

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

Belgo Bekaert Arames



BMB - Belgo-Mineira Bekaert



© FUNDAÇÃO ARCELORMITTAL | CRIAÇÃO: MONDANA:IB | ILUSTRAÇÕES: ANTÔNIO OLIVEIRA

JOGO DA

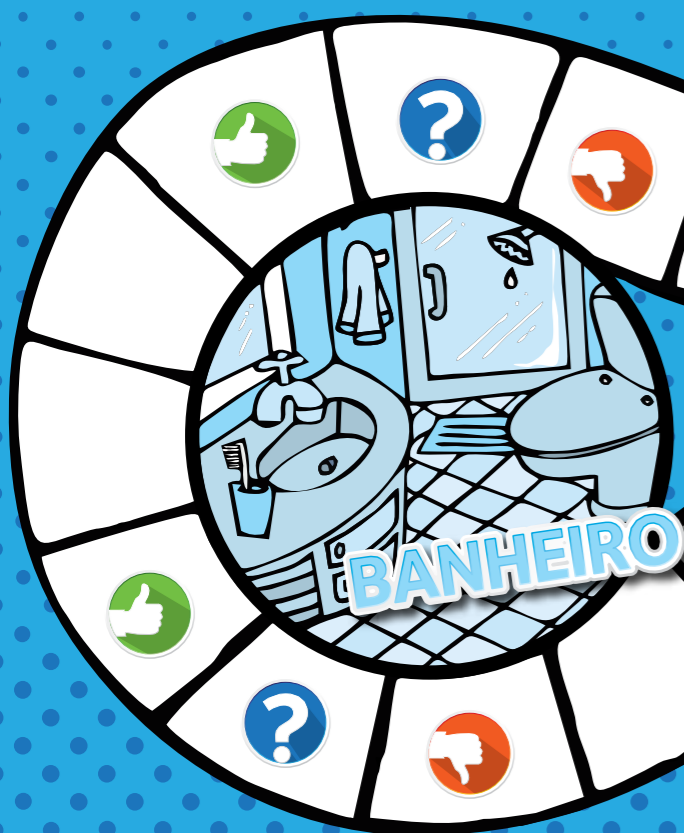


ArcelorMittal

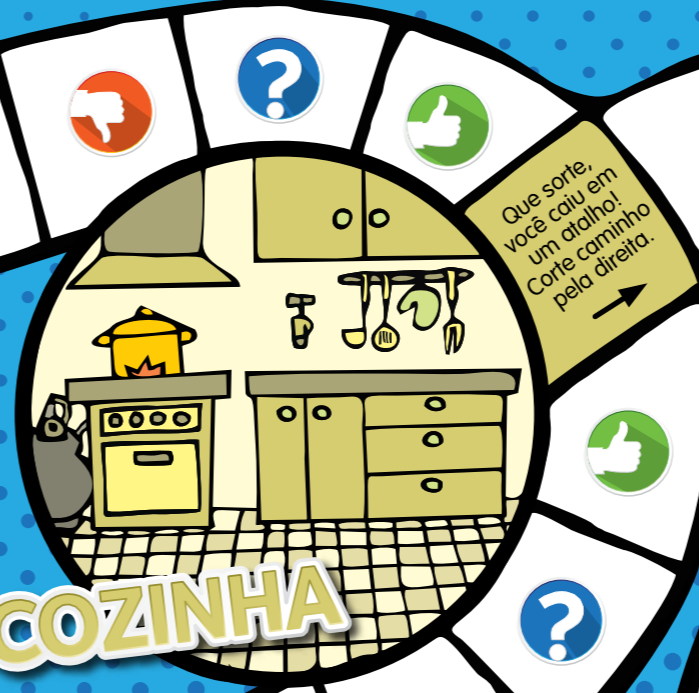
Fundação ArcelorMittal
Investimento Social



5º ANO 9+ ANOS



BANHEIRO



COZINHA

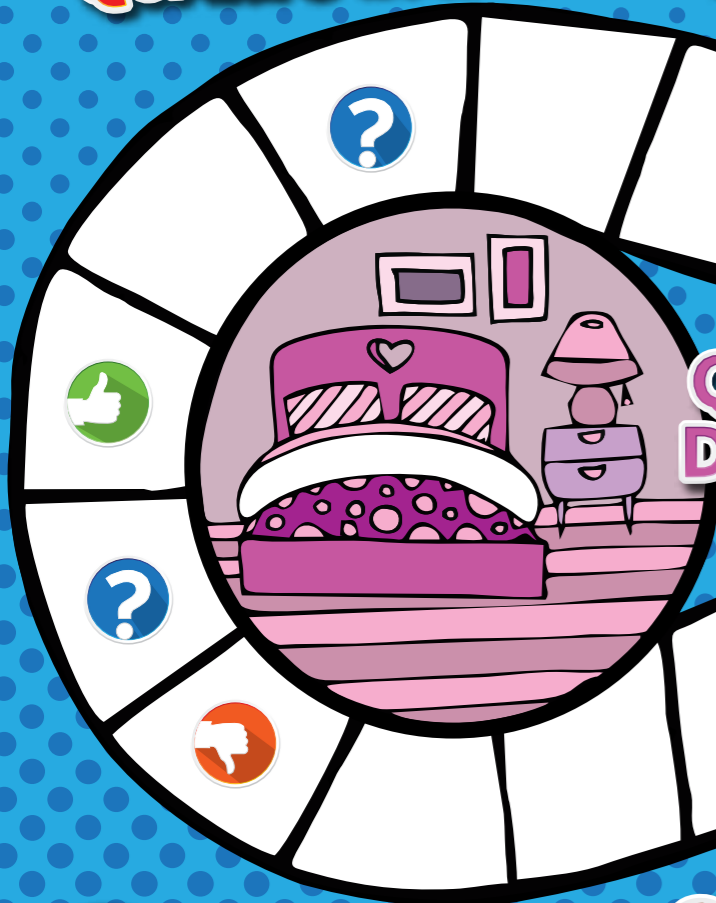
Que sorte, você caiu em um atalho! Corte caminho pela direita. →



