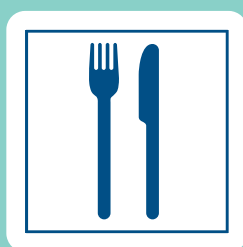


Wskaż znaki występujące na kolei.

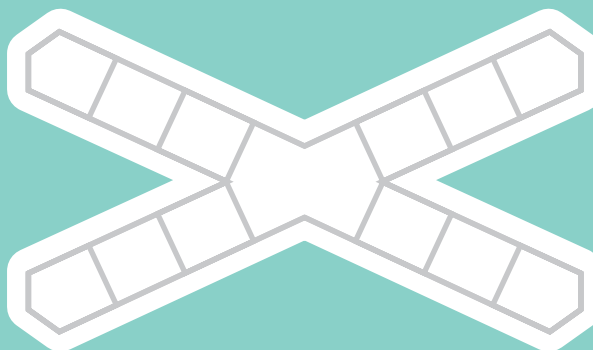
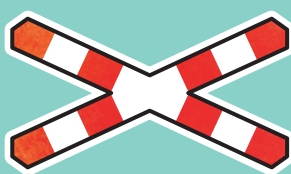




Pokoloruj znaki według wzoru i zastanów się razem z rodzicami, z czym Ci się kojarzy:

krzyż św. Andrzeja

Ten, który ma dwie przecinające się belki, stoi przed przejazdami jednotorowymi. Krzyż z dodatkowymi belkami u dołu oznacza, że przed nami znajduje się przejazd wielotorowy. Krzyż wyznacza miejsce zatrzymania się przed przejazdem bez zapór lub półzapór.



znak przejazdu kolejowego bez zapór

Ten znak ostrzega o przejeździe kolejowym, który nie ma ani zapór (szlabanów), ani półzapór. Zamknięcie takiego przejazdu może nie być oznaczone sygnalizacją świetlną. Zwykle przed przejazdem stoi wtedy również znak STOP.



znak przejazdu kolejowego z zaporami

Ten znak jest ustawiany przed przejazdami kolejowymi zamykanymi zaporami lub półzaporami (szlabanami). Nawet wtedy, gdy przejazd kolejowy jest wyposażony w zapory lub półzapory, musimy zachować szczególną ostrożność i upewnić się, że nie nadjeżdża pociąg.



