- 200 mètres

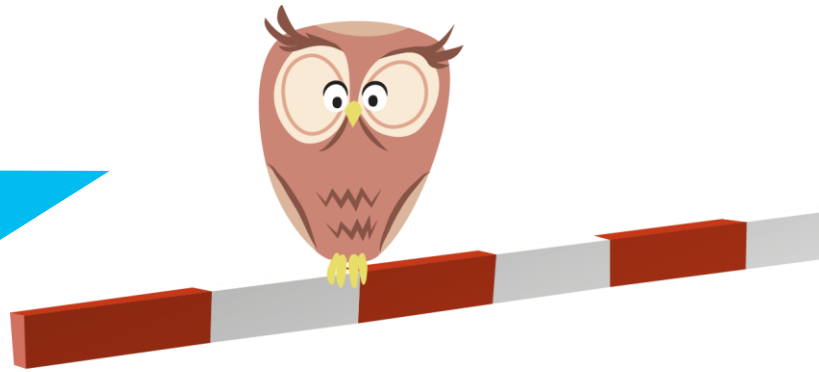
B +/- 400 mètres

C +/- 700 mètres ou plus



INFRABEL
Right On Track

Peux-tu faire du vélo sur le quai de la gare si tu restes bien éloigné du bord?



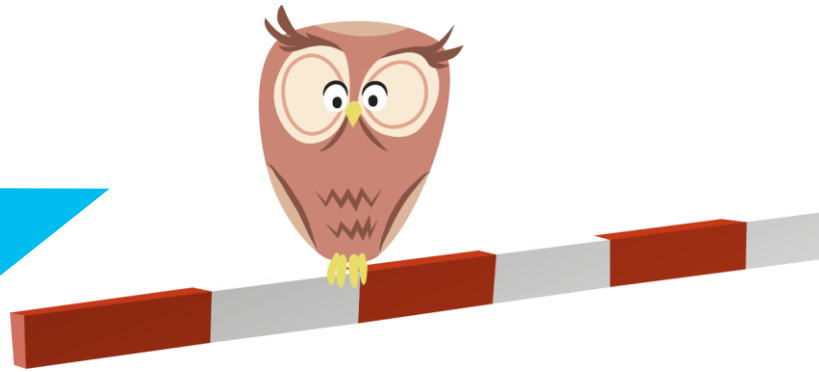
A Non, c'est interdit

B Oui, si tu ne dépasses pas la ligne jaune

C Oui, si tu portes ton casque

INFRABEL
Right On Track

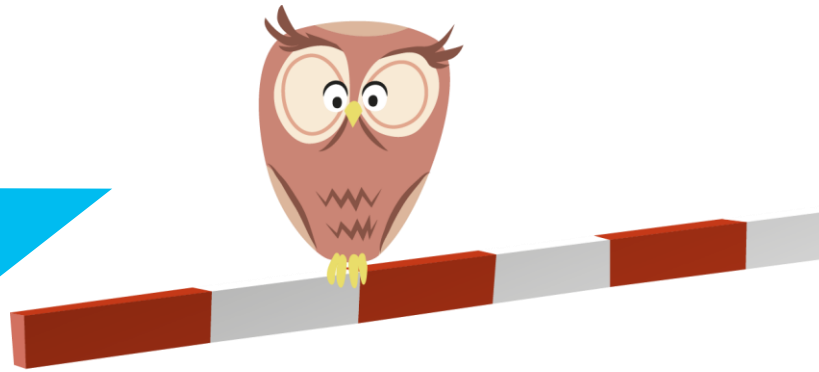
Ton ami habite à côté d'une voie de chemin de fer. Le chemin le plus court pour aller chez lui est de traverser les voies. Pas de danger si tu fais attention!



A Vrai

B Faux

Le passage d'un train provoque des turbulences d'air qui peuvent littéralement t'aspirer sous le train. On parle du risque de *"se faire happer par un train"*.

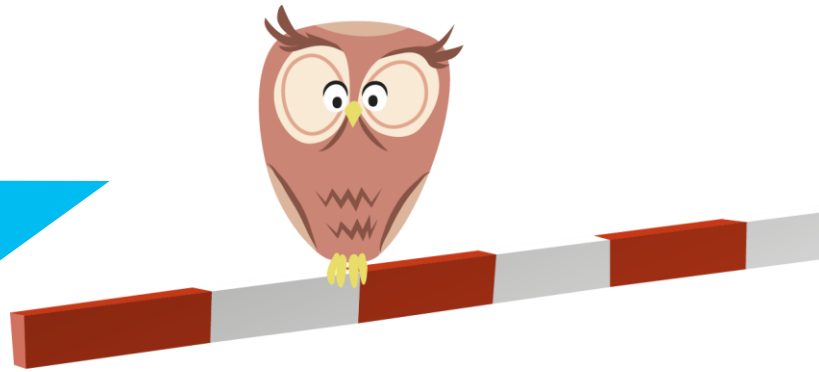


A Vrai

B Faux

INFRABEL
Right On Track

Tu es en gare et tu dois rapidement changer de quai pour ne pas rater ton train. Un groupe de personnes traverse les voies pour aller plus vite. Toi, que fais-tu?



A Tu les suis… De toute façon, il y a des grandes personnes dans le groupe.

B Tu attends que le groupe de personnes traverse pour pouvoir bien regarder qu'aucun train n'arrive. Tu traverses ensuite les voies le plus rapidement possible.