QUARTO DAS CRIANÇAS



QUINTAL



QUARTO DOS PAIS



ÁREA



SALA



RUA



vida segura

INÍCIO

CHEGADA

INSTRUÇÕES



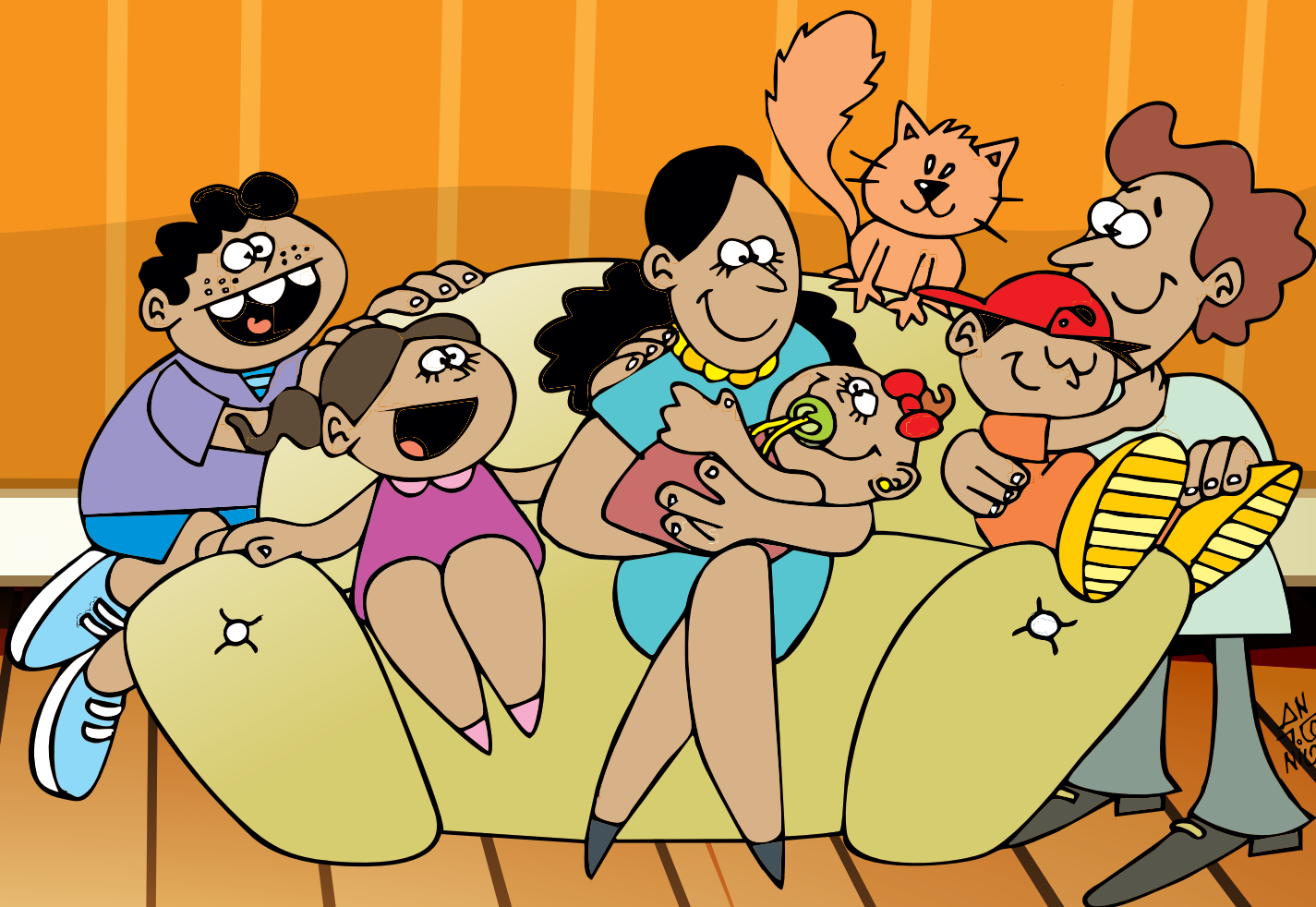
ArcelorMittal

Fundação ArcelorMittal
Investimento Social

JOGO DA



vida +
segura



AK
2001

Regras do jogo da Vida + Segura

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

Enquanto se divertem, vocês vão disputar casa a casa as recompensas, para quem praticar atitudes seguras, e as punições, caso cometam atitudes de risco. Reúna seus colegas ou sua família e preparem-se para aprender a ter uma vida cada vez mais segura!

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é percorrer todo o trajeto e chegar ao final em primeiro lugar.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

De dois a seis jogadores.

COMO JOGAR

1 O primeiro passo é recortar as cartas e as peças. São 48 cartas no total, sendo 12 cartas "atitude de risco", 12 cartas "atitude segura" e 24 cartas-supresa, 6 marcadores (com exemplares sobressalentes) e 1 dado montável.

As **cartas "atitude de risco"** trazem situações onde alguém sofreu um acidente ou se colocou em perigo, seja por descuido ou por um risco apresentado pelo ambiente. Estas cartas trazem uma punição, como voltar casas ou perder rodadas.

As **cartas "atitude segura"** mostram situações onde alguém se mostrou um comportamento seguro e evitou um acidente. Estas cartas trazem uma recompensa, como avançar casas ou jogar de novo.

As **cartas-supresa** trazem tanto punições quanto recompensas. Além disso, podem trazer desafios para o jogador responder e os colegas decidirem se ele deve ser recompensado ou punido. Elas também podem trazer situações onde o jogador desafia outros jogadores e decide seu destino.

2 Separe os três tipos de cartas em montes diferentes, com os textos virados para baixo, e coloque-os na mesa, ao lado do tabuleiro.

3 Reúna os jogadores ao redor da mesa e preparem-se para começar o jogo. Cada jogador deve escolher uma peça marcadora e posicionar na área INÍCIO. Em seguida, cada participante deve jogar o dado e quem tirar o número maior começa. O jogo segue, então, em sentido horário.

Obs.: Vocês também podem optar por jogar em equipes, com 2 ou 3 jogadores cada uma — 3 duplas ou 2 trios!