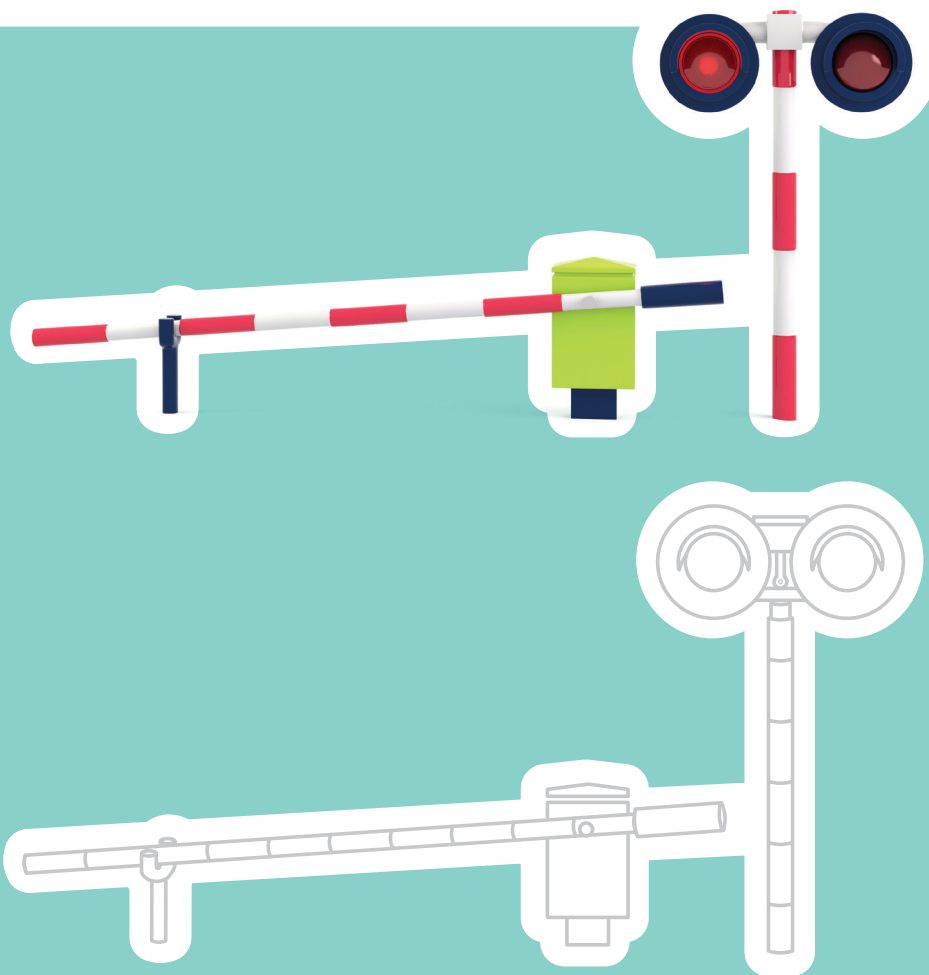
STOP

Wskazuje, że musimy się zatrzymać, zanim pojedziemy dalej. Ten znak może stać także przed przejazdami kolejowymi.



sygnalizator świetlny ze szlabanem

Ten znak przed przejazdami sygnalizuje: STÓJ! Jeżeli miga czerwone światło, koniecznie musimy się zatrzymać.



słupki wskaźnikowe

Mogą nam podpowiedzieć, jaki dystans dzieli nas od przejazdu kolejowego:

- z trzema kreskami: przejazd jest jeszcze daleko (150–300 metrów),
- z dwiema kreskami: przejazd jest coraz bliżej (100–200 metrów),
- z jedną kreską: przejazd znajduje się tuż, tuż (50–100 metrów).



