

Vesiturvallisuuden aakkoset

OPPIAINEINTEGRAATIO: LIIKUNTA (kaikki toiminnalliset osuudet), ÄIDINKIELI (draama: pantomiimi), USKONTO / ELÄMÄNKATSOMUSTIETO (keskustelu auttamisen tärkeydestä), KUVATAIDE (julisteiden tekeminen)

Opiskelun johdannoksi:

Hukkuva ihminen ei välttämättä näytä siltä, mitä useimmat ihmiset ajattelevat. Hukkuva ei välttämättä roiskuta, huido käsillään eikä aina pysty huutamaan apua. Onkin tavallista puhua ns. hiljaisesta hukkumisesta.

KUN HUOMAAT JONKUN OLEVAN HÄDÄSSÄ, TOIMI SEURAAVALLA TAVALLA

H

Hälytä lisäapua, jos suinkin mahdollista, ennen kuin aloitat varsinaiset pelastustoimet. Tällä varmistat lisäavun saamisen paikalle.

R

Rauhoita pelastettavaa kertomalla hänelle, että apua on tulossa. Se antaa pelastettavalle turvallisuuden tunnetta ja voimia jaksaa vielä vähän aikaa.

A

Etsi **apuväline**. Hae jotain kättä pidempää avuksesi ja turvaksesi, mieluiten jotain kelluttavaa. Jos olosuhteet ovat vaikeat, pyri saamaan apua muilta paikallaolijoilta tai soittamalla 112.

P

Pelasta: lähesty pelastettavaa varoen, mutta ripeästi. Pidä apuväline itsesi ja pelastettavan välissä. Ojenna apuväline pelastettavalle, jos pelastettava on lähellä rantaa. Välineen voi myös heittää hänelle. Auta pelastettava rantaan, tee tarvittavat ensiaputoimenpiteet ja toimi tarvittaessa jatkohoitoon.

Vesillä liikkuessa on hyvä muistaa turvallisuusseikat niin uudessa kuin veneillessä.

Uiden

- Älä mene yksin veteen.
- Ui aina rannan suuntaisesti ja niin, että jalat ylettyvät pohjaan.
- Varmista ennen hyppäämistä, että pinnan alla ei piile vaaraa.
- Arvioi oma uimataitosi rehellisesti ja ui sen mukaisesti.

Veneillen

- Veneillessä on muistettava pelastusliivien käyttö: liivien on oltava päällä ja kiinnitettynä, jotta niistä on hyötyä.
- Tee tilanearviointi ennen kuin lähdet vesille - älä anna sään yllättää.
- Varusta vene oikein: aivot, ankkuri, äyskäri ja tulppa, moottoroidussa veneissä täytyy olla myös hyväksytty käsiammutin.
- Huomioi muut vesilläliikkujat.

TURVALLISEMPAA VESI- YMPÄRISTÖÄ KOHTI!

Tutustukaa vesiturvallisuusohjeisiin. Askarrelkaa tai piirtäkää omat vesiturvallisuuteen liittyvät liikennemerkkit tai julisteet luokkanne seinälle. Korostakaa selkeitä kuvia ja suuria linjoja, jotta merkit olisivat mahdollisimman helposti ymmärrettävissä ilman erillisselitystä.

Käyttäkää liikennemerkkeistäkin tutuja, huomion kiinnittäviä selkeitä värejä (punainen, keltainen, valkoinen, musta) ja kootkaa julisteista/merkeistä näyttely. Tutustukaa toistenne tuotoksiin ja pohtikaa, millaisia vesiturvallisuushuomioita olette halunneet tehdä.

VESIPELASTUSTA ILMAN SANOJA

Opiskelkaa vesipelastukseen liittyvää sanastoa pantomiimin keinoin. Kirjoitakaa lapuille vesipelastukseen liittyviä sanoja (esim. pelastusliivit, pelastusrenkas, hätäpuhelu, elvytys, kylkiasento) ja arvuutelkaa niitä toisiltanne.

HÄTÄILMOITUKSEN TEKEMINEN

Hätäilmoitus tehdään yleiseen hätänumeroon 112 heti, kun loukkaantuneen tai sairastuneen todetaan tarvitsevan ammattiapua. Muista, ettei hätänumeroon saa koskaan soittaa turhan takia. Katso lisätietoja hätänumeroon soittamisesta [TÄÄLTÄ](#).