C Tu utilises le couloir sous voies, le pont ou le passage à niveau sécurisé, même si cela te fait faire un détour et te prend plus de temps.

INFRABEL
Right On Track

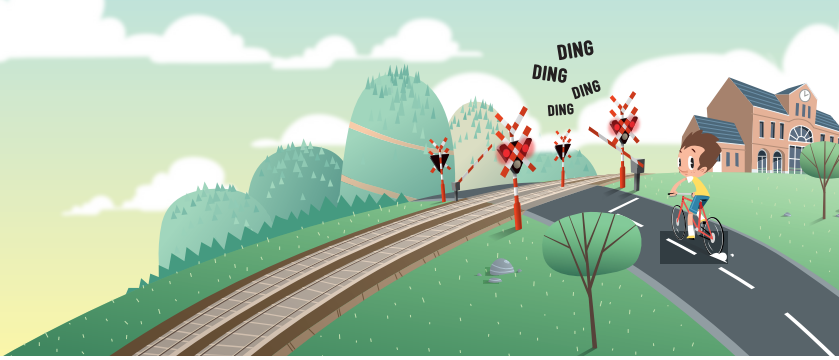
Questions?

www.infrabel.be

MODULE 3

MODULE 3

Jeu de l'oie géant



L'animation consiste en un **jeu de l'oie géant** sur la sécurité aux abords des voies ferrées. Le but de l'animation est de **tester** et d'**améliorer les connaissances** des enfants en matière de sécurité ferroviaire.

Le matériel peut être emprunté via **calendrierdesecoliers@infrabel.be**

(Infrabel ne se charge pas de la livraison du matériel)

Durée :
15 – 20 minutes

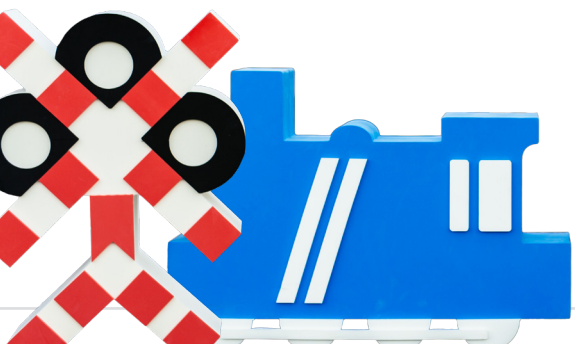
Public cible :
6 – 10 ans

Nombre de participants :
1 à 5 enfants.
Si vous jouez avec plus de 5 enfants, formez des groupes afin de ne pas dépasser 5 équipes.

COMPOSITION DU JEU :

- 1 tapis de jeu (le tapis est composé de 4 morceaux à assembler – les systèmes d'attache sont prévus)
- 5 pions en mousse 3D (hauteur max. de 80 cm)

  Chaque pion représente un élément ferroviaire :
  train, rail, signal, croix de Saint-André et panneau *« Accès interdit »*
- 1 dé en mousse 3D
- Plusieurs fiches plastifiées :
  - 1 fiche explicative des différentes cases reprises sur le tapis de jeu
  - 1 fiche *« Que fais-tu ? »* + 10 illustrations (format A3)
  - 1 fiche *« Vrai ou Faux »*
  - 1 fiche *« Question de réflexion »*
  - 1 fiche *« Question d'observation »*



QUELQUES RÈGLES DE BASE :

1 action par lancer de dé !

Si un enfant a le droit de relancer le dé parce qu'il tombe sur une case le lui permettant, ou parce qu'il répond correctement à une question, il ne doit pas systématiquement répondre à la nouvelle question demandée.

Ceci afin d'éviter qu'un enfant ne réalise le parcours en « une seule fois » sans laisser aux autres enfants la possibilité de jouer.

Si, au contraire, la partie de jeu dure trop longtemps, n'hésitez pas dans ce cas à poser une nouvelle question.

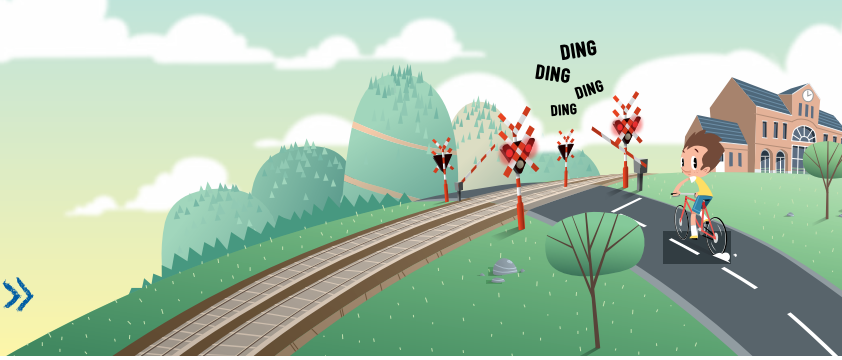
1 case par enfant !

Si un enfant tombe sur la même case qu'un copain, il se place sur la case suivante. L'enfant répond alors à la question/fait l'action demandée par cette case.

MODULE 4

MODULE 4

Jeu de société «Les Experts du Rail»



Ce jeu de société est un **parcours ludique** autour du thème de la sécurité ferroviaire. Il peut être utilisé plusieurs fois, tout en rencontrant de nouvelles questions et de nouveaux défis.

