

vida +  
segura

# JOGO DA MEMÓRIA E MICO

1º  
ANO

4+  
ANOS



© FUNDAÇÃO ARCELORMITTAL  
CRIAÇÃO: MONDANA/IB | ILUSTRAÇÕES: ANTONIO OLIVEIRA

ArceIorMittal

Fundação ArceIorMittal  
Investimento Social

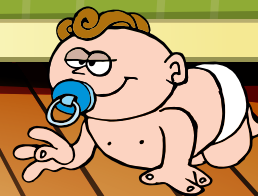
[www.fundacaoarcelormittal.org.br](http://www.fundacaoarcelormittal.org.br)

Com o baralho Vida + Segura, você tem diversão e segurança em dose dupla:

**JOGO DA MEMÓRIA e JOGO DO MICO.**

Enquanto exercita a memória e se diverte com os amigos, você vai aprender a identificar vários riscos para a segurança que podem estar presentes na sua casa e também vai aprender atitudes de prevenção que vão tornar mais segura a sua vida e a da sua família.

REGRAS DENTRO DA EMBALAGEM



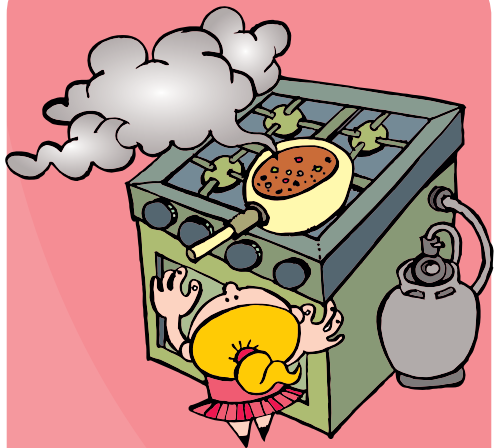
Belgo Bekaert Arames



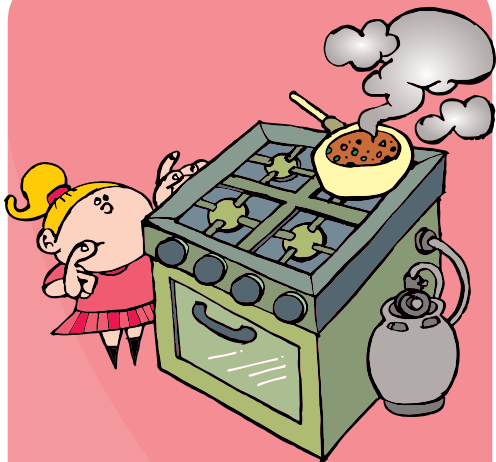
BMB - Belgo-Mineira Bekaert



ArceIorMittal



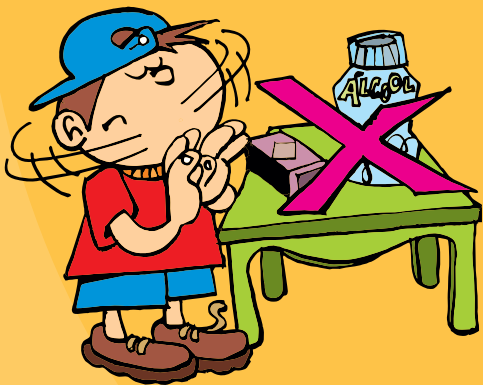
O CABO DA PANELA VIRADO  
PARA FORA DO FOGÃO PODE  
LEVAR A SÉRIAS QUEIMADURAS.



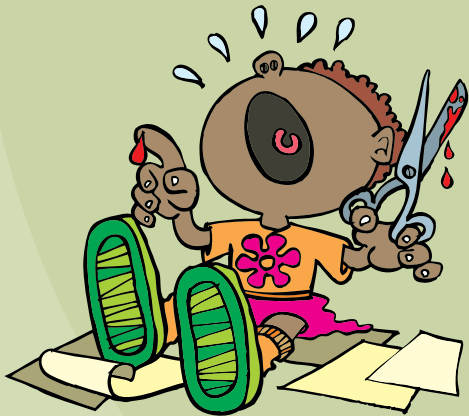
USAR A PANELA NA BOCA DE TRÁS  
DO FOGÃO, COM O CABO VOLTADO  
PARA DENTRO, É MUITO MAIS SEGURO.