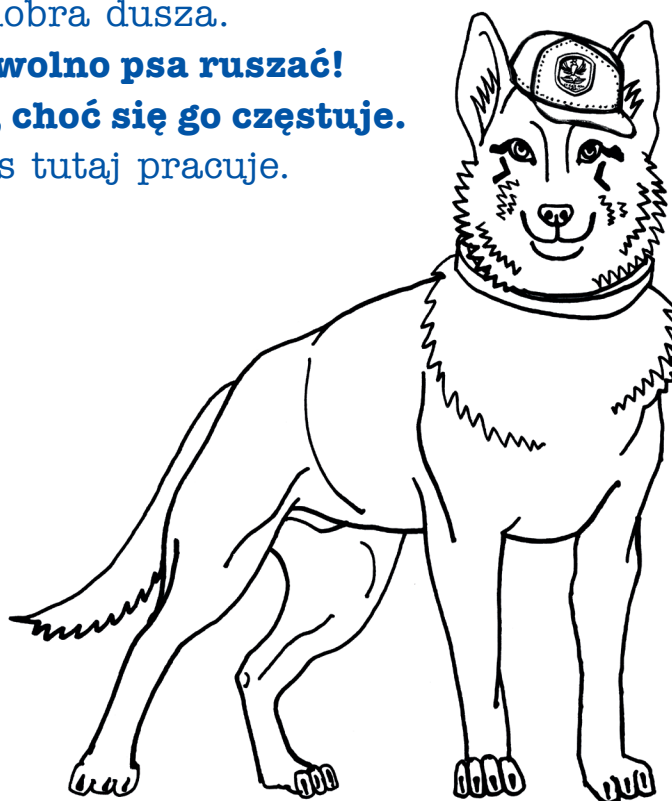


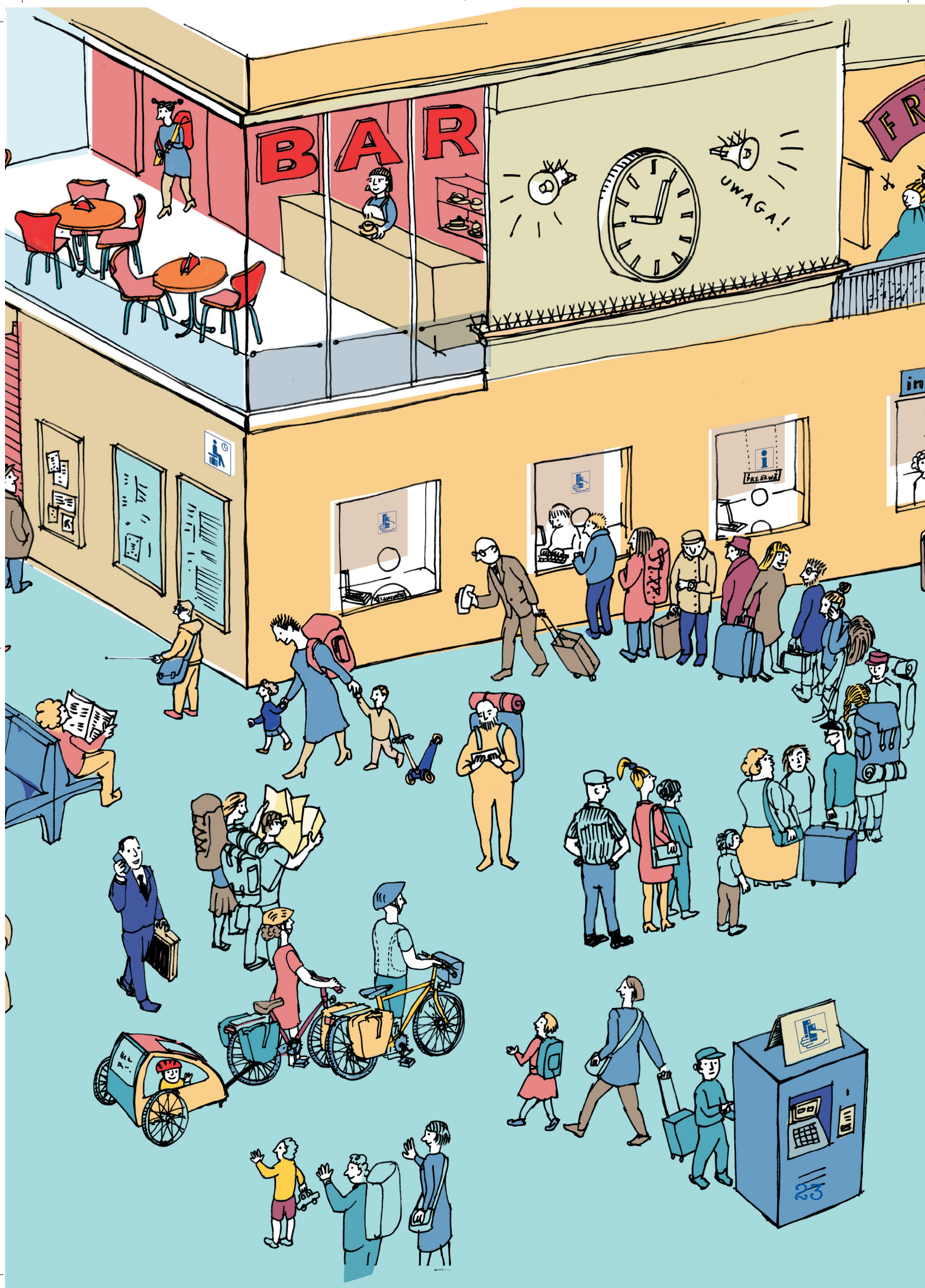
Nauczyć się tych znaków nigdy nie zaszkodzi!
Wtem patrząc: Straż Ochrony Kolei nadchodzi.
Ciemne mundury, żółty napis.
Trochę głupio mi było tak się na nich gapić.
Myślałem jednak, że lepiej mieć ich na oku.
Nie znałem wtedy jeszcze pracowników SOK-u.

Wtem złodziej wyrwał torbę pewnej starszej pani.
Funkcjonariusze ruszyli zaraz pędem za nim.
Odebrali mu torbę, dali właścicielce.
Mimo szoku znacznego, rada była wielce.
Potem mały chłopiec płakał, zgubił drogę.
Pan ze Straży zaraz był przy nim. Powiada: pomogę.
Zapraǳiałem pracownikom Straży pokłonić się nisko.
A trzeba wam wiedzieć, było z nimi psisko.
Piękny i czujny niemiecki owczarek.
Myślę: psu warto dać jakiś podarek.
Choć jakąś drobnostkę.
Kawałek kiełbasy, kotlet, chociaż kostkę
(choć, jeśli chodzi o mnie, to mięsa nie znoszę).
Pomyślałem, że psiaka trochę potarmoszę.
Przyglądał mi się, jakby był ciekawy,
Myślałem, że będzie skory do zabawy.
Po oczach widziałem, że to dobra dusza.
Lecz – jak się okazało – **nie wolno psa ruszać!**
Żadnych zabaw. Pies nie zje, choć się go częstuje.
Ten pies to też strażnik. Pies tutaj pracuje.