Le matériel peut être téléchargé depuis notre site web **www.infrabel.be/fr/kitdesensibilisation** ou commandé via **calendrierdesecoliers@infrabel.be**

Durée :
Version « *courte* » : 25 minutes
Version « *moyenne* » : 45 minutes
Version « *longue* » : 60 minutes

Public cible :
10-12 ans (5e et 6e primaire).
Les enfants plus jeunes peuvent également jouer… Les règles du jeu sont très simples mais vous devrez peut-être dans ce cas sauter l'une ou l'autre question plus difficile.

Nombre de participants :
2 à 6 enfants.
Si vous jouez avec plus de 6 enfants, formez des groupes afin de ne pas dépasser 6 équipes.

COMPOSITION DU JEU :

1 plateau de jeu

6 pions (à découper)

Du matériel supplémentaire est à prévoir :

1 dé pour chaque équipe, 1 lecteur MP3 ou autre, des feuilles de papier, des bics ou crayons afin de dessiner (pour les questions jaunes), ainsi que les «super-héros Infrabel» disponibles pour impression sur notre site web (www.infrabel.be/fr/kitdesensibilisation).

RÈGLES DU JEU (disponibles à l'arrière du plateau de jeu) :

Le but est d'amener son pion à la destination fixée en début de partie, tout en récoltant le plus de « super-héros Infrabel ».

Les joueurs avancent tout au long du parcours en répondant à des questions, en observant, en dessinant et en réfléchissant sur la thématique de la sécurité ferroviaire.

Il existe deux types de cases : les cases « couleur » et les cases spéciales. En fonction, les joueurs se réfèrent soit à la question correspondant à la case sur laquelle ils tombent, soit ils font l'action demandée par la case.

Les joueurs reçoivent des « super-héros Infrabel » pour chaque bonne réponse obtenue.

Toutes les réponses aux questions se trouvent également à l'arrière du plateau de jeu.

Gare

Rivière

Gîte

Pleine de jeux

La mer

École

À tes crayons !

1. Sur une feuille, dessine les éléments essentiels d'un passage à niveau indiquant que tu ne peux pas traverser la voie de chemin de fer. Aide-toi du dessin bleu 10.
2. Sur le dessin encadré au centre du jeu, repère 3 erreurs de signalisation dans la gare.
3. Sur le dessin encadré au centre du jeu, repère les 5 comportements dangereux d'enfants..
4. Sur le dessin encadré au centre du jeu, repère 3 erreurs au passage à niveau.
5. Sur une feuille, dessine la croix de St André indiquant un passage à niveau à plusieurs voies. Aide-toi de la case orange 2.
6. Sur le dessin à l'encadrement vert, combien de volt génèrent les caténaires ?
7. Sur une feuille, dessine un quai et l'élément au sol indiquant la zone de sécurité à ne pas franchir. Aide-toi du dessin bleu 2.
8. Dessine le panneau annonçant un passage à niveaux avec barrières. Aide-toi de la case orange 1.

Que fais-tu ?

Sur le plateau de jeu, recherche l'image numérotée et répond à la question.

1. Ce groupe de jeunes attend-il sont train en toute sécurité?
2. Cet enfant est-il placé à l'endroit adéquat si un train arrive ?
3. Peux-tu traverser ce passage à niveau ?
4. Cet enfant peut-il jouer au cerf-volant à cet endroit?
5. Ces cyclistes font-ils quelque chose de dangereux ?
6. Est-il mieux de suivre les voies de chemin de fer pour ne pas se perdre ou de prendre un autre chemin?
7. Tu te promènes en forêt et tu croises une voie de chemin de fer. Observe la situation sur le dessin. Où traverses-tu ?
8. Peux-tu faire du vélo sur le quai si tu restes éloigné du bord ?
9. En gare, tu entends le message suivant au haut-parleur : « Attention, voie 1, train en passage, veuillez vous éloigner du bord du quai ». Où dois-tu te placer ? Indique-le sur le dessin.
10. Peux-tu traverser ce passage à niveau alors qu'un train se trouve dans la gare juste à côté?

Vrai ou faux ?

1. Un train ne peut pas dévier de sa trajectoire.
2. Si ton gsm tombe sur les rails, tu peux vite aller le ramasser après avoir vérifié qu'aucun train n'arrive.
3. Traverser un passage à niveau avec ton lecteur mp3 dans les oreilles ne pose aucun problème.
4. Tu croises un passage à niveau sans barrières. Tu regardes bien à gauche et à droite si aucun train n'arrive avant de traverser. C'est suffisant.
5. Les barrières sont en train de se fermer, mais si tu ne passes pas, tu seras en retard à l'école. Tu ne vois pas de train arriver, alors tu peux vite passer.
6. Un ami habite à côté d'une voie de chemin de fer. Le chemin le plus court pour aller au parc à skate est de traverser les rails. Pas de danger si tu fais attention !
7. Un train roulant à une vitesse moyenne parcourt une distance de 200 mètres en 5 secondes. Pour parcourir 1 km, il met donc 25 secondes.
8. Le passage d'un train provoque des turbulences d'air qui peuvent littéralement t'aspirer sous le train. On parle du risque de se faire happer par un train.
9. Le soir et la nuit, il y a forcément moins de trains qui roulent qu'en journée. C'est donc moins dangereux de se promener à proximité de chemins de fer en soirée.
10. La plupart des trains roulent grâce aux câbles électriques de 3000 volt qui se trouvent au-dessus des voies.
11. En moyenne, le temps qui s'écoule entre la fermeture des barrières et le passage d'un train est de 30 secondes.
12. L'accompagnateur a déjà sifflé, mais les portes du train sont encore ouvertes, je peux donc encore monter dans le train.