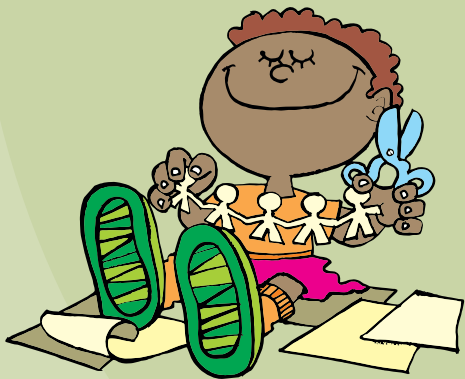
FÓSFORO E ÁLCOOL SÃO UMA MISTURA  
PERIGOSA, QUE PODE CAUSAR  
QUEIMADURAS E ATÉ INCÊNDIO.



FÓSFORO NÃO É BRINQUEDO  
E NUNCA DEVE SER MANUSEADO  
PERTO DE SUBSTÂNCIAS INFLAMÁVEIS.



TESOURAS DE ADULTO SÃO AFIADAS  
E PONTIAGUDAS E PODEM NOS  
CORTAR FACILMENTE.



CRIANÇAS DEVEM USAR  
SOMENTE TESOURAS INFANTIS  
PARA NÃO CORREREM RISCO.

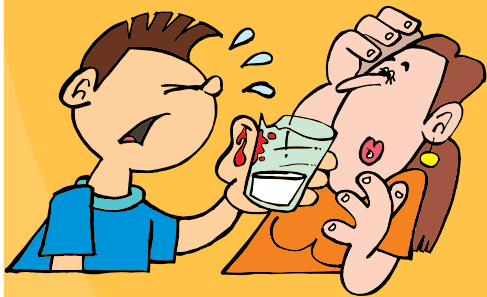


BRINCAR COM FACAS OU FERRAMENTAS  
AFIADAS PODE CAUSAR SÉRIOS  
CORTES OU ATÉ A MORTE.





BRINCADEIRAS DEVEM SER  
DIVERTIDAS E SEGURAS.



COPOS E GARRAFAS DE VIDRO  
PODEM SE QUEBRAR E GERAR  
GRAVES FERIMENTOS.



COPOS E CANECAS DE PLÁSTICO SÃO  
MAIS SEGUROS PARA CRIANÇAS.



PISOS MOLHADOS OU ENCERADOS  
SÃO UM PERIGO. ESCORREGÕES PODEM  
TER SÉRIAS CONSEQUÊNCIAS.



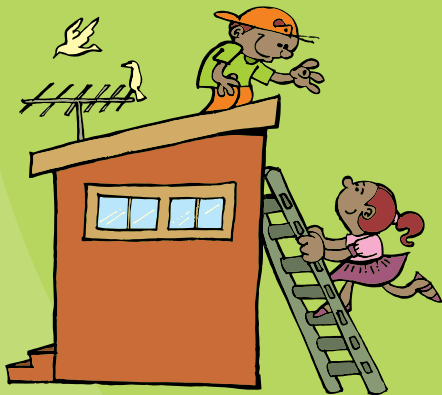
MANTER O CHÃO SEMPRE SECO  
E USAR CALÇADOS APROPRIADOS  
PREVINE QUEDAS E ESCORREGÕES.



MÓVEIS NO MEIO DO CAMINHO  
E BRINQUEDOS ESPALHADOS PELO  
CHÃO PODEM LEVAR A TOMBOS FEIOS.



MANTER O AMBIENTE ORGANIZADO  
É A MELHOR FORMA DE EVITAR  
QUEDAS E ESCORREGÕES.

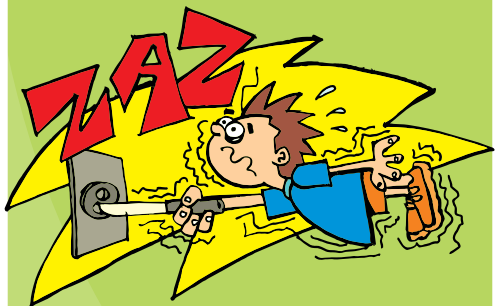


SUBIR EM LUGARES DESPROTEGIDOS,  
COMO LAJES E ESCADAS SEM  
CORRIMÃO, É MUITO PERIGOSO.

