



БЕЗОПАСНЫЙ НОВЫЙ ГОД



[VK.COM/YAVOSP](https://vk.com/yavosp)



ВЕСЕЛЫЙ И БЕЗОПАСНЫЙ

Новый год – самый долгожданный праздник в году, как для детей, так и для взрослых. Это время волшебства и исполнения самых заветных желаний. Дети ждут чудес и красочного, незабываемого праздника.

В новогодней суматохе главное – не потерять бдительность и помнить, что веселый Новый Год – это безопасный Новый Год.

Огни, фейерверки, елочные игрушки, сладости и изысканные блюда, трескучий мороз и веселые гулянья могут стать серьезными причинами травм и болезней. Чтобы избежать неприятностей помните правила безопасности. Они просты и легко выполнимы.





ПИРОТЕХНИКА

1. Приобретать огненные забавы нужно в специализированных магазинах. При этом обратите внимание на срок годности и происхождение товара. Нельзя покупать изделия с повреждениями или деформацией корпуса, пусть даже и незначительной.

2. У продавца получите подробную инструкцию, как пользоваться покупкой. Что зажигать и куда направлять, нужно знать заранее, а не выяснять методом проб и ошибок.

3. Хранить приобретенные фейерверки нужно в труднодоступном и сухом месте удаленном от нагревательных приборов.

4. Зрители должны располагаться так, чтобы у них был хороший обзор. Расстояние от пусковой площадки до зрителей должно быть 15-20 метров, при этом зрители всегда располагаются с наветренной стороны. У фейерверка должен быть только тот, кто его запускает.

5. После использования необходимо потушить тлеющие остатки.

6. Запретите детям приближаться к пиротехнике.



хлопушки, БЕНГАЛЬСКИЕ ОГНИ И СВЕЧИ НА ЕЛКЕ

1. Не давайте детям самостоятельно взрывать хлопушки.
2. При их использовании убедитесь, где находится детонирующая веревка и откуда произойдет выстрел.
3. При использовании бенгальских огней держите их на расстоянии вытянутой руки.
4. Учтите, что искры бенгальских огней могут попасть на пол, одежду, волосы...
5. Зажигая свечи, помните, что это, хоть и небольшой, но открытый огонь. Поэтому не стоит украшать ими елку, так как это может привести к пожару.