4 O primeiro jogador deve jogar o dado e avançar o número de casas que ele indicar. Algumas casas do tabuleiro trazem símbolos, referentes aos três tipos de cartas (atitude segura, atitude de risco e carta-surpresa). Os símbolos são os mesmos que estão no verso de cada tipo carta. Se o jogador cair em uma casa com símbolo, ele deve tirar uma carta do monte a que aquele símbolo se refere, ler em voz alta e seguir as instruções contidas na carta.

Atenção: as cartas “atitude segura” e “atitude de risco” trazem instruções relativas a cada local do tabuleiro (cômodos da casa e rua). Então, quando tirar uma dessas duas cartas, veja em que lugar da casa você está e busque na carta o texto específico para aquele cômodo. Por exemplo: se você estiver em uma casa da trilha que encosta no círculo da cozinha, deve buscar na carta o texto referente à cozinha e seguir a instrução. Para facilitar, cada local tem uma cor específica. Você pode se guiar pela cor.

As cartas-surpresa têm instruções diretas e independem do local onde você estiver no tabuleiro.

5 O jogo segue e quem chegar primeiro na área CHEGADA é o vencedor. Lembre-se: vencer é muito bom, mas o mais importante é aprender sobre as situações de risco e atitudes seguras propostas pelas cartas. Identifiquem juntos cada risco, pensem se alguma das situações já aconteceu com vocês, com um colega ou com alguém da família. Reflitam juntos sobre o que pode ser feito para evitar cada situação de perigo e busquem sempre uma vida mais segura!

www.fundacaoarcelormittal.org.br

Belgo Bekaert Arames



BMB - Belgo-Mineira Bekaert



Cartas ATITUDE DE RISCO



SALA » Você escorregou na passadeira da sala. Volte 1 casa.	SALA » Você entrou correndo em casa e escorregou no chão encerado. Volte 1 casa.	SALA » Você desceu a escada correndo e caiu. Perca 1 rodada.
QUARTO DOS PAIS » Bebê dormindo de bruços com o rosto sobre um brinquedo de pelúcia. Pode sufocar. Volte 2 casas.	QUARTO DOS PAIS » Seu pai está fumando na cama, sonolento. Isso pode causar incêndio. Perca 1 rodada.	QUARTO DOS PAIS » Vela acesa perto da cortina. Perigo de incêndio. Volte 3 casas.
QUARTO DAS CRIANÇAS » Seu irmãozinho está enfiando peças pequenas de brinquedos no nariz. Vai sufocar! Volte 3 casas.	QUARTO DAS CRIANÇAS » Seu irmãozinho enfiou uma haste de metal na tomada desprotegida. Perca 1 rodada.	QUARTO DAS CRIANÇAS » Você escorregou nos brinquedos espalhados pelo quarto e tomou um tombo feio. Volte 2 casas.
BANHEIRO » Você escorregou no piso molhado e quebrou a perna. Perca 2 rodadas.	BANHEIRO » Bebê na banheira sem supervisão. Olha o perigo de afogamento! Perca 1 rodada.	BANHEIRO » Sua irmã subiu no vaso sanitário para alcançar o espelho. Que perigo! Volte 3 casas.
COZINHA » O cabo da panela está para fora do fogão. Alguém pode derrubar e se queimar. Perca 1 rodada.	COZINHA » O botijão de gás foi mal instalado e está vazando. Perigo de intoxicação. Volte 3 casas.	COZINHA » Seu irmãozinho puxou a toalha de mesa e derrubou leite quente em cima dele. Volte 2 casas.
ÁREA » Seu irmãozinho está brincando com um balde cheio de água e corre o risco de se afogar. Volte 3 casas.	ÁREA » Seus irmãos estão usando sacolas plásticas como máscaras. Que brincadeira perigosa. Volte 2 casas.	ÁREA » Reutilizou uma embalagem de desinfetante para dar água para o cachorro. Coitado, quase morreu. Perca 1 rodada.
QUINTAL » Seu irmãozinho perturbou o cachorro enquanto ele estava comendo e acabou sendo mordido. Volte 2 casas.	QUINTAL » Crianças pequenas na piscina sem supervisão. Que coisa feia! Perca 1 rodada.	QUINTAL » Você exagerou no sol sem usar protetor e agora está queimado e ardendo. Volte 3 casas.
RUA » Jogando bola no meio da rua. Ali não é lugar de brincar. Volte 1 casa.	RUA » Você saiu de bicicleta com os amiguinhos sem usar capacete. Que perigo. Perca 1 rodada.	RUA » Família saiu de carro e ninguém usou cinto de segurança. Nota zero para vocês. Volte 3 casas.