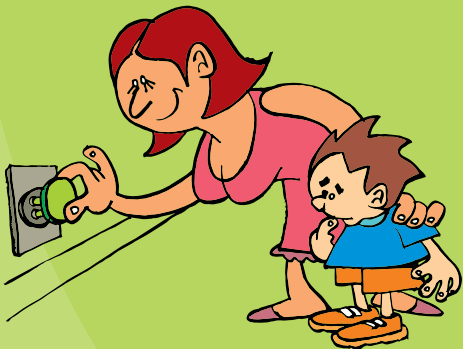




LAJE NÃO É LUGAR DE BRINCAR.  
FICAR NO CHÃO  
É MUITO MAIS SEGURO.



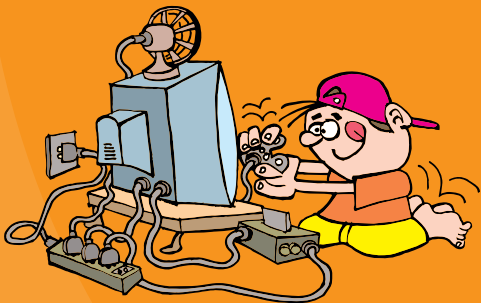
MEXER EM TOMADAS,  
FIOS E APARELHOS ELÉTRICOS  
PODE CAUSAR CHOQUES.



TOMADAS ELÉTRICAS DEVEM TER  
PROTETORES. APENAS ADULTOS  
PODEM MEXER COM ELETRICIDADE.



FIOS ELÉTRICOS ESPALHADOS OU  
DESENCAPADOS E EXTENSÕES MALFEITAS  
PODEM CAUSAR CURTOS E CHOQUES.



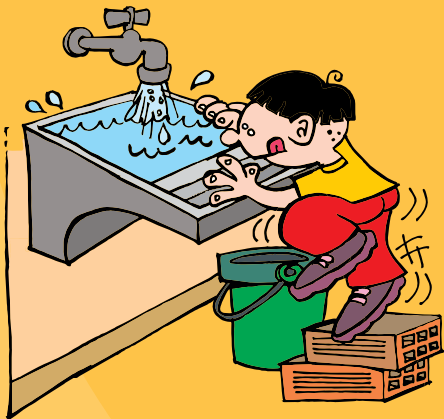
A FIAÇÃO DEVE ESTAR SEMPRE EM BOM  
ESTADO, E OS APARELHOS ELÉTRICOS  
LIGADOS DE FORMA ADEQUADA.



PISCINAS, RIOS E LAGOS  
OFERECEM RISCO DE AFOGAMENTO  
MESMO PARA QUEM SABE NADAR.

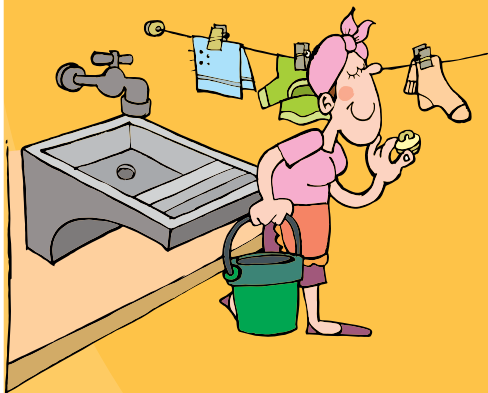


CRIANÇAS DEVEM NADAR E  
BRINCAR NA PISCINA APENAS COM  
A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.



É POSSÍVEL SE AFOGAR ATÉ EM LOCAIS  
COM POUCA ÁGUA, COMO TANQUES,  
BALDES, CISTERNAS E CAIXAS-D'ÁGUA.





TANQUES E BALDES DEVEM SER Esvaziados APÓS O USO. CISTERNAS E CAIXAS-D'ÁGUA DEVEM FICAR SEMPRE TAMPADAS.



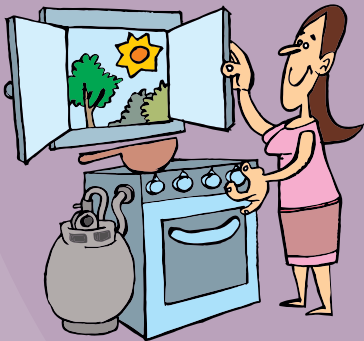
TOMAR REMÉDIOS NA  
QUANTIDADE E FORMA ERRADAS  
PODE INTOXICAR E ATÉ MATAR.



