

LIVRO DE JOGOS

ArcelorMittal

Fundação ArcelorMittal
Investimento Social



4º
ANO

7+
ANOS



Vamos jogar e ficar mais seguros?

Divertindo a gente também aprende!

Neste livro, você tem três jogos para curtir com os amigos, enquanto refletem sobre riscos à segurança e sobre as atitudes para evitá-los.

Use cada jogo como uma ferramenta para aprender e ter uma vida cada vez mais segura.

Boa diversão e bom aprendizado!

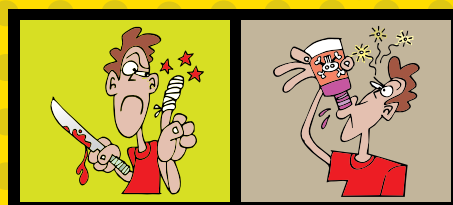
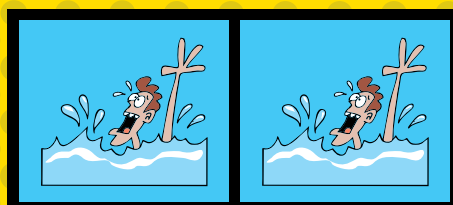
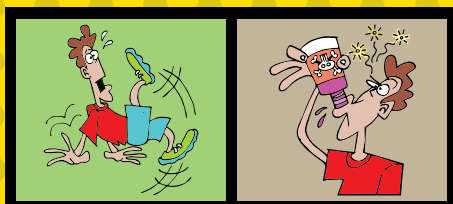
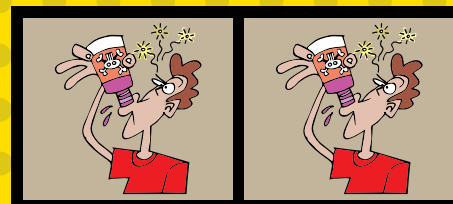
