



EVACUARE



În cazul evacuării unei clădiri, nu folosesc liftul



EVACUARE



Nu mă întorc după jucării



EVACUARE



Urmez întotdeauna indicațiile educatoarei



EVACUARE



Urmez întotdeauna indicatoarele și marcajele de semnalizare



APEL DE URGENȚĂ



Le spun pompierilor ce și unde s-a întâmplat



APEL DE URGENȚĂ



Nu închid telefonul, ci răspund la întrebările pompierilor

112

112

112

112

112

112



ARSURI



Nu ung arsurile cu miere
sau pudră de talc,
ci sun imediat la 112



ARSURI



Nu fug în cazul în care
mi-au luat foc hainele



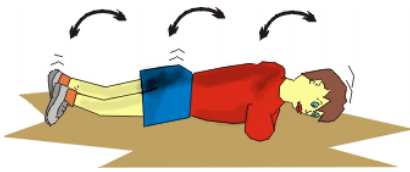
ARSURI



Nu încerc să-mi scoat hainele în
caz de arsuri. Stau cu zona arsă
sub jetul dușului cu apă rece.



ARSURI



Dacă mi-au luat foc
hainele mă rostogolesc
pe jos pentru a le stinge



APEL DE URGENȚĂ

1 1 2



În caz de incendiu sun la 112



APEL DE URGENȚĂ



Nu sun la 112
pentru a face o glumă

112

112

112

112

112

112



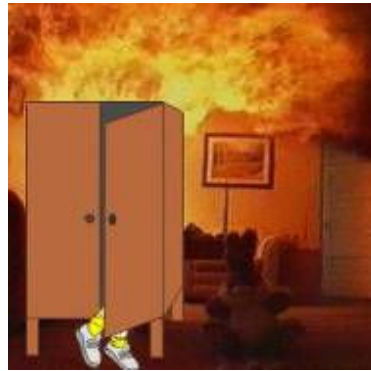
COMPORTAMENT



După evacuarea dintr-o clădire incendiată, nu plec, ci mă duc la locul de adunare



COMPORTAMENT



În caz de incendiu, nu mă ascund



COMPORTAMENT



În caz de incendiu, îi aștept pe pompieri afară într-un loc sigur stabilit ca loc de adunare



COMPORTAMENT



Îi informez pe pompieri despre ceea ce s-a întâmplat



PREVENIRE



Folosesc aparatele electrice doar cu ajutorul adulților



PREVENIRE



În apropierea focului nu se amplasează materiale care pot arde

112

112

112

112

112

112



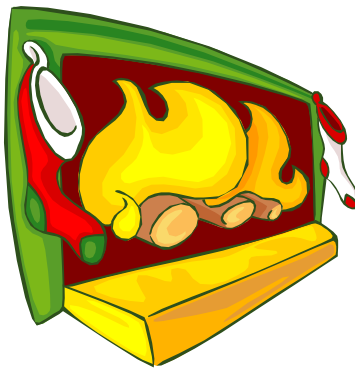
PREVENIRE



Nu mă joc la priză



PREVENIRE



Nu las materiale care pot arde în apropierea focului



FUM



Fumul este toxic. Niciodată nu voi intra în spații pline de fum



FUM



În caz de incendiu, nu las ușa deschisă



FUM



Părăsesc imediat camera incendiată și închid ușa de la aceasta



FUM



Dacă trebuie să mă evacuez dintr-o cameră plină de fum, trebuie să mă aplec cât mai aproape de podea

112

112

112

112

112

112



CHIBRITURI

Copii nu vă
jucati cu
FOCUL



Nu mă joc niciodată cu focul



CHIBRITURI



Nu arunc niciodată chibrituri
în coșul cu materiale care ard



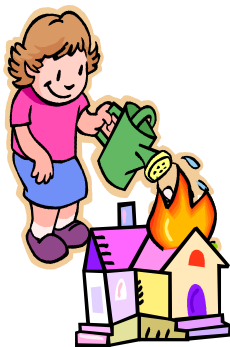
INCENDIU



În caz de incendiu
nu intru în panică



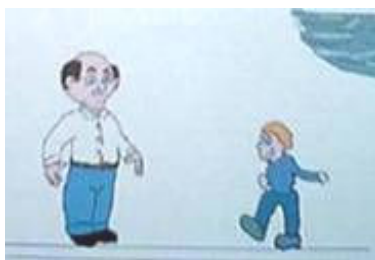
INCENDIU



În caz de incendiu, nu
încerc să sting singur focul



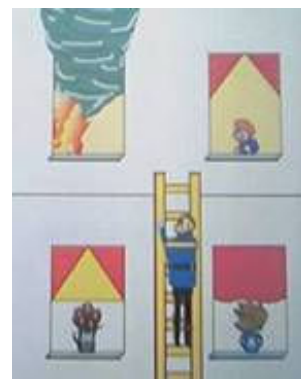
INCENDIU



În caz de incendiu chem
de îndată un adult



INCENDIU



Dacă sunt blocat în casă, mă
așez în dreptul unei ferestre
dintr-o altă cameră decât cea
incendiată și strig după ajutor