MEDICAMENTOS DEVEM SER MANTIDOS  
FORA DO ALCANCE DE CRIANÇAS E SEMPRE  
USADOS SOB ORIENTAÇÃO MÉDICA.



VAZAMENTO DE GÁS  
PODE CAUSAR INTOXICAÇÃO  
SEM QUE SE PERCEBA.



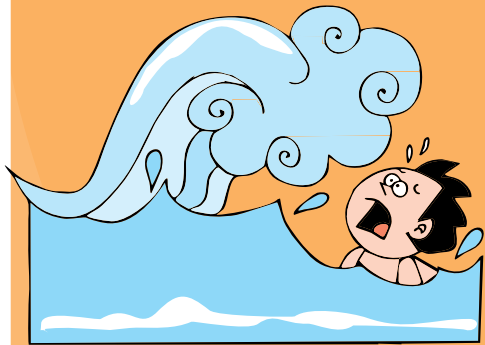
AS VÁLVULAS DO BOTIJÃO E DO FOGÃO  
DEVEM SER FECHADAS APÓS O USO,  
E O AMBIENTE MANTIDO VENTILADO.



MALTRATAR UM ANIMAL OU PERTURBÁ-LO  
QUANDO ELE ESTIVER COMENDO PODE  
FAZÊ-LO REAGIR COM VIOLÊNCIA.



ANIMAIS SÃO ÓTIMOS AMIGOS  
E ADORAM BRINCAR  
E RECEBER CARINHO.



O MAR PODE SER MUITO  
PERIGOSO E TRAIÇOEIRO,  
ESPECIALMENTE PARA CRIANÇAS.





MESMO QUE SAIBAM NADAR, CRIANÇAS  
DEVEM FICAR NA PARTE RASA DO MAR  
E SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.



MICO

## Uma vida mais segura é uma vida mais feliz

O projeto **Vida + Segura** se propõe a contribuir para a criação de uma cultura de prevenção de acidentes domésticos, por meio de ações educativas dirigidas a estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Desenvolvido com filhos de empregados e em escolas públicas dos municípios onde a ArcelorMittal, a Belgo Bekaert Arames e a Belgo-Mineira Bekaert possuem unidades, o **Vida + Segura** está alinhado à Política de Saúde e Segurança do Grupo, que busca trabalhar intensamente rumo ao zero acidente.

# Jogo da memória

**Participantes:** de 2 a 4

**Idade:** a partir dos 4 anos



## Como jogar

1. Embaralhe as cartas.
2. Organize as cartas, com os desenhos virados para baixo, em fileiras com a mesma quantidade.
3. Decida a ordem em que cada jogador vai jogar.
4. O primeiro jogador vira duas cartas e lê em voz alta, de maneira que todos possam visualizar e prestar atenção ao conteúdo.
5. Observe se as cartas formaram par de imagens. Perceba que um par é formado por duas cartas com o mesmo tema, sendo que uma das cartas mostra a situação de risco para a segurança, e a outra mostra a atitude de segurança.
6. Se formaram par, o jogador retira as cartas do jogo e fica com elas. Ele ganha o direito de jogar outra vez.
7. Se não formaram par, as cartas devem ser viradas de volta para baixo, e a vez passa para o próximo jogador.
8. Ganha o jogo quem conseguir formar mais pares.

# Jogo do mico

**Participantes:** de 2 a 4

**Idade:** a partir dos 4 anos



## Como jogar

1. Embaralhe as cartas e distribua, uma a uma, entre os jogadores, com os desenhos virados para baixo. Um ou mais participantes podem receber uma carta a menos que os demais.
2. Cada jogador deve verificar os pares possíveis de serem formados com as cartas que recebeu e colocá-los na mesa, à sua frente, lendo em voz alta, de maneira que todos possam prestar atenção ao conteúdo. Os participantes, então, formam um leque na mão com as cartas restantes e inicia-se o jogo.
3. Decida quem vai ser o primeiro jogador. Ele deve pegar uma carta da mão de quem estiver à sua esquerda, sem olhar a figura. Se a carta formar par com uma da sua mão, o jogador abaixa esse par junto com seus outros pares.
4. O jogo continua com cada jogador retirando uma carta por vez de quem estiver à esquerda.
5. O jogo termina quando sobrar apenas a carta do Mico com um dos jogadores. O vencedor será quem conseguir formar mais pares.



ArcelorMittal