Petite réflexion !

1. Un train roulant à du 150 km/h a besoin de 1,5 km pour freiner, de quelle distance a-t-il besoin pour s'arrêter s'il roule à du 50 km/h ? (à 10 mètres près)
2. Combien de kilomètre de voie y-a-t 'il environ en Belgique ? (800km-1200km-3500km)
3. Crois-tu pouvoir entendre un train arriver en écoutant de la musique dans des écouteurs? Fait le test. Place les écouteurs d'un lecteur mp3 dans tes oreilles et mets la musique assez fort. Un autre élève te dicte une phrase assez longue. As-tu tout compris ?
4. Quelle est la vitesse maximum d'un train sur une ligne normale ? (100km/h-160km/h-260km/h)
5. Si un accident devrait survenir, quel numéro d'urgence dois-tu appeler au plus vite?
6. Combien de passages à niveaux y-a-t 'il en Belgique ? (800-1800-5800)
7. Une petite fille a fait tomber sa poupée sur les rails. Comment réagis-tu?
8. Tu arrives à vélo à un passage à niveau, la lumière est blanche et les barrières sont relevées mais il y a une file de voitures sur le passage à niveaux. Tu vas probablement devoir t'arrêter sur le passage à niveau. Que fais-tu? Pourquoi ?
9. De quelle couleur est le feu qui indique que l'on peut traverser un passage à niveau en toute sécurité ? (vert-orange-blanc)

Que signifie ?

Peux-tu expliquer ce que l'illustration de ta case veut dire? N'hésite pas à t'aider des autres images du jeu.

Tu as raté ton train, il faut atterndre le suivant. Passe ton 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

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/securite/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 plus 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

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/securite/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.

CECP :

T4. Respecter des consignes, y compris de sécurité et d'hygiène.
T6. Saisir l'information.
T7. Traiter l'information.
T8. Mémoriser et s'approprier l'information.
T9. Utiliser l'information.

Vrai ou **faux** ?

1. **VRAI !** Ce n'est pas comme un bus ou une voiture, le train doit rester sur les rails.
2. **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.
3. **FAUX !** Si le signal sonore se met à retentir, tu ne l'entendras pas.
4. **VRAI !** C'est suffisant, en redoublant d'attention.
5. **FAUX !** Tu es obligé de t'arrêter ! Mieux vaut être un peu en retard à l'école que de risquer ta vie. Pas vrai?
6. **FAUX !** C'est beaucoup trop dangereux. Utilise toujours le pont, le tunnel ou le passage sécurisé pour traverser les voies.
7. **VRAI !** C'est rapide hein ! Ça prouve qu'un train arrive plus vite que tu ne le penses.
8. **VRAI !** C'est pour cela qu'il faut respecter les distances de sécurité sur le quai lorsque tu entends un train arriver.
9. **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.
10. **VRAI !** N'escalade donc pas un poteau électrique car il peut émettre de grosses décharges de 3000 volts qui pourraient être mortelles.
11. **VRAI !** Et parfois même de 15 secondes ! Respecte donc bien les signaux.
12. **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** !

1. Le train a besoin d'environ 500 mètres pour s'arrêter.
2. 3500 km.
3. 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!
4. 160km/h.
5. Le 112 est le numéro général en cas d'urgence.
6. 1800.
7. 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!
8. Tu attends jusqu'à ce que le passage à niveau soit complètement « dégagé » et que tu puisses traverser en une fois. Ne t'arrêtes jamais sur un passage à niveau, parce qu'il peut se fermer rapidement.
9. 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.

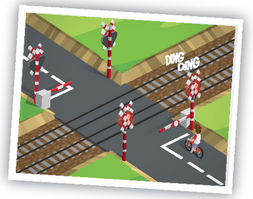
Passage à niveau à voie unique.

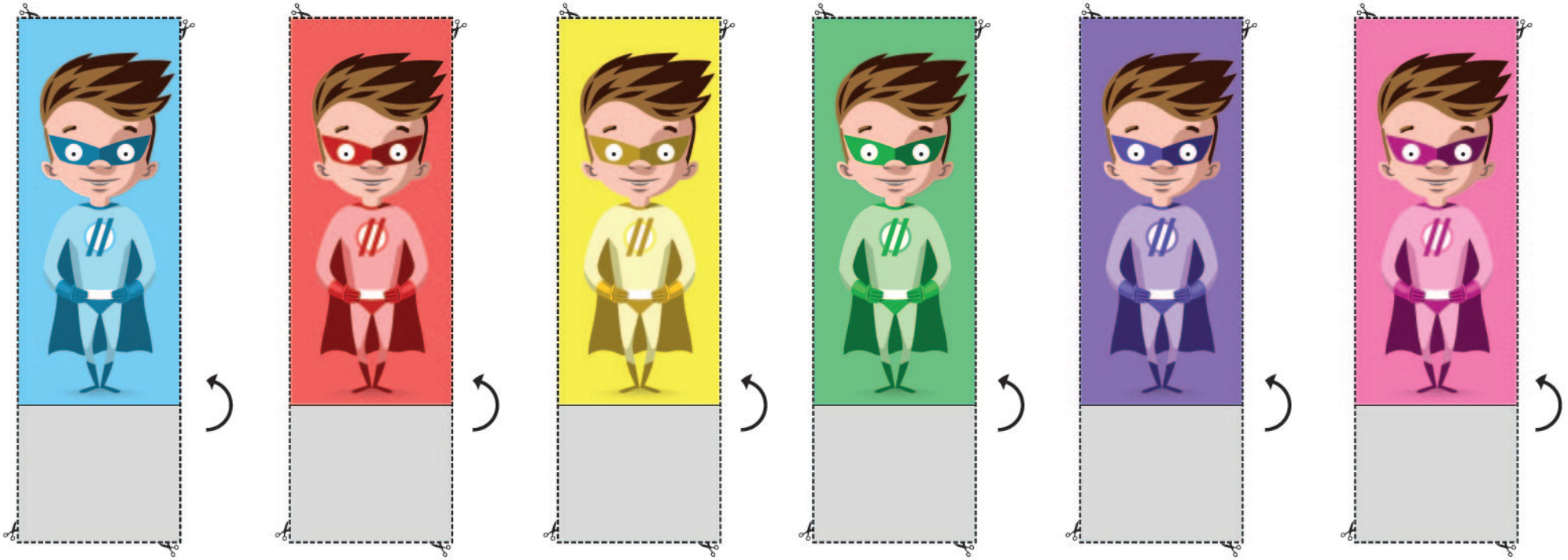
Passage par un tunnel pour traverser les voies.