**Nigdy nie dotykaj
nieznajomych zwierząt!**

**Pokoloruj psa
funkcjonariusza
Straży Ochrony Kolei.**



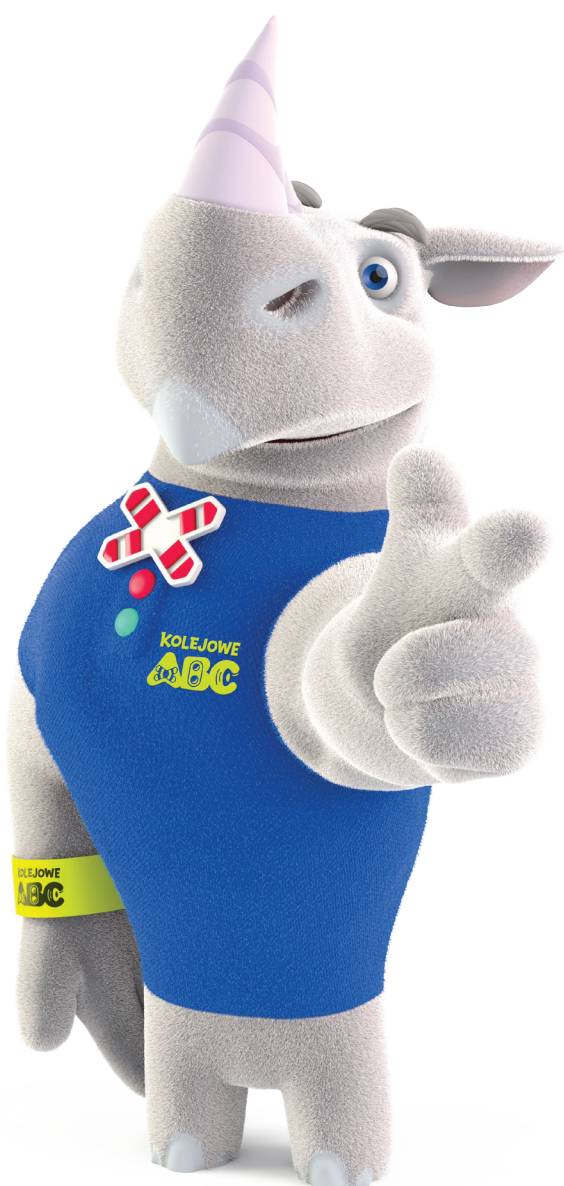


Gdzie człowiek nie może, pomoże nosorożec

Do licha,
Ktoś się przed nim przepycha.
Człowiek człowieka dostrzec nie może?
Musi pomóc nosorożec!
Pędzę, pędzę,
Chcę mu pomóc czym prędzej,
Lecz stoję i pytam, czy mogę.
– Tak, proszę.
A zatem pomogę!
Pomogłem wejść na schody, powiodłem na pociąg.
Odplacił mi za to dobrocią.



Czy zdarzyło Ci się spotkać osobę niepełnosprawną i pomóc jej? Porozmawiaj z rodzicami, jak można pomagać osobom na dworcu kolejowym i w pociągu.