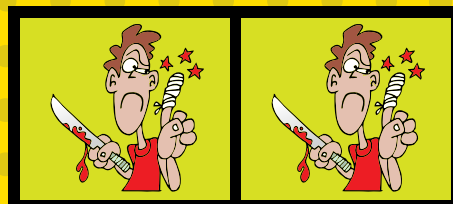
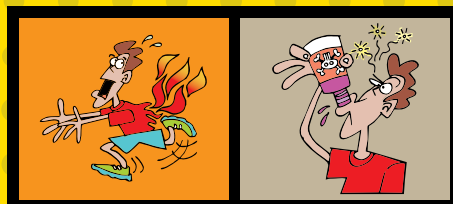
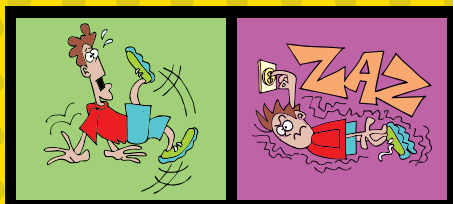
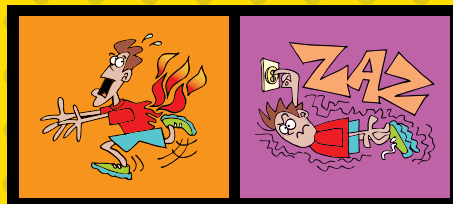
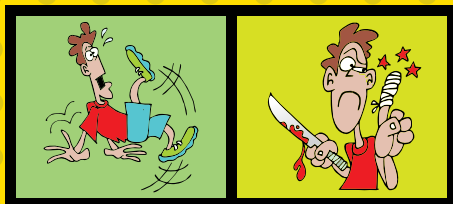
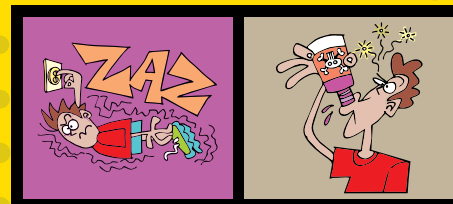
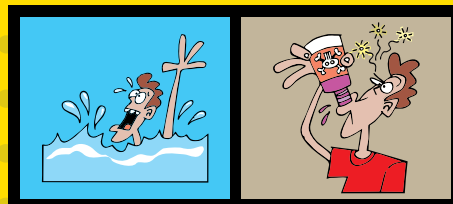
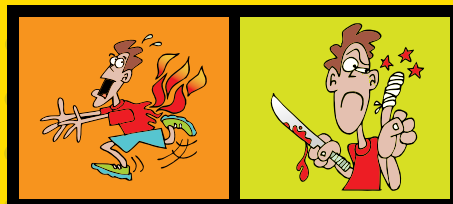
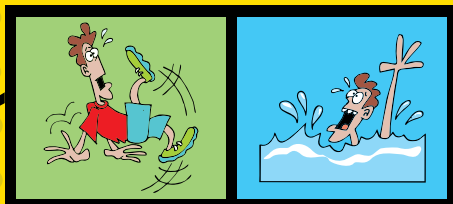
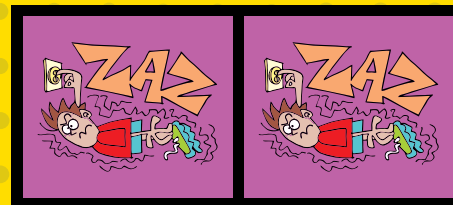
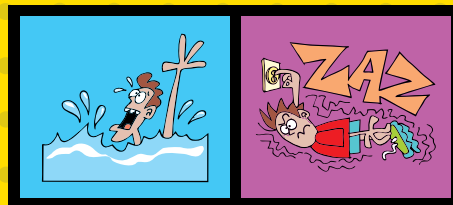
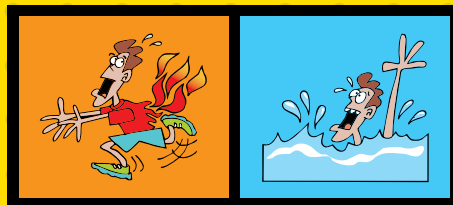
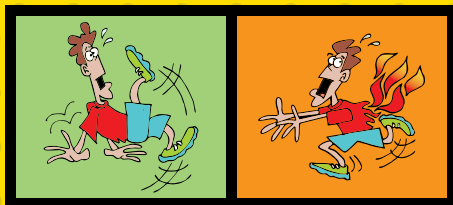
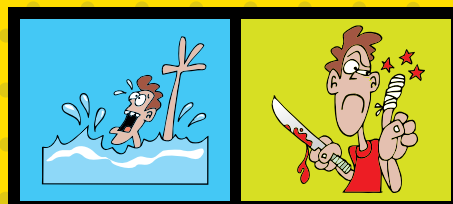
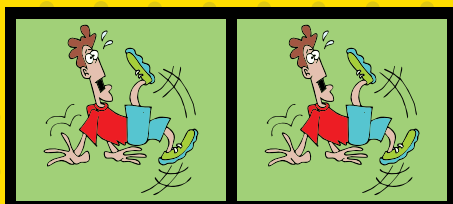


