

手順④ 大地震発生時の災害リスクを確認し、記入

○ 蒲原地区（西部）の地震による危険

最大震度6弱～6強の揺れと、液状化の可能性が想定されています。

○ 震度と体感

震度5弱	震度5強	震度6弱	震度6強	震度7
大半の人が恐怖を覚え、物につかまりたいと感じる	物につかまらないと歩くことが難しい	立っていることが困難になる	這わないと動くことができない	耐震性の高い木造建物でも傾くことがある

○ 液状化が発生した場合

マンホールなどの埋設物が浮き上がったり、道路に段差が発生する可能性があります。避難する際には足下に注意しましょう。

○ 津波のおそれ

- ① 自宅に、津波が「到達するのか」、「到達しないのか」？
- ② 揺れてから「どのくらいの時間で」津波が到達するのか？をマップ（「わたしの避難計画」の裏面）で確認しましょう！



○ 津波が発生した場合

津波は地震発生から短時間で発生します。その破壊力はすさまじく、家屋などの建物を破壊してしまいます。また、スピードが速いため、地震がおさまったらずくに高台に避難するなどの行動を起こしましょう。

手順⑤ 避難のタイミング、避難先を確認し、記入

津波が来る場合

「津波到達時間」までに、たどり着くことができる「避難先」に避難します。

「到達時間」と「避難先」を、「わたしの避難計画」に書こう！

津波が来ない場合

強い揺れがおさまった後、自宅が安全な場合は自宅で余震に備えます。自宅が危険な場合は、指定避難所などに避難します。

自宅が危険な場合は、「避難先」を「わたしの避難計画」に書こう！

※避難先が分からない場合は、静岡市HP（指定緊急避難場所・指定避難所一覧）や静岡市地理情報システム しずマップ で確認しよう！

静岡市 蒲原地区（西部） わたしの避難計画 作成ガイド

<目次>

手順① 家族で避難に時間がかかる人がいるか確認

P1



手順② ハザードマップで自宅の災害リスクを確認し、記入

P2

手順③ 避難のタイミング、避難先、情報収集手段を確認し、記入

P3



手順④ 大地震発生時の災害リスクを確認し、記入

P4



手順⑤ 避難のタイミング、避難先を確認し、記入

P4

<見本>

手順① 家族で避難に時間がかかる人がいるか確認

- ・ 家族で避難に時間がかかる人がいるかどうか確認しましょう。
- ・ 避難に支援が必要な方は、あらかじめ支援してもらおう方を決めておきましょう。

大雨(河川氾濫・土砂災害)

手順② ハザードマップで自宅の災害リスクを確認し、記入

ア 自宅の位置を確認しましょう

見にくい場合は「静岡市地理情報システム しずマップ」、もしくは国土交通省の「重ねるハザードマップ」で確認しましょう。



出典：静岡市防災情報マップ(※令和7年1月31日から「静岡市地理情報システム しずマップ」に移行しました。)

① 下記の災害リスクを確認し、「わたしの避難計画」に記入しましょう

河川氾濫による危険

- 家屋倒壊等氾濫想定区域
 - ・河岸浸食
 - 洪水時の河岸浸食により、木造・非木造の家屋倒壊のおそれがある区域
 - ・氾濫流
 - 河川堤防の決壊又は洪水氾濫流により、木造家屋の倒壊のおそれがある区域
- 浸水想定区域(浸水深)