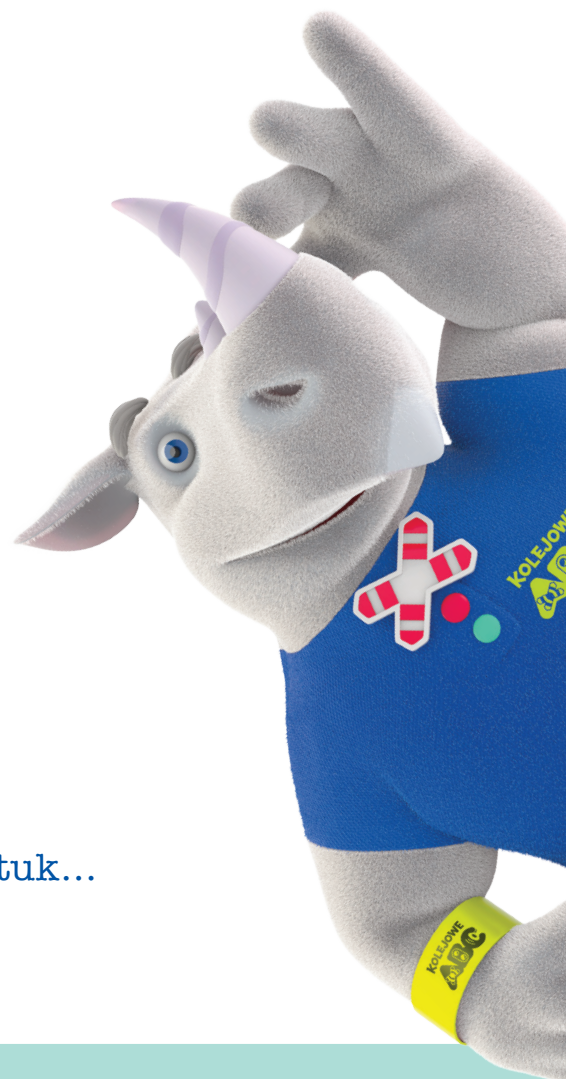
– Od tamtej pory wam pomagam.
Temu, co zgubił, znajdę bagaż.
Ostrzegam: nie baw się przy torze!
Mówię, jak znak rozpoznać możesz
Oraz gdzie głodny znajdzie strawę.
Wymyślam bezpieczną zabawę.
Sprawdzam, czy znacie piktogramy.
Upomnę czasem: trzymaj się mamy!
I zawsze noś odblaski w nocy!
Oraz: bądź skory do pomocy.
Dbam, by pamiętał człek i zwierz:
Swojego bezpieczeństwa strzeż!

Do zobaczenia wkrótce!

– Rogatku, dzięki za opowiadanie.
Teraz my mamy poważne zadanie:
Zapamiętać twoje słowa,
By bezpiecznie podróżować.
Lecz rozstać się trzeba niestety.
O, jedzie pociąg, mamy bilety.
Stańmy za linią na peronie.
Potem zajmiemy miejsca w wagonie.

– Cześć!
– Cześć!
– Żegnajcie!

Pociąg opuszcza dworzec.
Na dworcu został nosorożec.
O, macha nam na pożegnanie.
Już czeka na nowe wyzwanie?
Znika... pierwszy... drugi róg...
A pociąg cicho gra: tuk-tuk, tuk-tuk, tuk-tuk...



Choć do figli jesteś skory,
Nigdy nie pakuj się na... **tory!**
Jeśli chcesz przejść na drugą stronę,
Idź, gdzie jest przejście... **wyznaczone.**
Przed torem się zatrzymaj STOP!
Spójrz w lewo, w prawo, potem... **hop!**
Przy torach skrzynka – zwykła rzecz.
Jest na niej czaszka – ręce... **precz!**
Tego, kto dotknął – wielki błąd! –
Z ogromną siłą razi... **prąd.**
Żadnych urządzeń nie dotykaj
– to bardzo mądra jest... **praktyka!**

**Postaraj się
dokończyć
wersy, dodając
ostatnie wyrazy.**

Bezpieczeństwo na kolei jest ważne!
Po lekturze tej książeczki na pewno już bardzo
dużo wiesz i z łatwością rozwiążesz poniższe
łamigłówki: krzyżówkę, quiz oraz rebus.

Krzyżówka

Odgadnij wyrazy i wpisz je w kratki zgodnie z numerami
(możesz poprosić kogoś o pomoc). Litery w pogrubionych
polach ułożą się w hasło.