DOMINÓ



Você está preparado para se divertir? Então recorte, com cuidado, as peças abaixo e vamos começar! De 2 a 4 participantes podem jogar. Veja as regras no verso.

ENQUANTO ESTIVEREM JOGANDO, APROVEITEM PARA REFLETIR SOBRE OS TIPOS DE RISCOS QUE APARECEM NAS PEÇAS!



COMO JOGAR

Embaralhe as peças, com as imagens viradas para baixo, e distribua 7 peças para cada jogador. Se houver menos de 4 pessoas, as peças restantes ficam em um monte para serem compradas durante a partida.

O jogador que tiver a peça com a marca Vida + Segura dobrada (imagem duplicada) começa o jogo, colocando-a na mesa virada para cima. Se ninguém tiver essa peça, decidam quem começa no "dois ou um".

O jogo roda no sentido horário e cada jogador,

na sua vez, deve colocar uma das suas peças em uma das duas extremidades abertas, de forma que as imagens de um dos lados coincida com as da extremidade onde está sendo encaixada. As dobradas são colocadas de maneira transversal para facilitar sua localização.

Caso o jogador não tenha nenhuma peça para encaixar, ele deve comprar do monte tantas peças quantas forem necessárias (se não houver peças no monte, ele passa a vez).

O jogo acaba quando alguém bater, ou seja, ficar sem peças na mão.





ArcelorMittal

JOGO DE TABULEIRO



Reúna os amigos ou a família para percorrer a casa da Vida + Segura. Quem vai conseguir chegar ao final mais rápido e sofrendo menos acidentes?

VEJA COMO JOGAR NO VERSO DO TABULEIRO.



O pai chegou para não deixar as crianças sozinhas na sala sem supervisão.
Jogue de novo.

8

Sua irmã desceu a escada correndo e levou o maior tombo.
Volte 4 casas.

10

Extensões elétricas dos aparelhos eletrônicos bem-feitas, sem risco de choque elétrico.
Avance 2 casas.

5



11

Remédios bem guardados e fora do alcance das crianças.
Avance 1 casa.



13

Brinquedo de pelúcia no berço? Risco de sufocamento.
Volte 1 casa.

Que vergonha seu pai fumando no quarto fechado, poluindo o ambiente.
Perca uma rodada.

16

17

Tesoura, lâminas de barbear, alicatinho... tudo bem guardado fora do alcance das crianças.
Jogue outra vez.

32

31

Seu irmão subiu no encosto do sofá e está se enforcando na cordinha da cortina.
Perca 1 rodada.

3

Tomada bem protegida no quarto das crianças.
Avance 1 casa.

19

28

Entrou em casa correndo e já escorregou no piso encerado.
Volte para o início.

2

Em casa com crianças, janela sem rede de proteção?
Perca 1 rodada.

Bebê colocando peças pequenas de brinquedo na boca. Perigo de sufocamento!
Volte 2 casas.

22

Brinquedos espalhados pelo chão. Perigo de escorregão!
Volte 1 casa.

24

Sem tapete no piso molhado do banheiro? Escorregão na certa.
Volte 2 casas.

Não suba no vaso sanitário, menina! Que perigo de cair e se cortar.
Perca 1 rodada.

27

INÍCIO



Pano virado...
Avance...

Olha a super banheira...
Perca...



ela com o cabo do do para dentro do fogão. Muito bem! **Avance 2 casas.**

Ish... botijão de gás com vazamento. **Volte 2 casas.**

35

Comida estragada na geladeira. Eca! **Volte 1 casa.**

55

Entulho no quintal pode gerar risco de corte e virar abrigo de animais peçonhentos. Cuidado! **Volte 3 casas.**

CHEGADA

57

Menina, não brinque com o cachorro enquanto ele estiver comendo! Ele pode morder você. **Volte 1 casa.**

59

o bebê sem supervisão na água! Ele pode se afogar. **Perca 1 rodada.**

Escalar as gavetas e colocar recipiente de metal no micro-ondas? Perigo de queda e explosão! **Perca a vez.**

37

Jogando álcool na brasa da churrasqueira? Isso é queimadura, com certeza! **Perca 1 rodada.**

53

Aí, sim! Criança nadando com boias de braço e sob a supervisão da mãe. **Avance 1 casa.**

51

50

Seu irmão menor puxou a toalha da mesa e se queimou ao derramar o leite quente. **Volte 4 casas.**

E esse lixo abarrotado, vazando e fedendo, além de outros sacos acumulados? Que nojo e que perigo de contaminação! **Perca a vez.**

Copos e talheres de plástico para crianças são muito mais seguros! **Jogue outra vez.**

41

42

Materiais de limpeza ao alcance de crianças. Perigo de intoxicação não pode, não! **Volte 1 casa.**

44

Céus, olha esse menino brincando com sacola plástica na cabeça! Ele pode sufocar. **Volte 3 casas.**

48

Tanque vazio e balde virado para baixo. Parabéns! **Avance 2 casas.**

47

AN
T.O
NIO

Regras do jogo da Vida + Segura

No jogo da **Vida + Segura**, você e seus amigos farão uma corrida empolgante, percorrendo os cômodos de uma casa.