SALA » Você deu uma topada com a canela na mesa de centro. Volte 1 casa.	SALA » Seus irmãos estão pulando no encosto do sofá, com risco de queda. Volte 2 casas.	SALA » A corda da cortina está ao alcance das crianças. Perigo de sufocamento. Volte 1 casa.
QUARTO DOS PAIS » Arma de fogo ao alcance das crianças. Que perigo! Perca 1 rodada.	QUARTO DOS PAIS » Seu irmão pequeno comeu as bolinhas de naftalina do armário. Socorro, isso é tóxico! Volte 2 casas.	QUARTO DOS PAIS » Remédios sobre a cômoda ao alcance das crianças. Volte 1 casa.
QUARTO DAS CRIANÇAS » Seu irmão comeu o sanduíche estragado esquecido debaixo da cama e passou mal. Volte 3 casas.	QUARTO DAS CRIANÇAS » Sua irmã está brincando de cortar papel com tesoura de adulto. Vai se cortar. Volte 1 casa.	QUARTO DAS CRIANÇAS » A cama está perto da janela sem rede de proteção. Que perigo. Volte 2 casas.
BANHEIRO » Sua irmã tomou vários comprimidos que estavam sobre a pia. Perigo de intoxicação e até de morte! Perca 1 rodada.	BANHEIRO » Sua mãe ligou a chapinha perto da pia molhada. Eletricidade e água não combinam. Volte 2 casas.	BANHEIRO » Seu irmãozinho bebeu xampu e foi parar no hospital. Perca 1 rodada.
COZINHA » Sua irmã escalou as gavetas do armário para alcançar um pote de biscoito e caiu. Volte 3 casas.	COZINHA » Você colocou uma lata de leite condensado direto no micro-ondas. Não pode, ela explode! Perca 1 rodada.	COZINHA » Sua irmã foi checar o bolo no forno e queimou as mãos no vidro quente. Volte 3 casas.
ÁREA » Seu irmãozinho bebeu amaciante de roupas e não para de vomitar. Meu Deus! Volte 3 casas.	ÁREA » Sua mãe sobrecarregou o varal de roupas e ele caiu na cabeça dela. Volte 2 casas.	ÁREA » Produtos químicos e inseticidas ao alcance das crianças. Que perigo! Volte 3 casas.
QUINTAL » Você e seu pai comemoraram o gol do time soltando rojões e quase perderam os dedos. Perca 1 rodada.	QUINTAL » Brincou com álcool perto da churrasqueira acesa? Que perigo de queimadura! Volte 2 casas.	QUINTAL » Seus irmãos estão brincando na laje. Ali não é lugar de criança subir. Volte 3 casas.
RUA » Sua irmã andou de patins sem Joelheira e cotoveleira. Caiu e se ralou toda. Volte 2 casas.	RUA » Você pegou carona de skate na traseira do ônibus. Que horror! Perca 1 rodada.	RUA » Crianças pequenas no carro sem cadeirinha apropriada. Não pode, não. Volte 2 casas.

Cartas ATITUDE DE RISCO



SALA » Extensões elétricas malfeitas e com fios desencapados. Perca 1 rodada.	SALA » Bebida alcoólica ao alcance das crianças. Perca 1 rodada.	SALA » Lanchou no tapete e esqueceu o copo de vidro no chão. Sua irmã pisou e cortou o pé. Volte 2 casas.
QUARTO DOS PAIS » Sua irmã se machucou com o alicatino de unha da mãe. Volte 1 casa.	QUARTO DOS PAIS » O berço do bebê está com a lateral abaixada. Ele pode cair. Volte 2 casas.	QUARTO DOS PAIS » A soleira da porta está desnivelada. Seu pai tropeçou e caiu. Volte 1 casa.
QUARTO DAS CRIANÇAS » Inseticida na tomada o dia inteiro com o ambiente fechado? Olha a intoxicação! Volte 2 casas.	QUARTO DAS CRIANÇAS » Beliche sem grade lateral de proteção: é fácil de cair. Volte 2 casas.	QUARTO DAS CRIANÇAS » Seu irmão subiu na cômoda para alcançar o brinquedo guardado no alto e caiu. Perca 1 rodada.
BANHEIRO » Seu pai esqueceu a lâmina de barbear em cima da pia. As crianças podem se cortar. Volte 1 casa.	BANHEIRO » Trocar a temperatura do chuveiro com ele ligado não pode. Volte 2 casas.	BANHEIRO » Seu irmãozinho se debruçou no vaso sanitário e quase afogou. Volte 2 casas.
COZINHA » Sua mãe esqueceu a panela de pressão no fogo. Perigo de explosão! Perca 1 rodada.	COZINHA » Seu irmãozinho quebrou o copo de vidro e se cortou gravemente. Volte 2 casas.	COZINHA » O pão de forma mofou. Eca. Olha a intoxicação! Volte 2 casas.
ÁREA » Lixo acumulado pode atrair moscas, ratos e baratas que transmitem doenças. Que nojo! Volte 2 casas.	ÁREA » Você foi correr da área para o quintal e tropeçou no chão desnivelado. Ai, meus dentes! Volte 1 casa.	ÁREA » Seu irmão brincou com fósforos e colocou fogo no lixo. Socorro. Perca 1 rodada.
QUINTAL » Chamou o amigo para brincar de duelo de espadas usando facas de verdade. Meu Deus! Volte 3 casas.	QUINTAL » O quintal está cheio de entulhos com materiais cortantes e animais peçonhentos. Volte 2 casas.	QUINTAL » Soltou pipa no quintal e ela se enroscou nos fios da rede elétrica. Que vacilo! Volte 3 casas.
RUA » Atravessou a rua sem olhar para os dois lados. Que perigo. Volte 1 casa.	RUA » Atravessou fora da faixa de pedestre? Volte 2 casas.	RUA » Atravessou a rua na frente de um ônibus parado no ponto, podendo ser atropelado. Volte 3 casas.



SALA » Jogou bola dentro da sala, quebrou a TV e derrubou o lustre na cabeça do irmão. Volte 3 casas.	SALA » Que vaso lindo. Ish, mas a planta é venenosa. Volte 1 casa.	SALA » Você se cortou no vidro quebrado da janela. Volte 3 casas.
QUARTO DOS PAIS » Foi brincar no quarto dos pais e quebrou o espelho com o cotovelo. Volte 2 casas.	QUARTO DOS PAIS » Sua mãe subiu em uma cadeira de rodinhas para alcançar a prateleira de cima. Kabum! Perca 1 rodada.	QUARTO DOS PAIS » Sua mãe desligou o secador de cabelo puxando pelo fio e tomou um choque. Volte 1 casa.
QUARTO DAS CRIANÇAS » Jogou videogame com fones de ouvido e o som no maior volume? Isso pode prejudicar sua audição. Volte 1 casa.	QUARTO DAS CRIANÇAS » Brincou de bola dentro do quarto e quebrou a janela. Estilhaços para todo lado. Perca 1 rodada.	QUARTO DAS CRIANÇAS » Brincadeira de mau gosto: cobrir a cabeça do irmãozinho com embalagem plástica. Perca 1 rodada.
BANHEIRO » Sua irmã passou o creme para tirar manchas no rosto que a mãe usa e se queimou. Perca 1 rodada.	BANHEIRO » Seu irmão escorregou no piso molhado e bateu a cabeça na pia. Socorro. Volte 3 casas.	BANHEIRO » Espelho improvisado dentro do box? Caiu, espatifou e cortou seu pai. Volte 2 casas.
COZINHA » Seu pai estava desatento e derrubou a água fervente do café na mão. Volte 1 casa.	COZINHA » Talheres pontiagudos e afiados ao alcance das crianças. Perigo de corte! Volte 2 casas.	COZINHA » Comida com prazo de validade vencido? Que perigo. Volte 1 casa.
ÁREA » Seu pai foi trocar a lâmpada, mas a escada estava muito bamba. Volte 2 casas.	ÁREA » Você foi mexer no ferro de passar roupas e acabou se queimando. Volte 1 casa.	ÁREA » O quadro de chaves de energia está sem manutenção e pode causar incêndio. Volte 3 casas.
QUINTAL » Seu irmãozinho brincou com a caixa de ferramentas do pai e acabou se machucando. Volte 1 casa.	QUINTAL » Pneu velho com água acumulada. Olha o risco de dengue! Perca 1 rodada.	QUINTAL » Seu pai está dando ré para tirar o carro da garagem e seus irmãos estão brincando no caminho. Volte 2 casas.
RUA » Seu pai voltou dirigindo depois de tomar cervejas no churrasco do amigo. Perca 1 rodada.	RUA » Começou uma tempestade com raios e você foi procurar abrigo sob uma árvore. Não pode. Volte 3 casas.	RUA » Aceitou carona em carro de estranho? Você pode correr muitos riscos. Volte 2 casas.