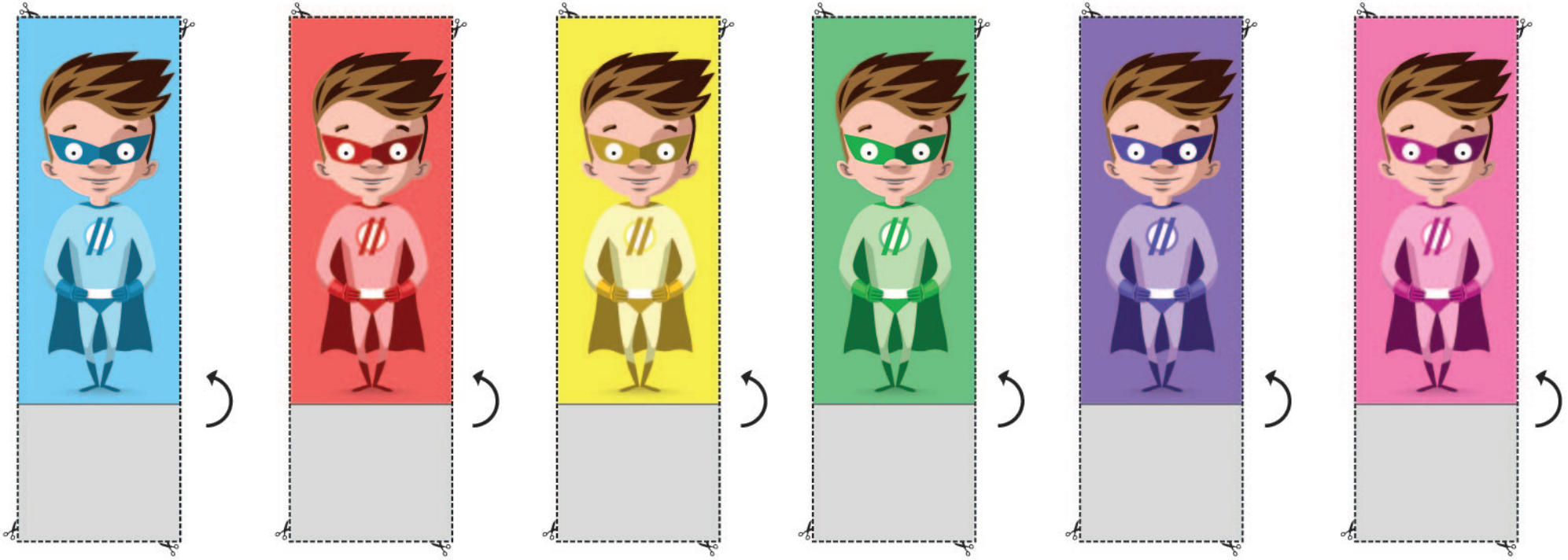
Passage à niveau sans barrière.

Attention, électricité sur les caténaires, danger de mort.

A tes **crayons** !



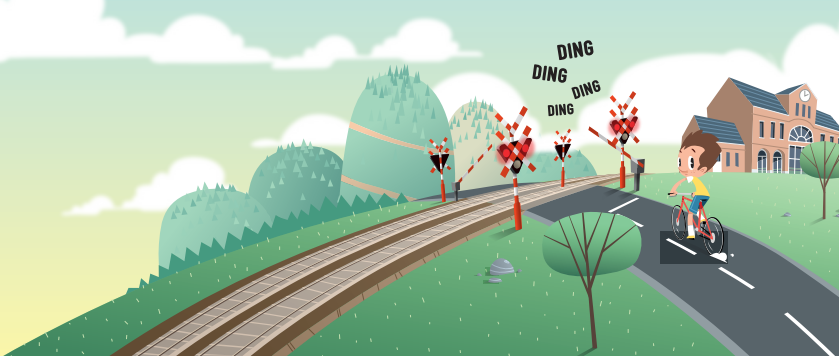




MODULE 5

MODULE 5

Les affiches de sécurité thématiques



Les **affiches de sécurité** sont classées par thème et illustrent les **règles de sécurité** d'une façon amusante et ludique : au passage à niveau, en gare et le long des voies.

Affichez-les et expliquez aux enfants ce qu'ils peuvent et ne peuvent pas faire aux abords des voies ferrées.