Enquanto se divertem, vocês vão notar alguns perigos e também várias atitudes seguras. Aproveite o percurso para conversar sobre os riscos e refletirem sobre o que fazer para garantir que a sua casa seja sempre segura.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é percorrer todos os cômodos e chegar no final do trajeto em primeiro lugar.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

De dois a cinco jogadores.

ANTES DE COMEÇAR

Cada jogador precisa de uma peça para se identificar no tabuleiro. Vocês podem aproveitar peões de algum outro jogo que tiverem. Caso não tenham, usem pequenos objetos, como borrachas, apontadores, moedas etc.

Vocês também irão precisar de um dado para avançar as casas. Se não tiverem, improvisem cortando uma rolha de garrafa na forma de um cubo e escrevendo os números de 1 a 6 em seus lados. Nesse caso, peça a ajuda de um adulto!

COMO JOGAR

Coloquem as peças na posição INÍCIO, posicionem-se ao redor do tabuleiro e se preparem para começar o jogo!

Cada jogador joga o dado uma vez. Quem tirar o maior número começa o jogo.

O jogador deve lançar o dado e avançar o número de casas correspondentes ao número tirado no dado.

Ao parar em uma casa, ele deve ler e seguir a instrução contida nela.

O jogo segue em sentido horário, um jogador de cada vez.

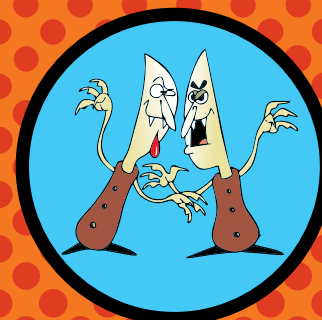
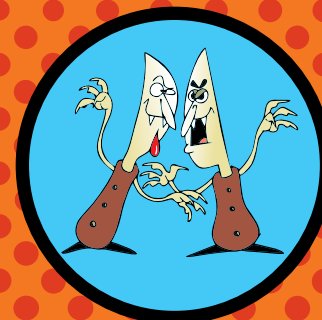
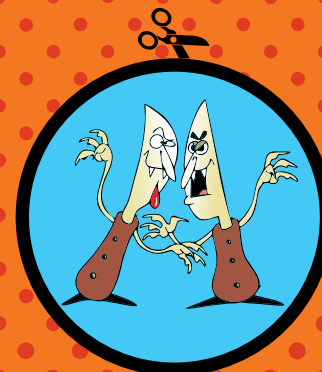
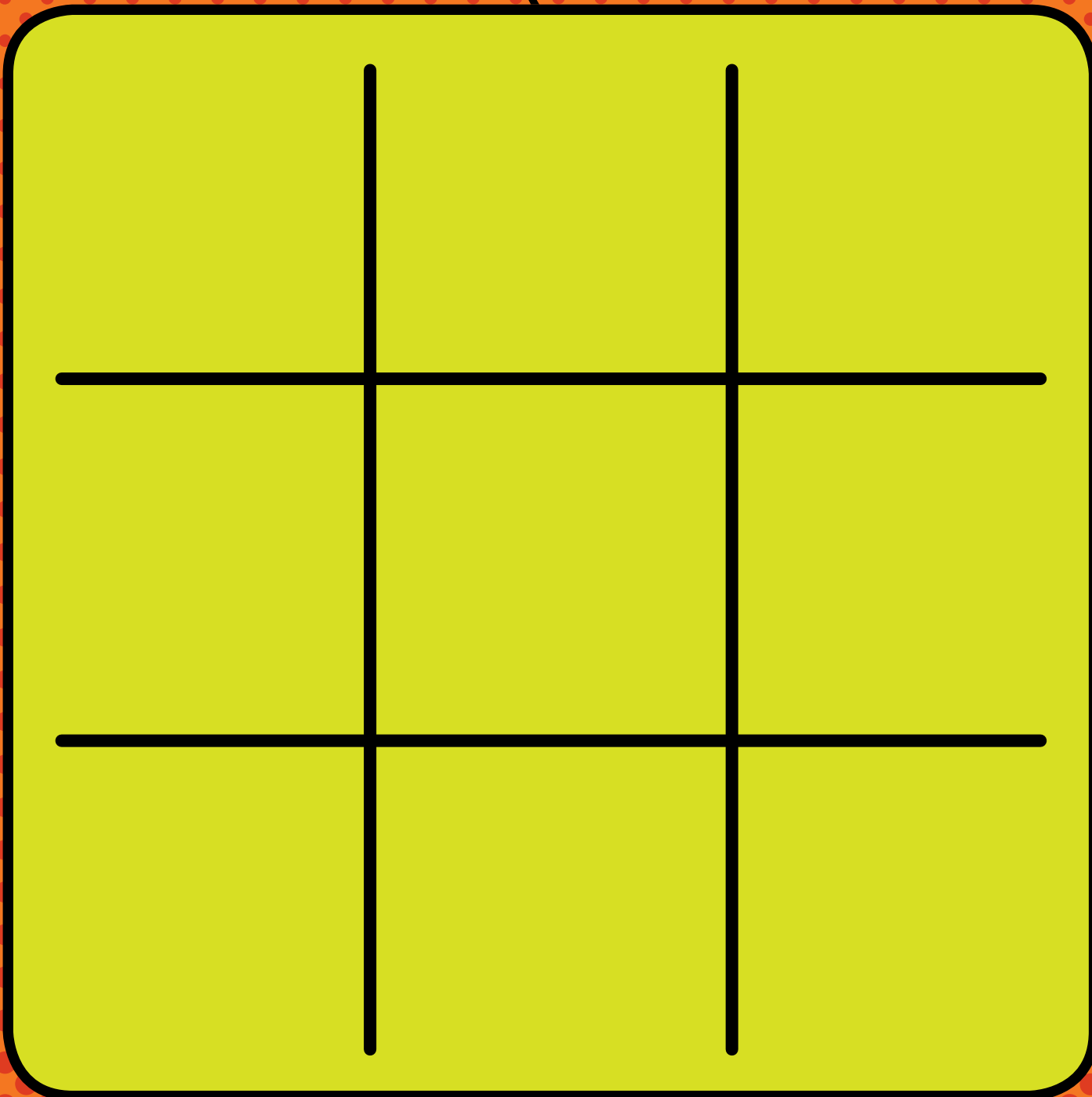
Quem alcançar a casa CHEGADA em primeiro lugar ganha o jogo.

