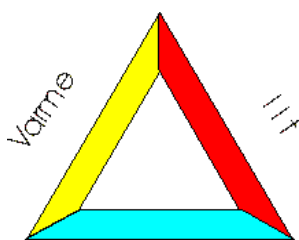


Brandslukning

- 1: Sluk hvis muligt
- 2: Red personer og dyr
- 3: Alarmer brandvæsnet
- 4: Luk Døre og vinduer

Brandteori

En brænd kræver:



Brandbart materiale

	Natur	Papir/Træ	EL	Mennesker	Bil	Benzin/Fedt
Branddasker	X					
Brandtæppe			(X)	X	(X)	X
Håndsprøjte	X	X	%	X		%
skumslukker		X	X	X	X	
Pulver-slukker		(X)	X	(X)	X	X
CO ² -slukker			X	%	X	X

X – OK (X) – Kan Bruges % - Må ikke bruges

1: Brandbart materiale

Sluk for gassen, strømmen ect.

2: Varme

Køl med vand, CO²-slukker (ikke mod mennesker [-70C^o]) ect.

3: Ilt

Kvæl ilden, med et tæppe, skum-slukker, pulver-slukker ect.

Hvis en side i brandtrekanten fjernes, slukkes branden

Brandbekæmpelse

Træd ilden ud:

Slå eller tramp på det der brænder eks. Riv det brandene gardin ned og tramp ilden ud.

Kvæl Ilden:

Man kan kvæle ild med et sand, jord et låg eller et tæppe, evt. så kan man stoppe døre og vinduer til med våde klude for at begrænse ilden i at få ilt, indtil brandvæsnet kommer men **UNDGÅ** at åbne døren på grund af faren for en røggasekspllosion.

Vand:

Køler ilden, brug en spand, klud, håndsprøjte eller en haveslange. Sprøjt ikke på røgen eller ilden men på det brændende materiale, start for neden og spred vandstrålen da det slukker ilden meget mere effektivt.

Eftersluk:

Spred ilden, når det er muligt sår du får slukket alle gløder.

Bemærk!

Tøm aldrig pulverslukkeren på en gang, da ilden ofte blusser op igen. Samt en 2 kg pulverslukker har en samlet drifttid på **ca. 20 sekunder**.

Beskyt hænderne ved brug af et brandtæppe.

Ved brand i elektriske installationer sluk, afbryd først strømmen.

Sluk **ALDRIG** med vand i brandene væsker da det udløser en meget voldsom damp eksplosion.

Kravl under ilden, og træk evt. vejret igennem en våd klud, kravl langs væggene. Undgå at kravle over et brændende rum og husk dine flugtveje.

Benyt **ALDRIG** elevatoren hvis det brænder, elevatorskakten fungerer som en skorsten, samt elevatorens sikkerhedssystem vil stoppe på den brændende etage da den tror døren er åben.