Cartas ATITUDE DE RISCO



**ATITUDE
DE RISCO** 

**ATITUDE
DE RISCO** 

**ATITUDE
DE RISCO** 




ArcelorMittal




ArcelorMittal




ArcelorMittal



**ATITUDE
DE RISCO** 

**ATITUDE
DE RISCO** 

**ATITUDE
DE RISCO** 




ArcelorMittal




ArcelorMittal




ArcelorMittal



<p>SALA » Seus tapetes têm antiderrapante. Muito bem! Avance 1 casa.</p>	<p>SALA » Em casa com criança pequena, a escada está protegida por portas de segurança na base e no topo. Avance 2 casas.</p>	<p>SALA » Você desceu a escada com cuidado, segurando no corrimão. Avance 2 casas.</p>
<p>QUARTO DOS PAIS » No berço do bebê, não há nenhum objeto que possa causar sufocamento. Que bom! Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DOS PAIS » Dentro da sua casa, ninguém pode fumar. Ambiente limpo e seguro. Avance 2 casas.</p>	<p>QUARTO DOS PAIS » Sua mãe nunca acende vela perto de material que possa pegar fogo, como cortina, papel ou plástico. Avance 2 casas.</p>
<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Brinquedos com peças pequenas estão guardados fora do alcance das crianças menores. Avance 2 casas.</p>	<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » As tomadas elétricas estão com protetores. Muito bem. Jogue outra vez.</p>	<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Ambiente bem organizado evita quedas e escorregões. Parabéns. Avance 2 casas.</p>
<p>BANHEIRO » Na saída do chuveiro, o tapetinho evita escorregões. Muito bem! Avance 2 casas.</p>	<p>BANHEIRO » Sua mãe nunca deixa criança na banheira sem supervisão, nem por pouco tempo. Jogue outra vez.</p>	<p>BANHEIRO » Ninguém sobe na privada ou na pia: vocês estão seguros de risco de queda ou corte. Avance 1 casa.</p>
<p>COZINHA » Sua mãe usa as bocas de trás do fogão e os cabos das panelas virados para dentro. É isso aí. Avance 3 casas.</p>	<p>COZINHA » Válvulas do botijão e do fogão fechadas após o uso e ambiente bem ventilado. Muito bem! Avance 2 casas.</p>	<p>COZINHA » Com crianças pequenas, nada de toalha comprida na mesa para evitar que elas puxem e derrubem coisas. Avance 1 casa.</p>
<p>ÁREA » Sua mãe esvazia o tanque após o uso e mantém baldes e bacias virados para baixo. Avance 2 casas.</p>	<p>ÁREA » Você e seu irmão aprenderam que sacos e sacolas plásticas não são brinquedo e podem sufocar. Avance 2 casas.</p>	<p>ÁREA » Sua família nunca reutiliza embalagens de produtos químicos e de limpeza para guardar alimento ou água. Avance 1 casa.</p>
<p>QUINTAL » Você e seu cachorro são grandes amigos. Brincam e se divertem. Avance 1 casa.</p>	<p>QUINTAL » Na sua casa, a piscina fica cercada e as crianças só nadam sob a supervisão de um adulto. Avance 2 casas.</p>	<p>QUINTAL » Na piscina, na praia ou brincando no sol, você sempre usa protetor solar. Muito bem! Jogue outra vez.</p>
<p>RUA » Você entende e respeita os sinais de trânsito. Parabéns. Avance 2 casas.</p>	<p>RUA » Você usa capacete, joelheiras e cotoveleiras ao andar de bicicleta, skate ou patins. Muito bem! Avance 2 casas.</p>	<p>RUA » Todos usando cinto de segurança no carro. Muito bem! Jogue outra vez.</p>