112

112

112

112

112

112



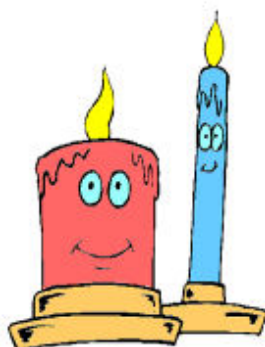
LUMÂNĂRI



Lumânările le fixează în suporturi stabile



LUMÂNĂRI



Așez lumânările în suporturi care nu se aprind



LUMÂNĂRI



Nu așez lumânările în apropierea materialelor care se pot aprinde



LUMÂNĂRI



Lumânările aprinse nu trebuie să fie prea scurte



CHIBRITURI



Nu mă joc cu chibriturile



CHIBRITURI



Sting chibriturile și le așez pe o farfurie din ceramică

112

112

112

112

112

112



INSTRUIRE



Ascult cu atenție toate lecțiile de prevenire a incendiilor predate la grădiniță



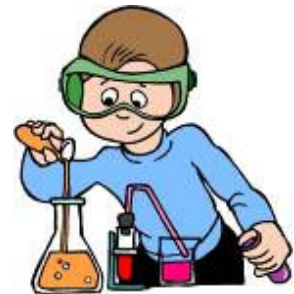
INSTRUIRE



Particip la exercițiile de evacuare organizate la grădiniță



INSTRUIRE



Nu repet acasă experimente învățate la grădiniță la lecțiile de prevenire a incendiilor



INSTRUIRE



Sunt atent pe timpul lecțiilor de prevenire a incendiilor. Nu mă joc

NU TE JUCA CU FOCUL FOCUL UCIDE

Este un joc educativ privind prevenirea incendiilor pentru persoane cu vârste cuprinse între 3 și 112 ani, grupați între 4 și 6 jucători.

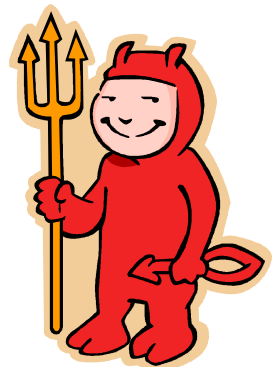
Jocul conține 40 de cărți, reprezentând câte 4 cărți pentru fiecare din cele 10 teme și un Drăcușor. Copiii trebuie să strângă grupuri de câte 4 cărți cu aceeași temă: prevenire, instruire, chibrituri, lumânări, etc.

Cărțile sunt amestecate și apoi se împart tuturor jucătorilor. Copilul din stânga celui care a împărțit cărțile începe jocul, trăgând o carte de la colegul din stânga lui, iar jocul continuă astfel în sensul acelor de ceasornic.

Jucătorul care reușește să facă un grup de 4 cărți cu aceeași temă le pune deoparte, după ce explică semnificația acestora celorlalți colegi. Apoi are dreptul să mai tragă o carte.

Cine trage **Drăcușorul** nu trebuie să lase impresia celorlalți că el este posesorul cărții nedorite. Astfel, are mai multe șanse să scape de **Drăcușor**. Cine rămâne la finalul jocului cu **Drăcușorul** a pierdut.

NU TE JUCA CU FOCUL



FOCUL UCIDE

112

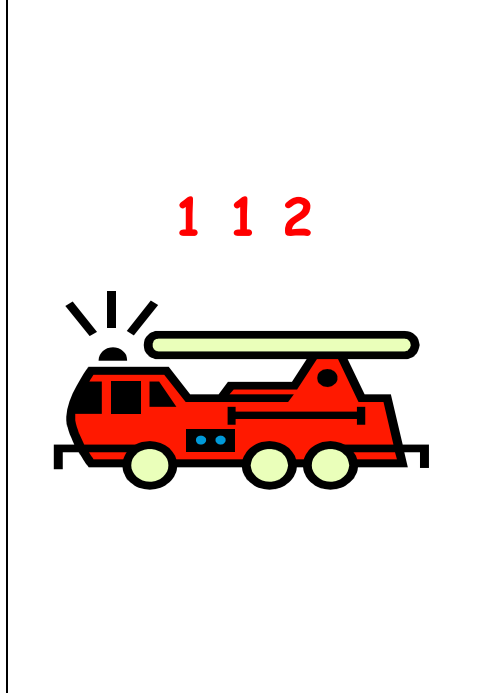
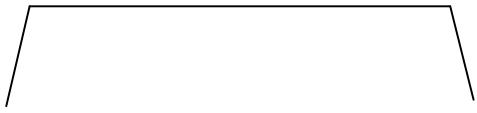
112

112

112

112

112



INSPECTORATUL GENERAL
PENTRU SITUAȚII DE URGENȚĂ

NU TE JUCA CU FOCUL



FOCUL UCIDE

Joc educativ pentru persoane cu
vârste cuprinse între 3 și 112 ani