Travaillez ensuite plus spécifiquement sur une thématique…

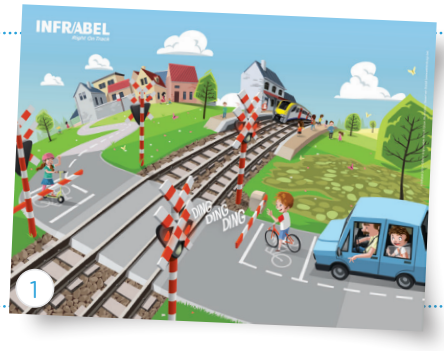
Les affiches peuvent être téléchargées depuis notre site web **www.infrabel.be/fr/kitdesensibilisation** ou commandées via **calendrierdesecoliers@infrabel.be**

Durée :
30 minutes par thématique

Public cible :
8 – 12 ans

Nombre de participants :
Illimité

THÉMATIQUE 1 : AU PASSAGE À NIVEAU



Affichez l'illustration 1 « Au passage à niveau » !

Téléchargez l'illustration via notre site web
www.infrabel.be/fr/kitdesensibilisation
ou commandez-la via **calendrierdesecoliers@infrabel.be.**

Commencez par une petite discussion introductive en posant quelques questions aux enfants :

- Qu'observent-ils sur l'illustration ?
- Quels sont les différents équipements de sécurité ? Comment les nomme-t-on ?
- Que signifie la croix de Saint-André ?

La signalisation aux passages à niveau en quelques mots…

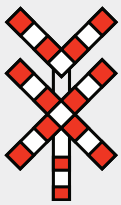
Chaque passage à niveau est annoncé par un **panneau de signalisation**, plus précisément par un **triangle de danger**.

Le panneau représentant une barrière signale un passage à niveau sécurisé par des barrières.

Le panneau représentant un train indique un passage à niveau sans barrières.

Presque tous les passages à niveau sont identifiés par une **croix de Saint-André**.

Une croix de Saint-André simple pour un passage à niveau permettant le franchissement d'une seule voie ferrée.



Une croix de Saint-André double pour un passage à niveau permettant le franchissement de 2 voies ou plus.

Une croix de Saint-André double avec feux de circulation.

La plupart des passages à niveau (mais pas tous) sont équipés de **feux clignotants**. 2 feux rouges clignotant en alternance lorsque le passage à niveau se ferme et 1 feu clignotant blanc lunaire lorsque le passage à niveau est ouvert.

Beaucoup de passages à niveau disposent de **barrières** qui s'abaissent lorsque le passage à niveau se ferme.

Les passages à niveau peuvent également être équipés d'une **sonnerie**.

Le fichier son pour entendre la sonnerie, ainsi que les panneaux et images peuvent être téléchargés depuis notre site web **www.infrabel.be/fr/kitdesensibilisation**

Interrogez enfin les enfants en leur posant quelques questions simples, pour tester leurs connaissances :

De quelle distance un train circulant à 100km/h a-t-il besoin en moyenne pour s'arrêter ?

A : La longueur de 5 terrains de football

B : La longueur de 10 terrains de football

C : La longueur de 20 terrains de football

Réponse :
Un train a besoin d'un kilomètre pour s'arrêter complètement, soit la longueur de 10 terrains de football. C'est extrêmement long ! Il faut dire que la vitesse des trains est élevée. Ils peuvent parfois atteindre 160 km/h. Les trains sont aussi très lourds. Et tu sais que plus la masse est importante, plus il est difficile de freiner et de s'arrêter rapidement.

De plus, un train ne peut pas dévier de sa trajectoire puisqu'il roule sur des rails.

Imagine ce qui pourrait t'arriver si tu tentes de traverser un passage à niveau qui est fermé…

Tu fais la file à vélo entre plusieurs voitures à un passage à niveau… Comment circules-tu pour avancer ?

A : Tu suis simplement la voiture qui est devant toi, au risque de te retrouver en plein milieu du passage à niveau.

B : Tu dois toujours patienter au passage à niveau jusqu'à ce que tu sois certain de pouvoir le traverser complètement, en 1 seule fois.

Réponse :
Réponse B bien sûr… Assure-toi toujours de pouvoir traverser le passage à niveau en 1 seule fois. S'il y a une file, ou si tu aperçois un autre obstacle sur ou juste après le passage à niveau, ne le traverse sous aucun prétexte ! Il est toujours possible que le passage à niveau se ferme à nouveau subitement.

Les barrières du passage à niveau se relèvent, mais les feux rouges continuent de clignoter. Peux-tu déjà traverser à vélo ?

A : Oui, les barrières s'ouvrent, donc cela veut dire qu'il n'y a plus de train en vue.

B : Non, tu dois attendre que les feux rouges cessent de clignoter et que la lumière blanche commence à clignoter.

Réponse :
La réponse B est la bonne réponse. Ne traverse jamais si les barrières ne sont pas complètement relevées et si les feux rouges clignotent encore. Il est possible qu'un train arrive dans l'autre sens et que le passage à niveau se referme immédiatement.

THÉMATIQUE 2 : SUR LE QUAI

Affichez les illustrations 2 et 4 « Sur le quai » !

Téléchargez les illustrations via notre site web
www.infrabel.be/fr/kitdesensibilisation
ou commandez-les via **calendrierdesecoliers@infrabel.be**.

