

BSO VERLICHTING maart 2020



Entree

SOORT ONGEVAL ⚠ Veel voorkomend scenario	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE			
	uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2
Trap									
Kind valt doordat het niet bij de trapleuning kan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt doordat de trapleuning niet goed vast zit	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt van de leuning en valt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind struikelt over een kapotte trede.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt uit op een gladde trede.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind raakt bekneeld tussen de treden van een open trap.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt van de trap af ⚠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt aan de zijkant van de trap.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind klimt over of door de balustrade en valt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Vloer									
Kind struikelt over een oneffenheid ⚠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt uit over natte vloer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt uit over gladde vloer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Muur									
Kind bezeert zich aan een oneffenheid ⚠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Garderobe									
Kind botst tegen kapstokhaak	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Deur									
Kind krijgt zijn vingers tussen de deur ⚠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt door glas in deur	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Raam									
Kind valt door ruit	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt door open raam	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Verwarming									
Kind botst of valt tegen radiator	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Verlichting									
Kind struikelt door onvoldoende licht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Lamp wordt stuk gegooid en glas valt naar beneden	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Elektra									
Kind komt in contact met elektriciteit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Giftige stoffen									
Kind drinkt van schoonmaakmiddel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind eet van giftige plant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind eet sigaretten of medicijnen uit tas van een leidster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Anders nl.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				

Ga uit van het ergste scenario, waarbij alles tegenzit
Om u een idee te geven:

Entree

- Uitstekende haken, spijkers, en dergelijke kunnen leiden tot hoofd-, oog- of gebitsletsel.
- Struikel- of slippartijen kunnen resulteren in verstuikingen, hoofdwonden en botbreuken.
- Glassplinters veroorzaken soms slagaderlijke bloedingen (b.v. pols) of verwondingen in het gezicht.
- Elektrische stroom kan brandwonden en zelfs elektrocutie opleveren.

- Beknelling van vingers en handen kan leiden tot ontvelling, verbrijzelde of gebroken botten.
- Harde botsingen kunnen hoofd- en gebitsletsel veroorzaken.
- Een uitglijder op de trap kan resulteren in botbreuken, hoofd- en nekletsel.
- Kinderen die van een grote hoogte omlaag vallen, kunnen daar een hersenbeschadiging aan over houden.

Entree

BRO VEILIGHEID
MART 2025

GEWENST ONDER



SOORT ONGEVAL Veel voorkomend scenario	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE			
	uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2
Trap									
Kind valt doordat het niet bij de trapleuning kan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt doordat de trapleuning niet goed vast zit	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt van de leuning en valt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind struikelt over een kapotte trede.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt uit op een gladde trede.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind raakt bekneld tussen de treden van een open trap.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt van de trap af	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt aan de zijkant van de trap.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind klimt over of door de balustrade en valt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Vloer									
Kind struikelt over een oneffenheid	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt uit over natte vloer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt uit over gladde vloer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Muur									
Kind bezeert zich aan een oneffenheid	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Garderobe									
Kind botst tegen kapstokhaak	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Deur									
Kind krijgt zijn vingers tussen de deur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt door glas in deur	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Raam									
Kind valt door ruit	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt door open raam	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Verwarming									
Kind botst of valt tegen radiator	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Verlichting									
Kind struikelt door onvoldoende licht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Lamp wordt stuk gegooid en glas valt naar beneden	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Elektra									
Kind komt in contact met elektriciteit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Giftige stoffen									
Kind drinkt van schoonmaakmiddel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind eet van giftige plant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind eet sigaretten of medicijnen uit tas van een leidster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Anders nl.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				

Ga uit van het ergste scenario, waarbij alles tegenzit
Om u een idee te geven:

Entree

- Uitstekende haken, spijkers, en dergelijke kunnen leiden tot hoofd-, oog- of gebitsletsel.
- Struikel- of slippartijen kunnen resulteren in verstuikingen, hoofdwonden en botbreuken.
- Glassplinters veroorzaken soms slagaderlijke bloedingen (b.v. pols) of verwondingen in het gezicht.
- Elektrische stroom kan brandwonden en zelfs elektrocutie opleveren.
- Beknelling van vingers en handen kan leiden tot ontvelling, verbrijzelde of gebroken botten.
- Harde botsingen kunnen hoofd- en gebitsletsel veroorzaken.
- Een uitglijder op de trap kan resulteren in botbreuken, hoofd- en nekletsel.
- Kinderen die van een grote hoogte omlaag vallen, kunnen daar een hersenbeschadiging aan over houden.