<p>SALA » Nada de tropeço: área de circulação sem móveis obstruindo a passagem. Avance 1 casa.</p>	<p>SALA » Muito bem! Todas as quinas dos móveis estão com protetores contra cortes. Avance 2 casas.</p>	<p>SALA » Você e seus irmãos sabem que escalar móveis ou cortinas é perigoso. Avance 2 casas.</p>
<p>QUARTO DOS PAIS » Arma de fogo dentro de casa, só se for descarregada e trancada fora do alcance das crianças. Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DOS PAIS » Todos respeitam o sono do bebê. Sem bagunça e sem barulho. Muito bem. Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DOS PAIS » Medicamentos estão guardados em caixa própria e fora do alcance das crianças. Avance 3 casas.</p>
<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Quarto não é lugar de comer. Refeições são feitas à mesa com a família. Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » As crianças só usam tesouras infantis com pontas arredondadas. Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Quarto de criança não tem móveis perto das janelas e tem rede de proteção. Muito bem. Avance 3 casas.</p>
<p>BANHEIRO » Medicamentos e outros produtos que ofereçam perigo de intoxicação estão trancados no armário. Avance 2 casas.</p>	<p>BANHEIRO » Equipamentos elétricos só são usados por adultos e longe de superfícies molhadas. Avance 1 casa.</p>	<p>BANHEIRO » Você ensinou seu irmãozinho que o xampu de frutas não é iogurte. Muito bem! Avance 3 casas.</p>
<p>COZINHA » Nessa cozinha, nenhuma criança sai escalando móveis para alcançar comida. Avance 2 casas.</p>	<p>COZINHA » Você sabe que, no micro-ondas, não pode por plástico comum, latas e outros metais. Avance 1 casa.</p>	<p>COZINHA » Forno é perigoso pois alcança altas temperaturas. Para chegar perto, só com luvas de proteção. Avance 1 casa.</p>
<p>ÁREA » Sua mãe ensinou que criança não deve mexer ou ingerir nenhum produto que está na área. Avance 1 casa.</p>	<p>ÁREA » Sua mãe toma cuidado para nunca sobrecarregar o varal e correr o risco de ele despencar. Avance 1 casa.</p>	<p>ÁREA » Produtos químicos e de limpeza são guardados separados dos alimentos e fora do alcance de crianças. Avance 2 casas.</p>
<p>QUINTAL » Seu pai ensinou que rojões e fogos de artifício só devem ser manuseados por adultos e com muito cuidado. Avance 1 casa.</p>	<p>QUINTAL » Você sabe que com álcool não se brinca! Muito menos perto do fogo ou de materiais que produzem faíscas. Avance 1 casa.</p>	<p>QUINTAL » Você aprendeu que subir em lugares desprotegidos, como lajes e escadas sem corrimão, é muito perigoso. Avance 2 casas.</p>
<p>RUA » Você só anda de bicicleta, patins e skate em lugares seguros, como ciclovias, parques e praças. Avance 2 casas.</p>	<p>RUA » Ao desembarcar do ônibus, você esperou ele parar completamente antes de descer. Avance 1 casa.</p>	<p>RUA » Andou sempre no banco de trás do carro até completar 10 anos de idade, usando assento apropriado. Avance 1 casa.</p>

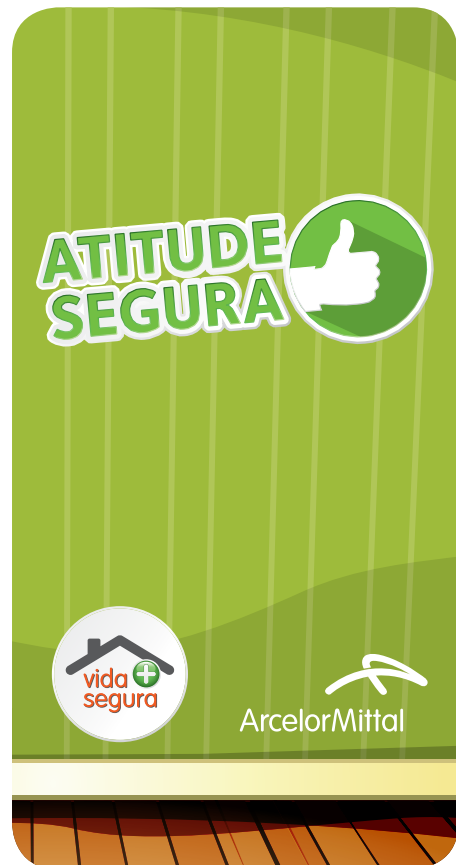


<p>SALA » Parabéns. As instalações elétricas estão em perfeito estado. Jogue outra vez.</p>	<p>SALA » Na sua casa, louças e bebidas alcóolicas estão guardadas fora do alcance das crianças. Jogue outra vez.</p>	<p>SALA » Ambiente bem iluminado: menor risco de tropeços e queda. Avance 2 casas.</p>
<p>QUARTO DOS PAIS » Tesouras e instrumentos cortantes estão guardados fora do alcance das crianças. Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DOS PAIS » Berço seguro: as grades não têm mais que 5 centímetros entre elas. Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DOS PAIS » Na sua casa, todos os pisos são nivelados, evitando tropeços e quedas. Avance 2 casas.</p>
<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Quarto limpo e arejado: nada de ácaros nem intoxicações. Avance 2 casas.</p>	<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Crianças menores de 6 anos só dormem na parte de baixo do beliche. Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Nesse quarto, ninguém precisa escalar: os brinquedos estão guardados ao alcance. Avance 1 casa.</p>
<p>BANHEIRO » Utensílios afiados e aparelhos, como lâminas de barbear e tesouras, estão fora do alcance das crianças. Avance 1 casa.</p>	<p>BANHEIRO » Troca de temperatura só é feita com chuveiro desligado e por adulto usando calçado com sola de borracha. Avance 3 casas.</p>	<p>BANHEIRO » O vaso sanitário fica sempre tampado para evitar que os pequenos se debrucem e afoguem. Avance 1 casa.</p>
<p>COZINHA » Na sua casa, panela de pressão só com válvula de segurança, sem perigo de explosão. Avance 2 casas.</p>	<p>COZINHA » Crianças usando talheres e pratos de plástico para evitar risco de corte. Muito bem! Jogue outra vez.</p>	<p>COZINHA » Na sua cozinha, só alimentos frescos e dentro do prazo de validade. Sempre saudáveis! Avance 1 casa.</p>
<p>ÁREA » Na sua casa, seu pai sempre cuida do lixo: usa sacos apropriados e nunca deixa acumular. Xô, bichos! Avance 1 casa.</p>	<p>ÁREA » Você sempre presta atenção a desníveis no chão para evitar tropeços e tombos. Avance 2 casas.</p>	<p>ÁREA » Seus pais ensinaram que criança nunca deve brincar com fogo! Avance 2 casas.</p>
<p>QUINTAL » Você e seus amigos sabem que brincadeiras devem ser divertidas e seguras. Avance 1 casa.</p>	<p>QUINTAL » Na sua casa o quintal é arrumado! Não acumula lixos e entulhos, e não dá bixos! Parabéns. Avance 2 casas.</p>	<p>QUINTAL » Você sabe que só deve soltar pipa em local aberto e longe da rede elétrica. Avance 1 casa.</p>
<p>RUA » Olhou para os dois lados ao atravessar a rua, observou que não vinha carro e seguiu em segurança. Avance 2 casas.</p>	<p>RUA » Atravessou na faixa, respeitando o sinal de pedestre. Parabéns. Avance 1 casa.</p>	<p>RUA » Seus pais ensinaram que só se deve atravessar a rua na faixa de pedestre e nunca entre os veículos. Avance 2 casas.</p>