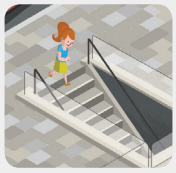
Discutez avec les enfants en vous aidant des quelques questions suivantes :

- Y a-t-il des enfants qui prennent souvent le train ?
- Quelles sont les infrastructures de la gare qui permettent de se rendre de l'autre côté des voies en toute sécurité ?
- Que doivent faire les enfants sur l'illustration 2 pour passer d'un quai à l'autre ?

La sécurité en gare et sur le quai en quelques mots…

Respecte toujours une distance de sécurité par rapport aux voies. La **ligne jaune** ou les **dalles à relief** sur le quai t'indiquent à quelle distance du bord du quai tu dois te tenir.

Un train qui passe, surtout lorsqu'il circule à grande vitesse, peut provoquer un énorme déplacement d'air et tu pourrais ainsi te retrouver aspiré sous le train. On parle du risque de ***« se faire happer par un train »***.



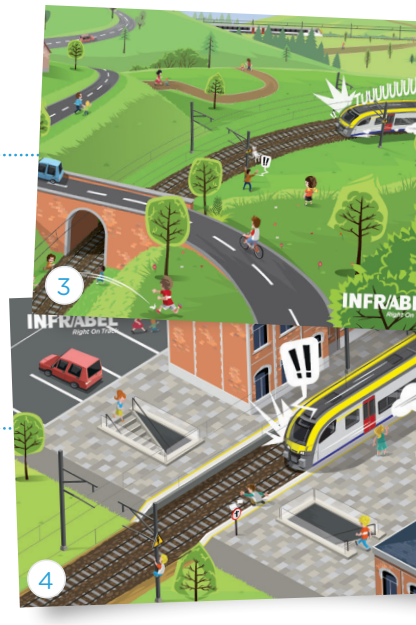
Utilise toujours le **couloir sous voies**, le **passage à niveau** ou la **passerelle** pour traverser les voies et changer de quai. Ne marche et ne cours jamais dans les voies ! Les trains roulent vite sans faire beaucoup de bruit. Tu ne les entends arriver que quand il est trop tard.

Demandez ensuite aux enfants d'identifier sur l'illustration 4 la situation dangereuse sur le quai et expliquez-leur comment assurer leur sécurité.

Situation dangereuse : Quelqu'un laisse tomber des papiers sur la voie et essaye de les ramasser.

Explication : Tu as malencontreusement laissé tomber quelque chose sur les voies pendant que tu attendais sur le quai ? N'essaye jamais de ramasser toi-même ce que tu as laissé tomber. Demande plutôt l'aide de quelqu'un qui travaille dans la gare !

THÉMATIQUE 3 : LE LONG DES VOIES



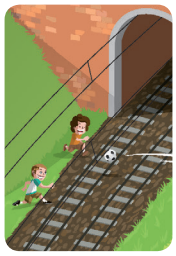
Affichez les illustrations 3 et 4 « Le long des voies » !

Téléchargez les illustrations via notre site web
www.infrabel.be/fr/kitdesensibilisation
ou commandez-les via **calendrierdesecoliers@infrabel.be**.

Demandez ensuite aux enfants d'identifier sur les illustrations les situations dangereuses le long des voies et expliquez-leur comment assurer leur sécurité.

Situation dangereuse 1 :
Quelqu'un promène son chien le long des voies.

Explication :
Ne marche jamais le long des voies. Tu te trouves sur un terrain privé ! De plus, tu peux te retrouver en danger si tu longes les voies de trop près. Les trains roulent très vite et font peu de bruit. Tu ne les entends donc pas arriver.



Situation dangereuse 2 :
Les enfants jouent au football dans les voies.

Explication :
Les voies ne sont pas un terrain de jeu. Il ne te viendrait jamais à l'idée d'aller jouer sur une autoroute ? Ici, c'est pareil ! Un train est incapable de dévier de sa trajectoire et il lui faut une très grande distance pour s'arrêter.

Situation dangereuse 3 :
Quelqu'un escalade un poteau caténaire.

Explication :
Les câbles qui passent au-dessus des voies du chemin de fer sont des lignes électriques très puissantes et donc très dangereuses. Il n'est même pas nécessaire de toucher les câbles pour être électrocuté. Un terrible accident peut arriver rien qu'en se trouvant à proximité de la caténaire, ou en touchant les câbles avec un objet quelconque.

INFRABEL
Right On Track

AU PASSAGE A NIVEAU

Attends un peu... tu n'en mourras pas !

Le signal sonore retentit, les feux sont rouges et la barrière est fermée ?
Un train va arriver : **interdit de traverser !**

Savais-tu que le train n'arrive souvent que **15 secondes** après la fermeture des barrières ?

Etre séparé de tes amis **le temps que le train passe**, ce n'est pas la fin du monde !

Avant de traverser les voies, attends que les barrières soient complètement levées et que les feux rouges soient éteints.
Un deuxième train peut suivre une fois que le premier est passé.

© Infrabel 2013 - Editeur responsable: Benoît Gilson, Illustrations: Steven van Bostel | www.atelierdesign.be

INFRABEL
Right On Track

LE LONG DES VOIES

Les **rails** ne sont pas un **terrain de jeu** !

Les nouveaux trains sont très silencieux et très rapides. Ils parcourent 200 mètres en 5 secondes et **tu ne les entends presque pas arriver.**

Un train peut mettre jusqu'à **1 km pour s'arrêter**. C'est long ! Et impossible de tourner pour t'éviter !