Leefruimte

BSO ① + BSO ②

ACTIE

Gew- / Uitsluitend
KANS OP ERNSTIG LETSEL

SOORT ONGEVAL ⚠ Veel voorkomend scenario	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE				
	uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2	
Vloer										
Kind struikelt over een oneffenheid ⚠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Muur										
Kind bezeert zich aan een oneffenheid ⚠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Deur										
Kind krijgt zijn vingers tussen de deur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kind valt door glas in deur	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Raam										
Kind valt door ruit	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kind valt door open raam	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Verwarming										
Kind botst of valt tegen radiator	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Verlichting										
Kind struikelt door onvoldoende licht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Lamp wordt stuk gegooid en glas valt naar beneden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Elektra										
Kind komt in contact met elektriciteit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kind trekt aan electriciteits snoer en krijgt apparaat op zich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Giftige stoffen										
Kind drinkt van schoonmaakmiddel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Meubilair										
Kind stoot zich tegen meubilair ⚠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kind krijgt splinter in vinger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kast valt om en kind komt onder de kast terecht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Decorstuk op onderbeen van kind gevallen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Speelgoed 1										
Kind verwondt zich aan scherp speelgoed of splinters aan speelgoed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Verbranding										
Kind brandt zich aan soldeerbout	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kind heeft toegang tot lucifers / aansteker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kind brandt zich aan heet water	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Thee komt over een kind heen ⚠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Overig										
Kind zaagt in vingers	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kinderen botsen tegen elkaar	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kind botst tegen object ⚠	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Kind wordt door huisdier gebeten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Anders nl.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					

Leefruimte

- Hete thee kan tweede- en zelfs derdegraads brandwonden veroorzaken.
- Uitsteken te haken, spijkers en dergelijke kunnen leiden tot hoofd-, oog- of gebitsletsel.
- Struikel- of slippartijen kunnen resulteren in verstuikingen, hoofd- en botbreuken.

- Glassplinters veroorzaken soms slagaderlijke bloedingen (b.v. pols) of verwondingen in het gezicht.
- Elektrische stroom kan brandwonden en zelfs elektrocutie opleveren.
- Beknelling van vingers en handen kan leiden tot ontveling, verbrijzelde of gebroken botten.
- Harde botsingen kunnen hoofd- en gebitsletsel veroorzaken.

Buitenruimte

B90 T.V.M.

ACTIEF

SOORT ONGEVAL <small>△ Veel voorkomend scenario</small>	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE			
	uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2
Speeltoestel									
Kind valt van speeltoestel op harde ondergrond <small>△</small>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt door defect materiaal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind blijft met koordje van de capuchon (achter glijbaan) hangen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind komt met nek klem te zitten tussen traptreden	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind verwondt zich aan scherpe rand van speeltoestel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind krijgt splinter in vinger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind struikelt over speeltoestel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind botst tegen speeltoestel, obstakel of ander kind	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind botst tegen ander kind op de schommel	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Vinger van kind zit klem in holle buis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Beknellen van vingers bij schommel	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt van veerwip door defect materiaal	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind snijdt zich aan zwerfvuil in zandbak	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind stoot zich tegen rand van de zandbak	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Omheining									
Kind rent al spelend de straat op	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind bezeert zich aan de omheining	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind kruipt onder de omheining door en komt klem te zitten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind klimt op de omheining en valt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt door glazen windscherm <small>HVT</small>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Ondergrond									
Kind struikelt over boomwortel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind struikelt over een oneffenheid <small>△</small>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt uit op een natte plek	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Overig									
Kind rent tegen obstakel <small>△</small>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind botst tegen een fiets <small>△</small>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt van fiets	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind bezeert zich aan zwerfvuil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind wordt omver gelopen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind raakt te water	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind raakt te water tijdens volten bouwen	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind valt met skaten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind botst met skaten tegen ander kind	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Anders nl.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				

Buitenruimte

- Harde botsingen kunnen hoofdwonden en gebitsschade opleveren.
- Scherpe delen van de omheining veroorzaken soms diepe snijwonden.
- Een val op het plein kan leiden tot hoofdletsel of een gebroken arm of pols.
- Spelen met zwerfvuil resulteert regelmatig in snijwonden.

