

防災対策&チェック

突然の災害に備えて、今、自分たちでできることを見回してみましよう。
日頃から対策ができているか、チェックしましょう。

▶ 家の中の安全対策

Check Point

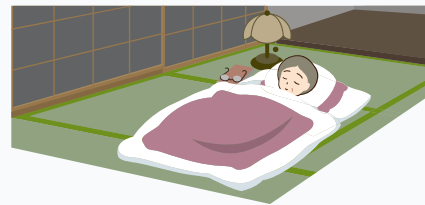
家の中に逃げ場としての安全な空間をつくる

部屋がいくつもある場合は、人の出入りが少ない部屋に家具をまとめて置く。無理な場合は、少しでも安全なスペースができるよう配置換える。

Check Point

寝室、子どもやお年寄りのいる部屋には家具を置かない

就寝中に地震に襲われると危険。子どもやお年寄り、病人などは逃げ遅れる可能性がある。



Check Point

家具の転倒を防ぐ

家具と壁や柱の間に遊びがあると倒れやすい。家具の下に小さな板などを差し込んで、壁や柱によりかかるように固定する。また、金具や固定器具を使って転倒防止策を万全に。

Check Point

安全に避難するため、出入口や通路にもものを置かない

玄関などの出入口までの通路に、家具など倒れやすいものを置かない。また、玄関にいろいろなものを置くと、いざというときに、出入口をふさいでしまうことも。

Check Point

急な停電時の対応策を知っておく

ブレーカーの位置を知り、スマホのライトや懐中電灯を活用できるよう準備しておく。

▶ 家の周囲の安全対策

Check Point

屋根

不安定な屋根のアンテナや、屋根瓦は補強しておく。

Check Point

ブロック塀・門柱

土中にしっかりと基礎部分がないもの、鉄筋が入っていないものは危険なので補強する。ひび割れや鉄筋のさびも修理する。

Check Point

窓ガラス

飛散防止フィルムをはる。

Check Point

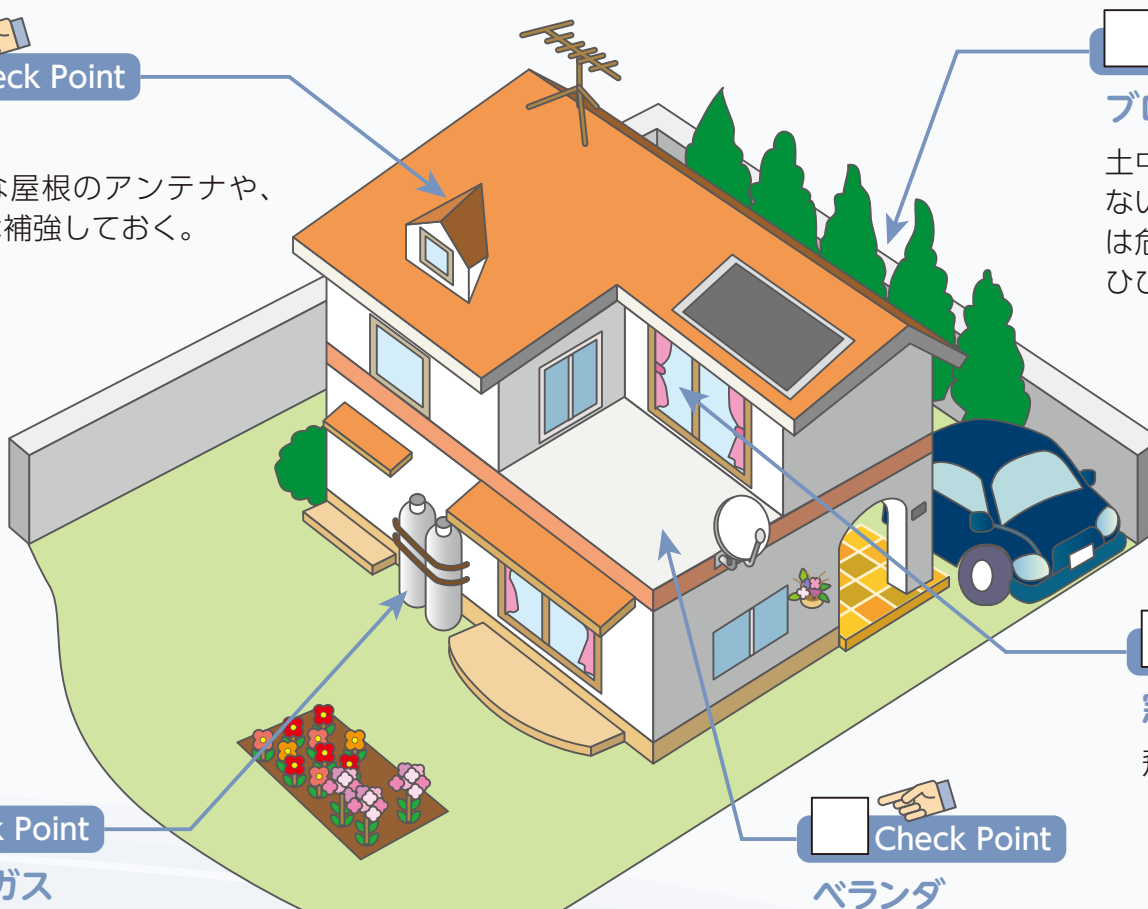
プロパンガス

ボンベを鎖で固定しておく。