Ne t'approche pas des câbles électriques. Ce panneau, tu le vois ? Sois malin: **éloigne-toi !**

© Infrabel 2013 - Editeur responsable: Benoit Gilson. Illustrations: Steven van Boxtel (www.ateliervandesign.be)

INFRABEL
Right On Track

SUR LE QUAI

Ta **vie** vaut **le détour !**

Tu dois traverser ? **Utilise le tunnel ou le pont** mis à ta disposition !
S'il n'y en a pas, **traverse au passage à niveau** sécurisé.
Voici quelques bonnes raisons d'être prudent :

- Les trains roulent **plus vite** que tu ne le penses.
- Tu ne les **entends pas** toujours arriver.
- Un train qui roule à **120 km/h** a besoin d'**un kilomètre** pour s'arrêter.
- Un train ne sait **pas dévier** de sa route.

Parfois, des trains passent en gare sans s'arrêter.
Ecoute bien les annonces et
éloigne-toi le plus possible du bord du quai.

© Infrabel 2014 - Editeur responsable: Benoît Gilson. Illustrations: Steven van Boetel (www.ateliersdesign.be)

INFRABEL

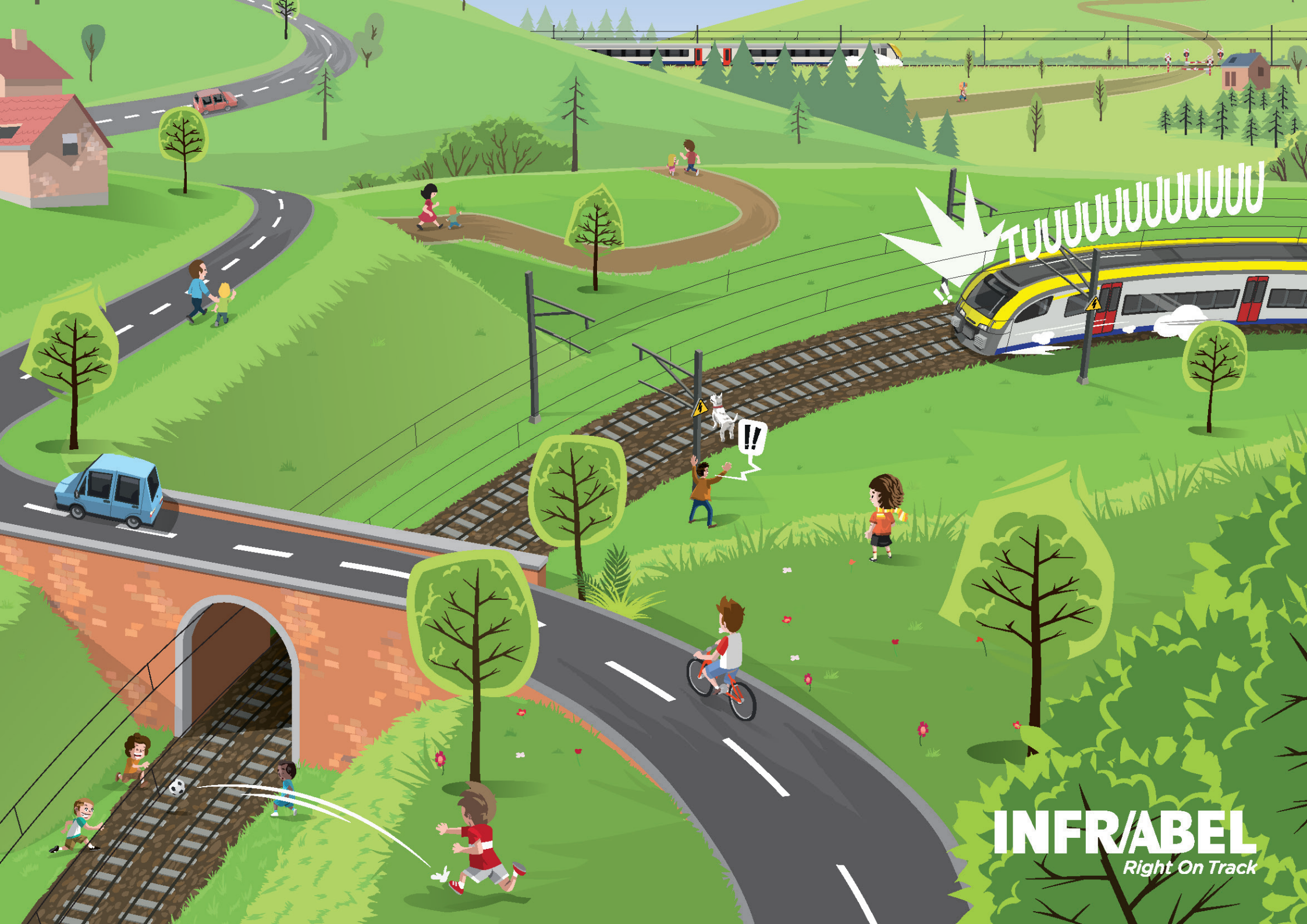
Right On Track

DING
DING
DING

© Infrabel 2013 - Editeur responsable: Benoît Gilson. Illustrations: Steven van Boxtel (www.atelierdesign.be)

INFRABEL
Right On Track

© Infrabel 2014 - Editeur responsable: Benoit Gilson. Illustrations: Steven van Boxtel (www.atelierdesign.be)


TUUUUUUUUUUUUU
!!
!!
INFRABEL
Right On Track

INFRABEL
Right On Track
!!