Speeltoestellen

- Uitglijden op trapjes kan leiden tot verstuikingen en ontvellingen.
- Kledingstukken die blijven haken, kunnen wurging tot gevolg hebben.
- Uitstekende spijkers, schroeven, splinters of scherpe randen leiden tot snijwonden.
- Een val uit het toestel kan botbreuken maar ook hoofd- en nek letsel veroorzaken.
- Botsing tegen een ander kind leidt soms tot hoofd-, hersen- of gebitsletsel.

Sanitair kinderen

B50

ACTIE
GEW - ONGEVAL

SOORT ONGEVAL	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE			
	uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2
Kind glijdt uit op natte vloer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind verbrandt zich aan de heet water	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind drinkt van schoonmaakmiddelen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Anders nl.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				

Keuken

SOORT ONGEVAL ⚠ Veel voorkomend scenario	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE			
	uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2
Verbranding									
Kind brandt zich aan de kookplaat	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind trekt een pan van het fornuis	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind brandt zich aan oven tijdens koekjes bakken	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind brandt zich aan de ovenruit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind loopt brandwonden op door de waterkoker over zich heen te trekken	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind heeft toegang tot lucifers / aansteker	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind brandt zich aan heet water	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Hete thee komt over een kind heen ⚠	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Overig									
Kind snijdt zich aan een mes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind drinkt van schoonmaakmiddelen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt uit over natte vloer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Anders nl...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				

Bergruimte

MAGDZIJN

SOORT ONGEVAL	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE			
	uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2
Kind drinkt van schoonmaakmiddelen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind krijgt giftige stoffen binnen omdat voedsel naast gevaarlijke stoffen wordt opgeborgen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind brandt zich aan heet water	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Anders nl...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				

- Uitglijden op trapjes kan leiden tot verstuikingen en ontvellingen.

Keuken

- Heet water kan tweede- en zelfs derdegraads brandwonden veroorzaken.
- Scherpe messen kunnen leiden tot open wonden.
- Struikel- of slippartijen kunnen resulteren in verstuikingen, hoofd wonden en botbreuken.

Bergruimte

- Heet water kan tweede- en zelfs derdegraads brandwonden veroorzaken.

Kantoor

*SPREKELIJNEN
VEST. MAAKSEN*

*ACTIE
GEWELT UNGEWELT*

SOORT ONGEVAL	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE			
	uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2
Giftige stoffen									
Kind eet medicijnen uit tas leidster	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind eet sigaretten op	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind eet toner van kopieermachine op	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Overig									
Kind slijdt zich aan kantoorartikelen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Anders nl.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				

Sanitair volwassenen

SOORT ONGEVAL	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE			
	uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2
Kind drinkt van schoonmaakmiddelen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Anders nl.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				

Omgeving

SOORT ONGEVAL	△ Veel voorkomend scenario	KANS DAT DIT ONGEVAL ZAL GEBEUREN			KANS OP ERNSTIG LETSEL		URGENTIECODE			
		uitgesloten	groot (A)	klein (B)	groot (1)	klein (2)	A1	A2	B1	B2
Kind moet oversteken tussen geparkeerde auto's		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind rent de weg op als het wordt opgehaald		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Omheining										
Kind rent al spelend de straat op		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind bezeert zich aan de omheining		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind kruipt onder de omheining en komt klem te zitten		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind kruipt tussen de spijlen door en komt klem te zitten		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind klimt op de omheining en valt		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Ondergrond										
Kind struikelt over boomwortel		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind struikelt over een oneffenheid	△	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Kind glijdt uit op een natte plek		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
Anders nl.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				

Kantoor

- Scharen kunnen leiden tot open wonden.

Sanitair volwassenen

- Het drinken van schoonmaakmiddelen kan leiden tot vergiftigingen.

Omgeving

- Een kind kan aangereden worden door een auto of verdrinken in een nabij gelegen sloot als het plotseling het terrein afloopt.

Let op!

Het is wettelijk verplicht van ieder speeltoestel zowel binnen als buiten een logboek bij te houden (Warenwetbesluit Attractie- en Speeltoestellen). Noteer hierin inspecties (óók indien zelf uitgevoerd), reparaties, onderhoud en ongevallen. De beheerder is verantwoordelijk voor de veiligheid van zijn speeltoestellen. Hiervoor moeten periodieke inspecties en onderhoud worden gepleegd. Daarnaast wordt aangeraden om één keer per jaar de speeltoestellen door een deskundige te laten inspecteren.