1



1

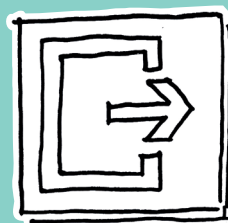
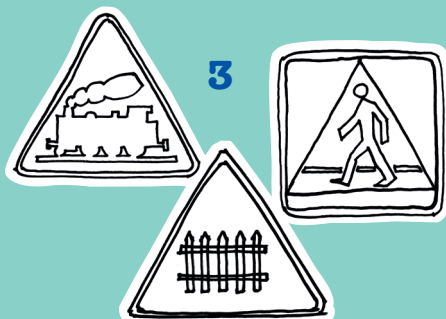
2

3

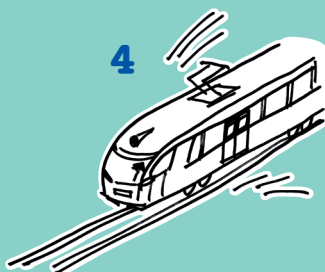
4

5

6



4



1 Stoi przy drodze na jednej nodze i pokazuje podróżnym drogę.

szup

znak drogowy

bocian

2 Dorośli go kupują, gdy w podróż się szykują.

bilet

cukier

fotel

3 Kto to taki?

Jest zawsze w pociągu, pan lub pani,
W elegancki kostium są ubrani.
Zawsze pomocni, gdy czegoś nie wiemy
Lub czegoś w pociągu potrzebujemy.

konduktor i konduktorka

lekarz i lekarka

policjant i policjantka

4 Choć drogę nam zagradza, bezpieczeństwo nam doradza.
Zamyka się, gdy pociąg mknie.

most

szlaban

brama

Quiz

**Podkreśl
prawidłową
odповідź.**



Rebus



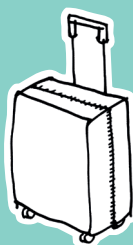
+



~~LON~~

~~AR~~

**Pokoloruj rysunki i zaznacz ten, który
przedstawia hasło z rebusu.**



Gra planszowa

Witaj! Rogatek wyjechał nad morze. Czeka cię podróż pociągiem – by do niego dołączyć, musisz przejść całą planszę. Po drodze będziesz rozwiązywać zadania, poznawać ciekawostki dotyczące kolei i przeżywać rozmaite przygody. W drogę!

Na końcu książki znajdziesz **planszę do gry**, podzieloną na cztery obszary (droga, dworzec, peron, pociąg).

Do zabawy potrzebne są dodatkowo odpowiednia liczba pionków (tyle, ilu jest graczy) oraz kostka. Pionkiem może być na przykład kamyk, kapsel lub moneta.

Na początek ustaw pionki na polu START.

Zaczyna gracz, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek.

Pola są oznaczone trzema kolorami:



Białe nie wiążą się z żadnym wydarzeniem.



Granatowe oznaczają **przygody**. Z opisu obok dowiesz się, z jaką przygodą łączy się dane pole.



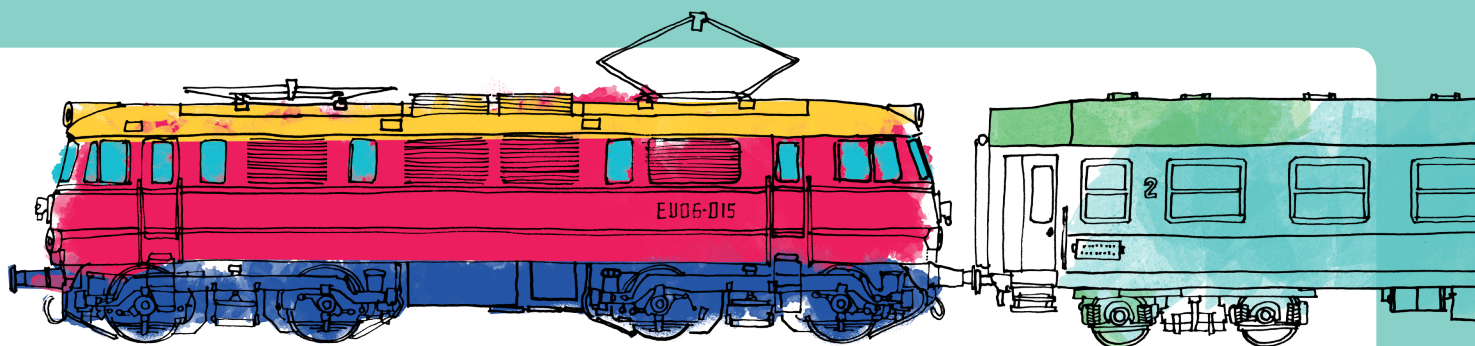
Na **czerwonych** wybierz **ciekawostkę** lub **zadanie**.