Näin teet hätäilmoituksen

- Soita hätäpuhelu itse, jos voit.
- Kerro, mitä on tapahtunut.
- Kerro tarkka osoite ja kunta.
- Vastaa kysymyksiin.
- Toimi annettujen ohjeiden mukaisesti.
- Lopeta puhelu vasta saatuasi luvan.
- Soita uudelleen, mikäli tilanne muuttuu

112 on yleiseurooppalainen hätänumero, johon soittaminen on maksutonta eikä suuntanumeroa tarvita. Rauhallinen ja selkeä hätäilmoitus takaa nopean lisäavun.



Vedestä pelastaminen apuvälineellä

OPPIAINEINTEGRAATIO: LIIKUNTA, YMPÄRISTÖ- JA LUONNONTIETO (ensiavun periaatteet vesiympäristössä)

Joskus on tarpeen pelastaa veden varaan joutunut henkilö apuvälinettä käyttäen. Tällöin apuvälineeksi soveltuu periaatteessa mikä tahansa kelluva, mielellään narun tai köyden päässä oleva esine. Uimarannoilta ja satamista löydät tätä tarkoitusta varten suunnitellut pelastusrenkaat.

VÄLINEET

- Heittoväline narulla (esim. kanisteri tai vastaava)
- Voimisteluvanne tms.

OHJEET

Rakennetaan heittoalue, jossa voimisteluvanne kuvaa maalialuetta, johon heiton tulisi osua.

Etäisyys heittopaikasta maaliin voi olla n. 10 m. 1.–2.-luokkalaisille matkaa voi lyhentää tai portaittain pidentää alkaen 5 m ja lisääntyen muutaman metrin välein.



VINKKEJÄ VÄLINEEN HEITTOON:

- **NARUN TOINEN PÄÄ PIDETÄÄN TOISESSA KÄDESSÄ, JOLLOIN VÄLINEEN VOI VETÄÄ TAKAISIN, JOS HEITTO EPÄONNISTUU.**
- **MAASSA OLEVAN NARUN PÄÄLLÄ EI KANNATA SEISOA. TÄLLÖIN HEITTO VOI EPÄONNISTUA.**
- **LIIKUNTASALISSA MAALIALUEEN VOI KORVATA PENKILLÄ, JONKA YLI HEITTOVÄLINE TULEE HEITTÄÄ.**

Esimerkki heittoalueesta

MAALIALUE



5m

7m

10m

HEITTOALUE



KUVA: SUH, TERO SAVOLAINEN

Heittovälineen voi rakentaa narusta ja kanisterista. Narun päässä painona voi käyttää myös kangaskassia, jossa on pieni paino sisällä.

KYSYMYKSIÄ AIHEEN HERÄTTELYYN

Oletteko nähneet ketään hätääntynyttä veden varassa, joka olisi tarvinnut apua?

V: Jos joku on nähnyt, aihe on hyvä käsitellä läpi. Joku lapsista on voinut itse myös ”melkein hukkuu”. Nämäkin on hyvä käydä läpi, että apu on ollut lähellä, joku on seurannut sinua tai olet hienosti auttanut itse itseäsi.

Miten pitää toimia, kun näkee jonkun tarvitsevan apua?

V: Hyvä muistisääntö on H-RAP. Jokaisella kirjaimella on oma tehtävänsä.

H = Hälytä apua

- Pyydä vanhempia tai kavereita apuun ja/tai soita 112

R = Rauhoitu ja rauhoita pelastettavaa

- Kun rauhoittuu, pystyy miettimään oikeita ratkaisuja, ei juokse ajattelemattomasti ilman apuvälinettä pelastamaan. Se on vaarallista itselle.

A = Apuväline

- Apuvälineenä voi olla pelastusrenkas, ämpäri, lötköpötkö, uimapatja, mikä vaan mikä kelluttaa ja pitää uimarin pinnalla. Myös pitkät esineet, jotka voi ojentaa tai heittää uimarille niin, että saa vedettyä tämän turvaan, ovat hyviä (kanisteri, jonka päässä on naru, pitkä keppi, airo, onkivapa...)

P = Pelasta

- Pelasta vaarantamatta itseäsi

Heitetäänkö pelastusväline uimaria päähän, uimarin eteen, uimarin viereen vai uimarin yli?

V: Varmin vaihtoehto on heittää uimarin yli, jolloin uimari voi ottaa narusta kiinni.

