



## Игра-тест

«Когда озонъ перестал быть другом»

# Правила игры

1) Уважаемые ребята, начните игру, щёлкнув по кнопке

начать игру

2) Прочитайте вопрос и щёлкните мышкой по одному из вариантов ответа.

3) В случае неправильного варианта ответа, появится значок

01

4) Щёлкнув по этому значку, вы вернётесь к вопросу, чтобы ответить снова.

5) В случае правильного варианта ответа, появится следующий вопрос.

6) В вопросах вы встретите выделенные слова, щёлкнув по которым, вы узнаете дополнительную информацию.

7) Чтобы продолжить игру, щёлкните мышкой по кнопке

назад

Желаем успехов!



*При пожаре, при пожаре  
Знает каждый гражданин:  
При пожаре, при пожаре  
Набирают «ноль – один».  
И вот машины красные  
Спешат в места опасные,  
Прохожие сторонятся –  
Пожарные торопятся.*

*начать игру*

# Что нужно делать, если загорелась ваша квартира?

- запереться в самой дальней комнате;
- позвонить 01 и вывести детей и престарелых;
- ждать, пока огонь потушат.



**Ты ошибся! Подумай ещё!**

A large, stylized graphic of the numbers '0' and '1' in a bold, italicized font. The numbers are rendered in a gradient of orange and red, with a bright yellow highlight in the center of each digit, giving them a three-dimensional, metallic appearance. They are set against a light gray rectangular background.

# На сковороде горит масло. Ваши действия?

- ждать, пока огонь потухнет;
- накинуть влажное полотенце и выключить газ;
- выключить газ и накинуть влажное полотенце.



**Ты ошибся! Подумай ещё!**



**0 1**

The image shows two large, stylized characters, a zero and a one, rendered in a vibrant orange-to-red gradient with a 3D effect. They are positioned on a light gray rectangular background. The zero is on the left and the one is on the right, both appearing to be part of a sequence or a list.

# Что нужно делать, если загорелся телевизор?

- залить водой;
- ждать, пока огонь потухнет;
- обесточить и только потом тушить водой .



**Ты ошибся! Подумай ещё!**

A large, stylized graphic of the numbers '0' and '1' in a bold, italicized font. The numbers are rendered in a gradient of orange and red, with a bright yellow highlight in the center of each digit, giving them a three-dimensional, metallic appearance. They are set against a light gray rectangular background.

# На вас горит одежда. Ваши действия?

- ждать, пока огонь потухнет;
- нужно упасть на пол и накрыться влажной тканью;
- нужно побегать, так как поток воздуха поможет затушить пламя.

**Ты ошибся! Подумай ещё!**

A large, stylized graphic of the numbers '0' and '1' in a bold, italicized font. The numbers are rendered in a gradient of orange and red, with a bright yellow highlight in the center of each digit, giving them a three-dimensional, metallic appearance. They are set against a light gray rectangular background.

# Как нужно преодолевать задымленное место?

- передвигаясь на четвереньках или ползком;
- идти обычным шагом;
- подождать некоторое время, пока дым рассеется.



**Дым для человека представляет большую опасность. Когда горит изоляция проводов, синтетика, выделяется отравляющий газ, поражающий организм человека. Достаточно 1-2 вдохов, и человек теряет сознание, а потом к нему подбирается огонь.**

*назад*

**Ты ошибся! Подумай ещё!**



**0 1**

The image shows two large, stylized characters, '0' and '1', rendered in a vibrant orange-to-red gradient with a 3D effect. They are positioned on a light gray rectangular background. The '0' is on the left and the '1' is on the right, both appearing to be part of a sequence or a list.

# Как правильно эвакуироваться из школы после сигнала о возникновении пожара?

быстро бежать в разные двери;

быстро, но без паники пробираться к ближайшей двери, ориентируясь по плану эвакуации школы;

мальчики выбегают в одни двери, девочки – в другие.

**Ты ошибся! Подумай ещё!**

**0 1**

**Эвакуация - ЭТО ВЫХОД  
ИЗ ОПАСНОЙ ЗОНЫ.**

*назад*

# Что делать, если в лесу ты обнаружил тлеющий костёр?

пройти мимо, он потухнет сам;

надёжнее всего залить тлеющий костёр водой;

подождать, пока костёр потухнет.



**Ты ошибся! Подумай ещё!**

A large, stylized graphic of the numbers '0' and '1'. The '0' is on the left and the '1' is on the right. Both numbers are rendered in a vibrant orange-to-red gradient with a thick red outline and a slight 3D effect. They are centered within a light gray rectangular area.

Если в лесу пожар и вы видите, что с ним не справиться. Что делать в этой ситуации?

попробовать затушить пожар;

немедленно уходить в ту сторону, откуда дует ветер, потом сообщить взрослым о пожаре;

разбегаться в разные стороны.

**Ты ошибся! Подумай ещё!**



**0 1**

The image shows two large, stylized characters, '0' and '1', rendered in a vibrant orange-to-red gradient with a 3D effect. They are positioned on a light gray rectangular background. The '0' is on the left and the '1' is on the right, both slanted slightly to the right.

**Пожар – одна из самых главных опасностей в лесу. Причинами лесного пожара могут стать брошенная горящая спичка, окурок или незатушенный костёр.**

*назад*



*Молодец!*



Пусть знает каждый  
гражданин –

Пожарный номер –  
**01.**



## *Использованные ресурсы:*

- <http://www.bashvest.ru>
- <http://byaki.net>
- «Великие открытия и изобретения» школьный путеводитель А.Г.Крылов.СПб.: «БКК», 2008
- «Профессии» В.Степанов ЗАО «Омега», 1998
- Рабочая тетрадь к учебнику «Мир вокруг нас» А.А Плешаков, Н.И.Сонин «Дрофа», М.- 2005

*Автор работы:*

*Штыцко Юлия Михайловна,*

*учитель начальных классов*

*МОУ «СОШ с.Яблоновый Гай»*