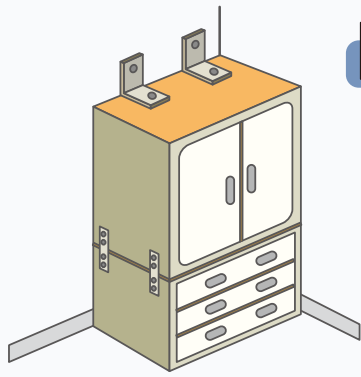
Check Point

ベランダ

植木鉢などの整理整頓を。落ちる危険がある場所には何も置かない。



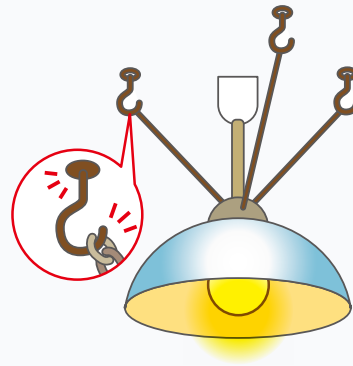
家具の転倒、落下を防ぐポイント



Check Point

タンス・本棚

L字金具や支え棒などで固定する。二段重ねの場合はつなぎ目を金具でしっかり連結しておく。



Check Point

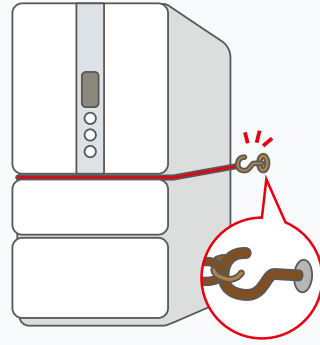
照明

チェーンと金具を使って数か所止める。蛍光灯は蛍光管の両端を耐熱テープで止めておく。

Check Point

冷蔵庫

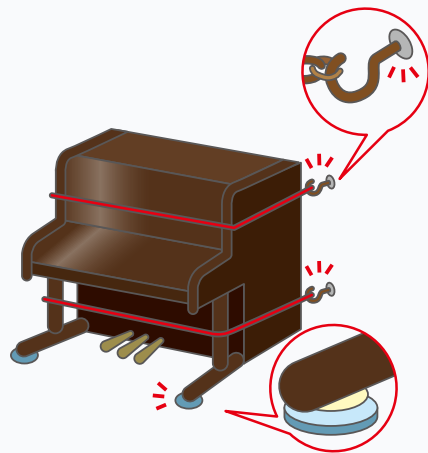
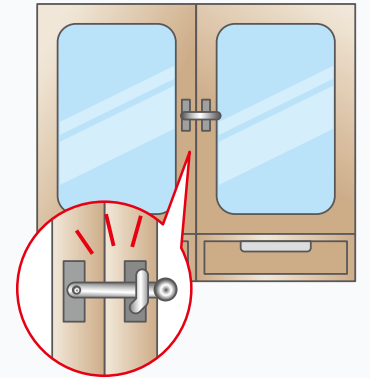
扉と扉の間に針金などを巻いて、金具で壁に固定する。



Check Point

食器棚

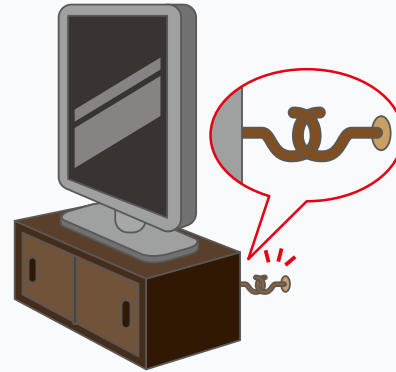
L字金具などで固定し、棚板には滑りにくい材質のシートやふきんなどを敷く。重い食器は下の方に置く。扉が開かないように止め金具をつける。



Check Point

ピアノ

本体にナイロンテープなどを巻きつけ、取りつけた金具などで固定する。脚には、すべり止めをつける。



Check Point

テレビ

できるだけ低い位置に固定して置く (家具の上は避ける)。

このチェック図は、一般的なものを示しています。それぞれのご家庭の状況に応じて危険な箇所がないかご確認ください。下記のチェックリストに気づいた点などを記入して活用してください。

自己チェックリスト

チェック欄	気づいた点	備考
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		