**Памятка**

**о правилах безопасного поведения**

**Осторожно, сосульки!**

По мере того, как вода продолжает стекать вниз по ледяной оболочке, часть ее замерзает, и народившаяся сосулька начинает расширяться.

Остальная вода присоединяется к свисающей капле.

Постепенное замерзание воды по краям капли приводит к расширению сосульки. Если капля становится слишком большой (более 5 мм в диаметре), она падает, однако вскоре талая вода образует новую каплю.  
Пока существует приток талой воды, сосулька расширяется и удлиняется. Кончик же сосульки, диаметр которого определяется размером свисающей капли, остается узким. Всем известно, что лед образуется из воды  
при температуре меньше 0°С.

**Меры безопасности при падении сосулек и снега с крыш**

Не стойте и не передвигайтесь под карнизами зданий и сооружений, на которых образовались сосульки.

При обнаружении сосулек, висящих на крыше вашего дома, необходимо обратиться в обслуживающую организацию, работники коммунальных служб должны отреагировать на ваше сообщение.

Необходимо помнить, что чаще всего сосульки образуются над водостоками, поэтому эти места фасадов домов бывают особенно опасны. Их необходимо обходить стороной.

Кроме того, обращайте внимание на обледенение тротуаров.

Движение производить на удалении 1,5 – 2 метра от стены здания, сооружения. В опасных местах для пешеходов на фасадах домов должны быть вывешены предупреждающие таблички **«Осторожно: сосульки!»,** установлены ограничительные барьеры, ленты, поэтому необходимо всегда обращать внимание на огороженные участки тротуаров и ни в коем случае  
не заходить в опасные зоны.

Даже в том случае, когда ограждение отсутствует, стоит соблюдать осторожность и по возможности не подходить близко к стенам зданий, сооружений.

Если во время движения по тротуару вы услышали наверху подозрительный шум – нельзя останавливаться, поднимать голову  
и рассматривать, что там случилось. Возможно, это сход снега или ледяной глыбы. Нужно как можно быстрее прижаться к стене, а козырек крыши послужит укрытием.