Wybierając **ciekawostkę**, nie ryzykujesz, ale też nie możesz nic zyskać. Odczytaj kolejną ciekawostkę z listy dotyczącej danego obszaru planszy (str. 31).

Zadania to rozmaite polecenia i zagadki. Jeśli chcesz zmierzyć się z wyzwaniem, inny gracz odczytuje ci kolejne polecenie z listy dotyczącej danego obszaru planszy (str. 31). Właściwe wykonanie zadania jest nagradzane kolejnym rzutem kostką, ale w razie niepowodzenia tracisz jedną kolejkę.

Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze na metę.

Miłej zabawy!



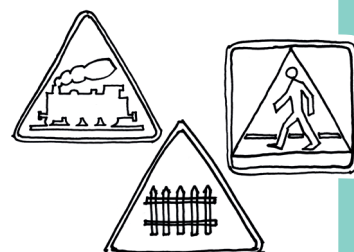
1 START

DROGA

- 3 Przyjeżdżasz na dworzec na rowerze. Pamiętałeś o kasku i odblaskach. Przesuwasz się do przodu o 6 pól.
- 4 Ciekawostka/zadanie.
- 5 Ciekawostka/zadanie.
- 7 Przeszedłeś przez tory, w wyznaczonym miejscu. Zsiadłeś z roweru i rozejrzałeś się na boki. Świetnie! Możesz już iść na dworzec.
- 8 Zapomniałeś zabrać z domu bagaż. Cofasz się na start.
- 9 Ciekawostka/zadanie.
- 10 Chciałeś przejść przez tory w niedozwolonym miejscu. Mogło dojść do wypadku. Za karę czekasz jedną kolejkę.

DWORZEC

- 13 Zgłaszasz Straży Ochrony Kolei informację o paczce pozostawionej bez opieki. W nagrodę jeszcze raz rzucasz kostką.
- 15 Ciekawostka/zadanie.
- 16 Razem z mamą pomogłeś niewidomemu podejść do kasy. W nagrodę mogliście szybciej kupić bilet. Idziesz na peron.
- 17 Ciekawostka/zadanie.
- 18 Kupujesz z mamą bilety. Doskonale, możesz jechać dalej! Idziesz na peron.
- 19 Ciekawostka/zadanie.
- 20 Zasiadziłeś się w restauracji na dworcu i przegapiłeś swój pociąg. Opuszczasz dwie kolejki.





PERON

- 23 Grzecznie czekasz na swój pociąg. W nagrodę przesuwasz się o 4 pola do przodu.
- 24 Ciekawostka/zadanie.
- 25 Obserwujesz z daleka psa funkcjonariuszy Straży Ochrony Kolei. Wiesz, że nie należy zaczepiać nieznanym zwierząt. W nagrodę otrzymujesz dodatkowy rzut kostką.
- 27 Ciekawostka/zadanie.
- 28 Podszedłeś zbyt blisko torów. Uważaj, to niebezpieczne! Za karę czekasz na ławce jedną kolejkę.
- 29 Ciekawostka/zadanie.
- 30 Przyjechał twój pociąg. Punktualnie! Możesz wejść do środka i poszukać swojego przedziału. Liczba wyrzuconych oczek mówi, jaki numer ma Twój przedział (na które pole możesz iść).



POCIĄG

- 33 Na stacji nie można było kupić biletu, więc idziecie do konduktora. Zajmujesz swoje miejsce w przedziale 4 pola do przodu.
- 34 Ciekawostka/zadanie.
- 37 Ciekawostka/zadanie.
- 38 Ciekawostka/zadanie.
- 40 W przedziale wyciągnąłeś grę, a potem zająłeś się czytaniem książki. Podróż upływa ci tak szybko, że od razu przeskakujesz na metę.
- 41 Byłeś zbyt głośny w przedziale. Twoi współpasażerowie są tym zmęczeni. Aby im to wynagrodzić, przyznajesz jednemu z pozostałych graczy dodatkowy rzut kostką.

62 META



Brawo! Jako pierwszy dotarłeś do Rogatka. Wygrałeś. Nie zapomnij zabrać rzeczy z przedziału. Czas na kąpiel w morzu!