<p>SALA » Muito bem! Você sabe que dentro de casa não é lugar de jogar bola. Avance 1 casa.</p>	<p>SALA » Na sua sala, não existe nenhum objeto pesado ou perigoso ao alcance de ser derrubado por crianças. Avance 1 casa.</p>	<p>SALA » Parabéns. A janela está com rede de proteção. Avance 2 casas.</p>
<p>QUARTO DOS PAIS » Você ensinou a seus irmãos que o quarto dos pais não é lugar de brincar. Parabéns. Jogue outra vez.</p>	<p>QUARTO DOS PAIS » Para alcançar prateleiras altas, seus pais só usam escadinha portátil firme e segura. Avance 2 casas.</p>	<p>QUARTO DOS PAIS » Os equipamentos elétricos estão ligados de forma segura e sem sobrecarga em extensões. Avance 1 casa.</p>
<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Seus pais não compram brinquedos perigosos, como flechas afiadas, ou que produzem sons altos. Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Muito bem! Você sabe que dentro de casa não é lugar de jogar bola. Avance 1 casa.</p>	<p>QUARTO DAS CRIANÇAS » Brincadeiras devem ser divertidas e seguras. Avance 1 casa.</p>
<p>BANHEIRO » Que bacana: sabonetes, xampus e cremes próprios para crianças! Avance 2 casas.</p>	<p>BANHEIRO » O chão do banheiro é mantido seco para ninguém escorregar. Eba. Avance 1 casa.</p>	<p>BANHEIRO » Sem risco de corte: no banheiro, só espelhos com moldura e potes de plástico. Avance 2 casas.</p>
<p>COZINHA » Cozinha sem confusão: nada de crianças correndo e só adultos com concentração. Avance 2 casas.</p>	<p>COZINHA » Seus pais mantêm sacos plásticos, fósforos, louças e facas fora do alcance das crianças. Avance 2 casas.</p>	<p>COZINHA » Você e sua família sempre prestam atenção ao prazo de validade dos produtos. Parabéns. Avance 2 casas.</p>
<p>ÁREA » Subir em escadinha é coisa de adulto! Quando você precisa de algo que esteja no alto, pede ajuda. Avance 2 casas.</p>	<p>ÁREA » Seus pais ensinaram que crianças não devem mexer com ferro de passar roupa pois podem se queimar. Avance 1 casa.</p>	<p>ÁREA » As instalações elétricas da sua casa estão em perfeito estado. Muito bem. Avance 2 casas.</p>
<p>QUINTAL » Você e seus irmãos sabem que ferramentas são coisa de adulto, pois podem machucar. Avance 1 casa.</p>	<p>QUINTAL » Sua família toda sabe: nada de água parada acumulada em potes, vasos ou pneus. Xô, dengue! Jogue outra vez.</p>	<p>QUINTAL » Sempre que manobra o carro, seu pai se certifica de que não há nenhuma criança por perto. Avance 1 casa.</p>
<p>RUA » Seu pai tomou umas e outras no churrasco e sua mãe voltou dirigindo para casa. Muito bem. Jogue outra vez.</p>	<p>RUA » Durante uma tempestade com raios, você procurou abrigo em local protegido. Avance 1 casa.</p>	<p>RUA » Você vai para escola sempre pelo mesmo trajeto, usando o caminho mais seguro. Avance 2 casas.</p>

Cartas ATITUDE SEGURA





Escolha 1 jogador
para voltar 3 casas.

Escolha 1 jogador
para avançar 2 casas.

Todos os jogadores
devem voltar 1 casa,
inclusive você.

O jogador que está na frente
deve trocar de lugar
com quem está em último.

Você atravessa a rua correndo
e sem olhar para os dois lados.
Atitude extremamente perigosa.

Perca 1 rodada.

Você sempre respeita o sinal
de pedestres e atravessa a rua na faixa.
Muito bem!

Jogue novamente.

Você brincou com fósforos
e álcool e o pior aconteceu:
queimou-se seriamente.

Saia do jogo para se recuperar.

**Cite 3 perigos comuns no cômodo
em que você estiver.**

Os demais jogadores devem
julgar sua resposta.
Se julgarem que está correta,
avance 2 casas.
Caso contrário, **volte 1 casa.**

**Escolha um jogador para
citar 3 atitudes seguras no cômodo
onde ele estiver.**

Você julga a resposta dele.
Se estiver correta,
ele deve **avançar 1 casa.**
Caso contrário, ele deve **voltar 1 casa.**

**Peça para cada jogador citar,
em sentido horário a partir da sua
esquerda, 1 perigo comum no
cômodo onde ele estiver.**

Você julga as respostas deles.
Se estiver correta,
o jogador **avança 2 casas.**
Caso contrário, **ele volta 1 casa.**

**Cite para seus colegas jogadores
2 acidentes que podem acontecer
com o manuseio errado
de facas e tesouras!**

Os demais jogadores devem
julgar sua resposta.
Se julgarem que está correta,
avance 2 casas.
Caso contrário, **volte 1 casa.**

**Cite para seus colegas jogadores
2 atitudes seguras que deve tomar
para não se acidentar no banheiro.**

Os demais jogadores devem
julgar sua resposta.
Se julgarem que está correta,
avance 2 casas.
Caso contrário, **volte 1 casa.**



Cite para seus colegas jogadores
**2 atitudes do que não se deve
fazer com os cães, para evitar
ser mordido por ele.**

Os demais jogadores devem
julgar sua resposta.
Se julgarem que está correta,
avance 2 casas.
Caso contrário, **volte 1 casa.**

Cite para seus colegas jogadores
**3 lugares que podem ser perigosos
na sua escola e os riscos
que eles representam.**

Os demais jogadores devem
julgar sua resposta.
Se julgarem que está correta,
avance 2 casas.
Caso contrário, **volte 1 casa.**

Você ouve e respeita o conselho de
segurança dos adultos. Muito bem!