Vocês podem jogar quantas vezes quiserem. E lembrem-se de refletir sobre os riscos e atitudes de segurança!



Facas afiadas X fogão zangadão. Vamos ver quem ganha?

JOGO DA VELHA





INSTRUÇÕES

Recorte o tabuleiro e as peças com uma tesoura de pontas arredondadas. Chame um amigo para jogar e escolham quem fica com qual peça (as facas ou o fogão). Tirem par ou ímpar para ver quem começa.

Ganha o jogo quem colocar primeiro três figuras iguais na horizontal, vertical ou diagonal. Boa diversão!



ArcelorMittal



SEGURANÇA NO TRÂNSITO

Você sabia que **acidente de trânsito** é a principal causa de morte acidental de crianças e adolescentes com idades de um a 14 anos no Brasil?

Saiba se cuidar!

NO CARRO

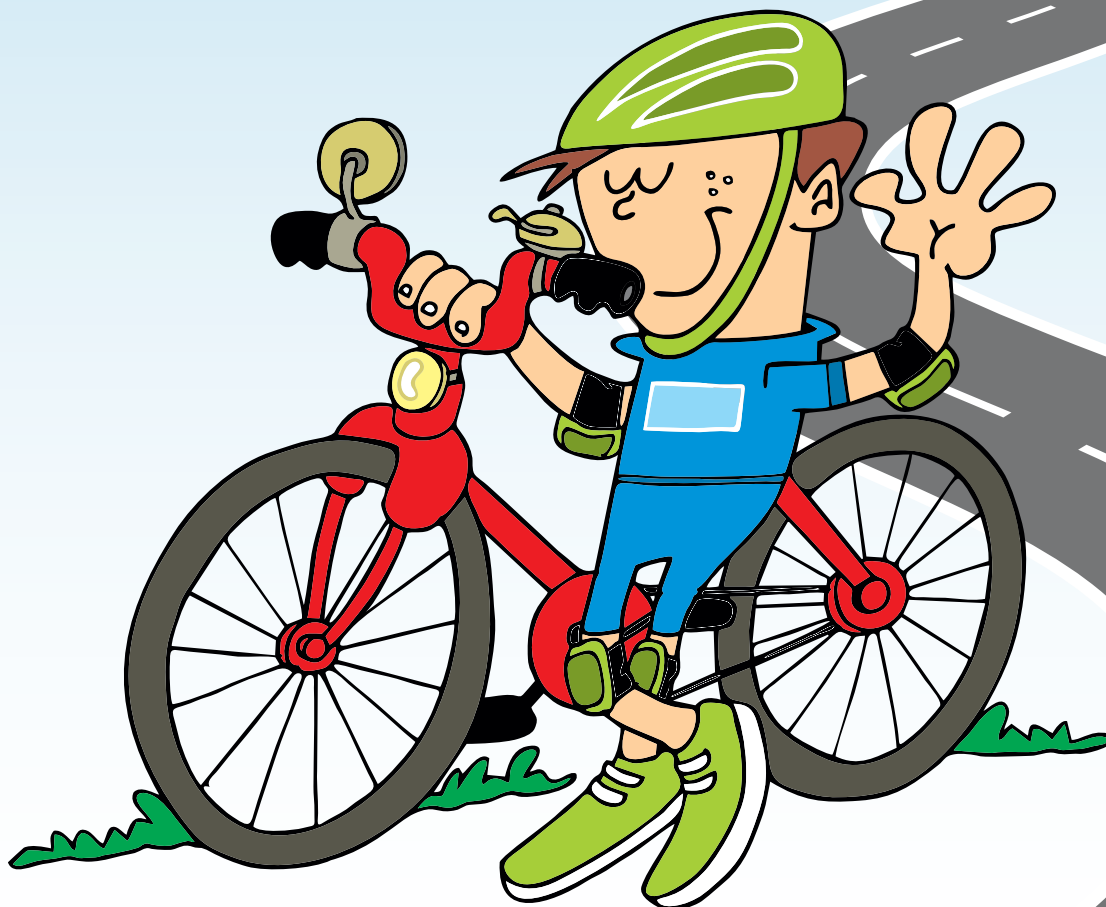
- » Crianças devem ser transportadas no banco de trás, sempre usando bebê conforto, cadeirinha ou assento de elevação, conforme a idade. O cinto de segurança é projetado para pessoas com no mínimo 1,45m de altura. Se a criança ainda não atingiu essa altura, ela precisa usar o assento de elevação para evitar que se machuque gravemente em caso de acidente.

NA RUA

- » Crianças menores de 10 anos não devem andar sozinhas pela rua. A supervisão de um adulto é fundamental para garantir a segurança e ensinar o comportamento adequado, como, por exemplo, olhar para os dois lados ao atravessar as ruas e respeitar os sinais de trânsito e faixas para pedestres.
- » Entradas de garagens, quintais sem cerca, ruas ou estacionamento não são locais seguros para crianças brincarem!
- » Nunca corra para a rua sem antes parar e olhar se vem carro — seja para pegar uma bola, o cachorro ou por qualquer outra razão. Correr precipitadamente para a rua é a causa da maioria dos atropelamentos fatais com crianças.
- » Tenha atenção especial com carros que estão virando em uma rua ou dando ré.

DE BICICLETA, SKATE OU PATINS

- » Andar de bicicleta, skate ou patins só deve acontecer em locais seguros, como parques, ciclovias e praças, fora do fluxo de carros e longe de piscinas e sacadas.
- » Crianças devem sempre usar equipamentos de segurança (capacete, joelheira e cotovelleira) ao andar de bicicleta, skate ou patins. Equipe a bicicleta com refletores, espelhos e buzina.
- » Para andar de bicicleta, as crianças devem sempre usar sapatos fechados e evitar cadarços folgados ou soltos.



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.



www.fundacaoarcelormittal.org.br