Ciekawostki

DROGA

- Czy wiesz, że pierwsza lokomotywa powstała w Anglii ponad 200 lat temu?
- Czy wiesz, że jeden wagon waży tyle, ile 35 hipopotamów?
- Czy wiesz, że kamienie na torach są m.in. po to, aby nie robiły się tam kałuże?

DWORZEC

- Czy wiesz, że 25 listopada obchodzi się Dzień Kolejarza?
- Czy wiesz, że największy dworzec świata jest w Hongkongu?
- Czy wiesz, że najstarszy polski dworzec jest we Wrocławiu?

PERON

- Czy wiesz, że daleko, daleko w Mauretanii jeździ najdłuższy pociąg na świecie? Łączy on port z kopalniami rudy żelaza. Na tej trasie nie jeżdżą autobusy, więc ludzie korzystają tylko z tego pociągu.
- Czy wiesz, że funkcjonariuszom Straży Ochrony Kolei towarzyszą psy funkcjonariusze? Były one długo szkolone, aby dobrze pomagać. Służą wszędzie tam, gdzie przydaje się ich węch i szybkość.
- Czy wiesz, że w Chinach jeżdżą superszybkie pociągi, które osiągają prędkość prawie 400 km/h. W Europie mamy kilka tylko troszkę wolniejszych.

POCIĄG

- Czy wiesz, że pierwsze pociągi używane bardzo dawno temu były ciągnięte przez konie?
- Czy wiesz, że możesz zabrać w podróż pociągiem swoje domowe zwierzątko? Jeśli mieści się do specjalnego koszyka, to nie musisz za nie płacić. Jeśli jest większe, to trzeba mu kupić specjalny bilet.
- Czy wiesz, że kiedy do Ameryki wjechały pierwsze pociągi, Indianie, którzy wcześniej nie widzieli takiej maszyny, uznali je za żelazne konie?

Zadania

DROGA

- Jaki jest numer na policję? (997)
- Choć drogę nam zagraża, bezpieczeństwo nam doradza. Zamyka się, gdy pociąg mknie. *most, szlaban, brama*
- Powiedz, co trzeba założyć przed jazdą na rowerze? (*Kask i odblaski*).

DWORZEC

- Rodzice go kupują, gdy w podróż się szykują. *bilet, cukier, hotel*
- Powiedz, co oznacza ten symbol. (*ikonka restauracji*)
- Powiedz, co oznacza ten symbol. (*ikonka punktu medycznego*)



PERON

- Stoi przy drodze na jednej nodze i pokazuje podróżnym drogę. *słup, znak drogowy, bocian na jednej nodze*
- Widzisz psa przy funkcjonariuszu Straży Ochrony Kolei. Twój kolega chce go poczęstować kanapką z kiełbasą. Czy to dobry pomysł? (*Nie, pies może zaatakować*).
- Powiedz, dlaczego nie wolno biegać po peronie. (*Bo można wpaść na tory*).

POCIĄG

- Kto to taki? Jest zawsze w pociągu, pan lub pani, w elegancki kostium są ubrani. Zawsze pomocni, gdy czegoś nie wiemy lub czegoś w pociągu potrzebujemy. *konduktor/konduktorka, lekarz/lekarka, policjant/policjantka*
- Do twojego przedziału wchodzi pasażer z innego kraju, który mówi nieznanym ci językiem. Pomyśl, co będziesz robić nad morzem, gdy już tam dojedziesz. Samymi gestami pokaż tę czynność tak, by ktoś ze współgraczy mógł odgadnąć, co zamierzasz. Jeśli ci się uda, ty i ta osoba przesuwacie się o 4 pola do przodu.
- Czym zajmuje się maszynista?

Wydawca:
Urząd Transportu Kolejowego
Aleje Jerozolimskie 134, 02-305 Warszawa
www.utk.gov.pl



Autorki: Dagna Ślepowrońska, Olga Ślepowrońska
Współautorki zadań edukacyjnych: Greta Drożdziel-Papuga, Katarzyna Górkiewicz, Anna Mitura
Projekt graficzny i skład: Zofia Herbich

Opracowanie: Centrum Edukacji Obywatelskiej
na zlecenie Urzędu Transportu Kolejowego
Koordynacja: Anna Mitura
www.ceo.org.pl

Wydanie I
Warszawa 2017
CC BY-SA 4.0



ISBN 978-83-65709-17-2