川が氾濫した場合に浸水するおそれがある区域

洪水浸水想定深(富士川)
0.3m未満
0.3m以上0.5m未満
0.5m以上1m未満
1m以上3m未満
3m以上5m未満
5m以上10m未満

土砂災害による危険

- 土砂災害危険箇所
- 土砂災害(特別)警戒区域

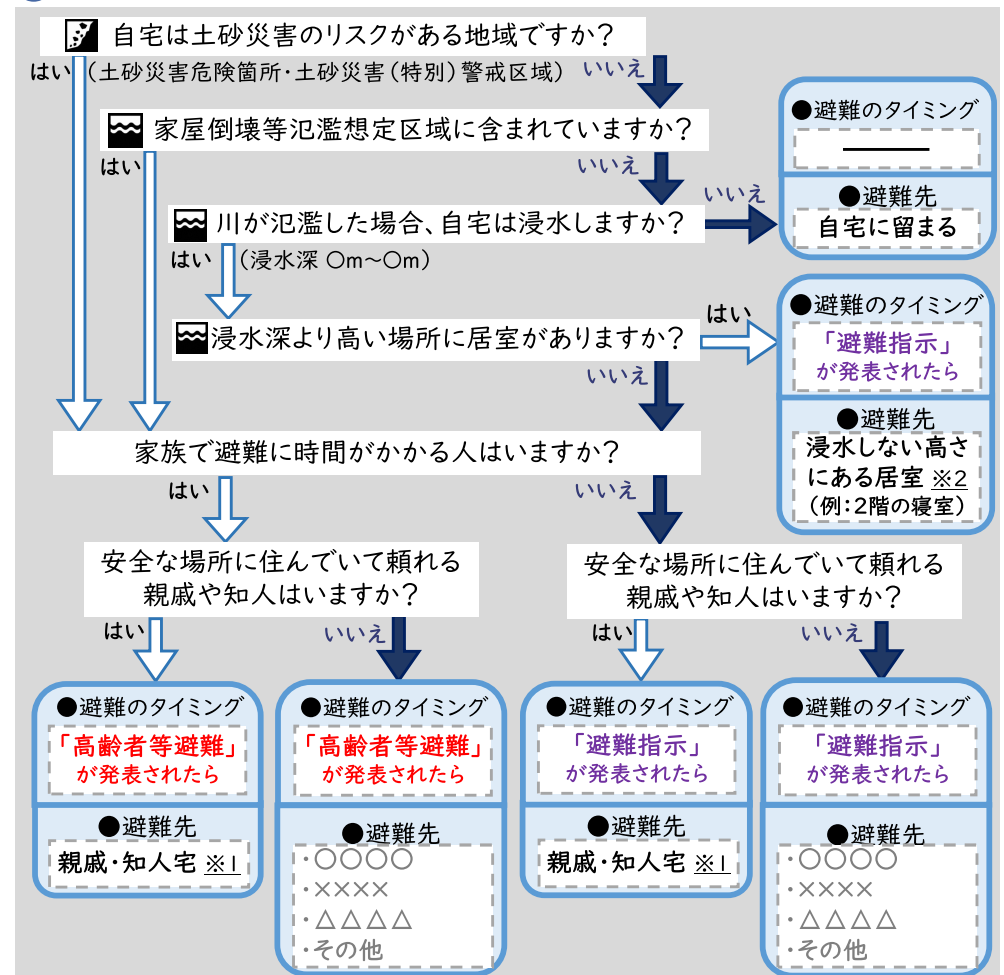
土砂災害が発生した場合、住民等の生命や身体に危害が生じるおそれのある地域

土砂災害に関する情報	
土石流危険区域	
土石流危険深流	
急傾斜地崩壊危険箇所	
地すべり危険箇所	
土砂災害特別警戒区域(土石流)	
土砂災害警戒区域(土石流)	
土砂災害特別警戒区域(急傾斜地の崩壊)	
土砂災害警戒区域(急傾斜地の崩壊)	
土砂災害警戒区域(地すべり)	
- 風水害の避難場所

風水害緊急避難場所

手順③ 避難のタイミング、避難先、情報収集手段を確認し、記入

ア 避難のタイミング・避難先を決め、「わたしの避難計画」に記入しましょう



※1 親戚・知人宅へは、可能であれば事前に避難するようにしましょう。

※2 水が引くまでの間の「飲み水・食料」や「簡易トイレ」などを準備しておきましょう。

① 情報収集手段を決め、「わたしの避難計画」に記入しましょう

気象警報、避難情報、同報無線の放送、避難場所の開設状況

・静岡市公式LINE
・静岡市防災メール
・静岡県防災アプリ



避難情報やニュース

・テレビ
・ラジオ

ボタンで
避難情報表示