



# ПАМЯТКА ДЛЯ ПЕШЕХОДА

## КАК БЕЗОПАСНО ПЕРЕЙТИ ПРОЕЗЖУЮ ЧАСТЬ ДОРОГИ

### УСТАВ «ЗЕЛЕНОГО КРЕСТА»



1

#### НАЙДИ БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО

Прежде чем начать переход, найди безопасное место. Не всегда рядом есть пешеходный переход, главное, чтобы место было с отличным обзором в обе стороны. Рядом не должно быть поворотов, стоящих машин, кустов и других помех для осмотра.



3

#### ПОСМОТРИ И ПОСЛУШАЙ

Прислушайся и осмотрись. Прислушайся, значит, выбрось из головы посторонние мысли, сними наушники, капюшон и помни, что машина может быть СКРЫТА. Осмотрись, поверни голову влево и вправо, вперед и назад.



5

#### ПЕРЕХОДИ ТОЛЬКО ПРЯМО

Если поблизости нет машин, переходи дорогу под прямым углом. Нет поблизости - значит нет ни приближающихся, ни проехавших, ни стоящих, то есть **НИЧЕГО** не мешает обзору и не угрожает твоей жизни.



2

#### ОСТАНОВИСЬ

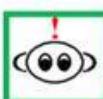
Остановись на тротуаре возле обочины. Всегда перед переходом нужна остановка, пауза для наблюдения и оценки обстановки. Никогда не выходи, а тем более не выбегай на дорогу с ходу, это очень опасно.



4

#### ПРОПУСТИ МАШИНЫ ИЛИ УБЕДИСЬ, ЧТО ОНИ ОСТАНОВИЛИСЬ

Если видишь приближающуюся машину, дай ей проехать. СНОВА ПОСМОТРИ ПО СТОРОНАМ. Всегда ДАЙ ПРОЕХАТЬ, потому что за медленно едущей машиной может быть скрыта другая. Снова посмотри по сторонам, так как проехавшая машина могла скрывать за собой встречную, словом пока проезжала одна, могли появиться и другие.



6

#### ПРОДОЛЖАЙ НАБЛЮДАТЬ ЗА ДОРОГОЙ

Продолжай внимательно смотреть и прислушиваться, пока не перейдешь дорогу. Смотреть по сторонам при переходе надо неоднократно, ведь обстановка может измениться в любую секунду: внезапно появится машина или транспорт, ехавший прямо, вдруг может повернуть. Если так случилось, что что-то мешает обзору и отойти сложно (например, на пешеходном переходе стоит неисправная машина), то, помня, что обзор ограничен, надо подойти к дороге и приостановившись, ОСТОРОЖНО ВЫГЛЯНУТЬ (что там за стоящей машиной?). И если есть опасность, спокойно отойти назад.