Avance 1 casa.

Você tem o hábito de guardar todos
os seus brinquedos depois de usá-los e
isso contribui para um ambiente mais
organizado e seguro. Parabéns!

Avance 2 casas.

Você sempre pede ajuda a um adulto
quando está numa situação de risco
ou quando não dá conta de fazer
algo sozinho. Muito esperto!

Avance 3 casas.

Você fica atento à segurança de
seus irmãos menores. Parabéns!

Avance 4 casas.

Na dúvida, você sempre pergunta
para um adulto se pode realmente fazer
uma ação. Isso pode salvar sua vida!
Continue assim!

Avance 5 casas.

Você corre e joga bola dentro de
casa. Isso não é legal! Você pode se
machucar e machucar os outros,
além de quebrar coisas.

Volte 2 casas.

Você liga todos os equipamentos
eletrônicos em uma tomada só,
aumentando o risco de curto circuito
e choque elétrico. Perigo para você
e seus equipamentos!

Volte 2 casas.

Você adora brincar com fogo e
acha que tem tudo sob controle.
Mas não tem e se queimou!

Volte 3 casas.

Você acha que sabe nadar melhor
que todo o mundo e é muito ousado na
praia. Cuidado, isso pode ser fatal!

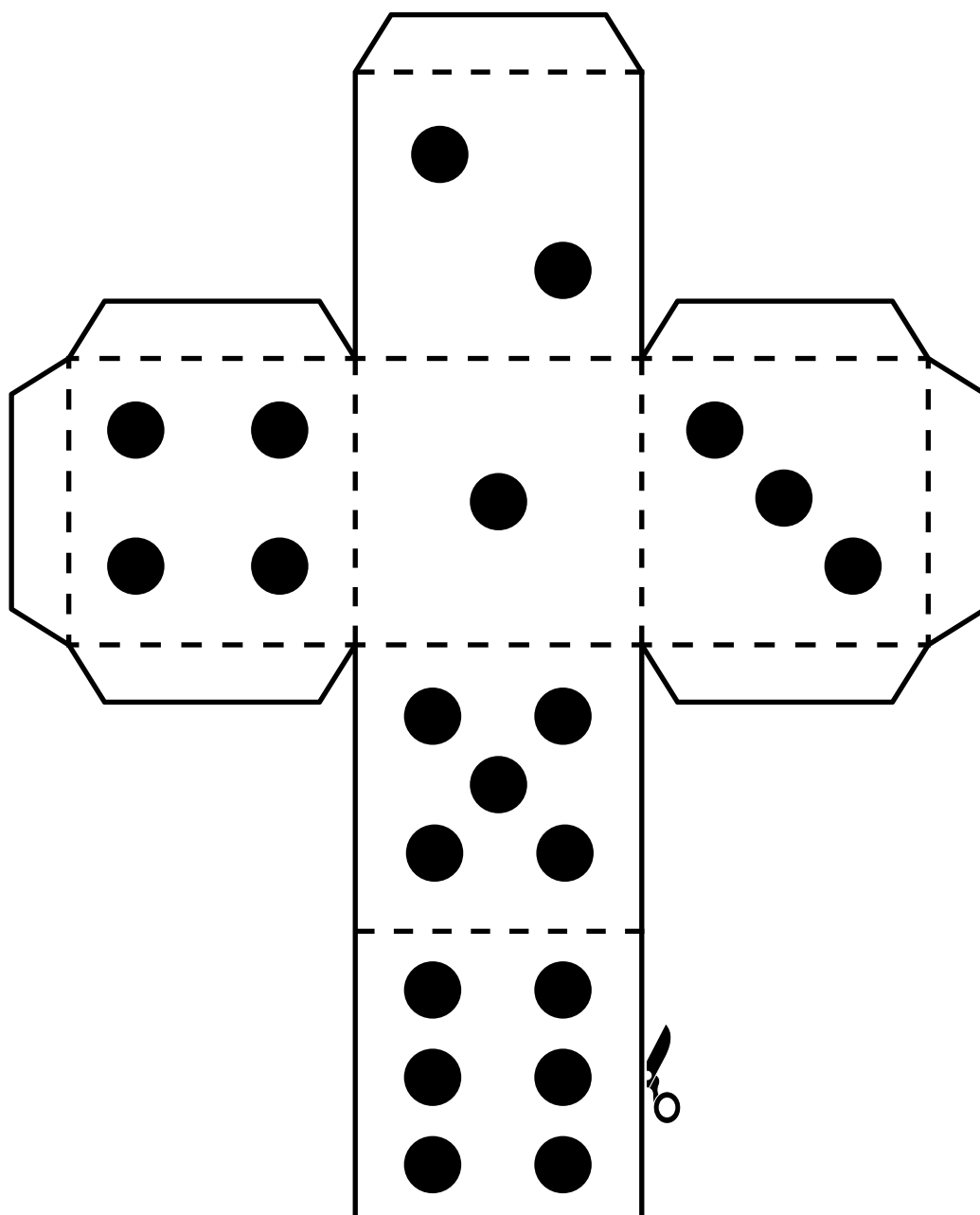
Volte 4 casas.

Você não ouve os adultos e acha
que acidentes só acontecem
com os outros. Engano seu!

Volte 5 casas.

Cartas-SURPRESA





PASSO 1

Recorte a figura acima.

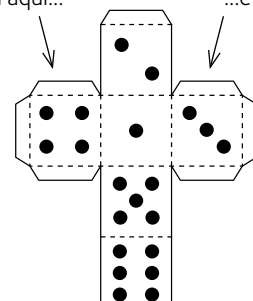
PASSO 2

Faça dobras em todas as linhas pontilhadas, de forma que a face numerada fique para fora.

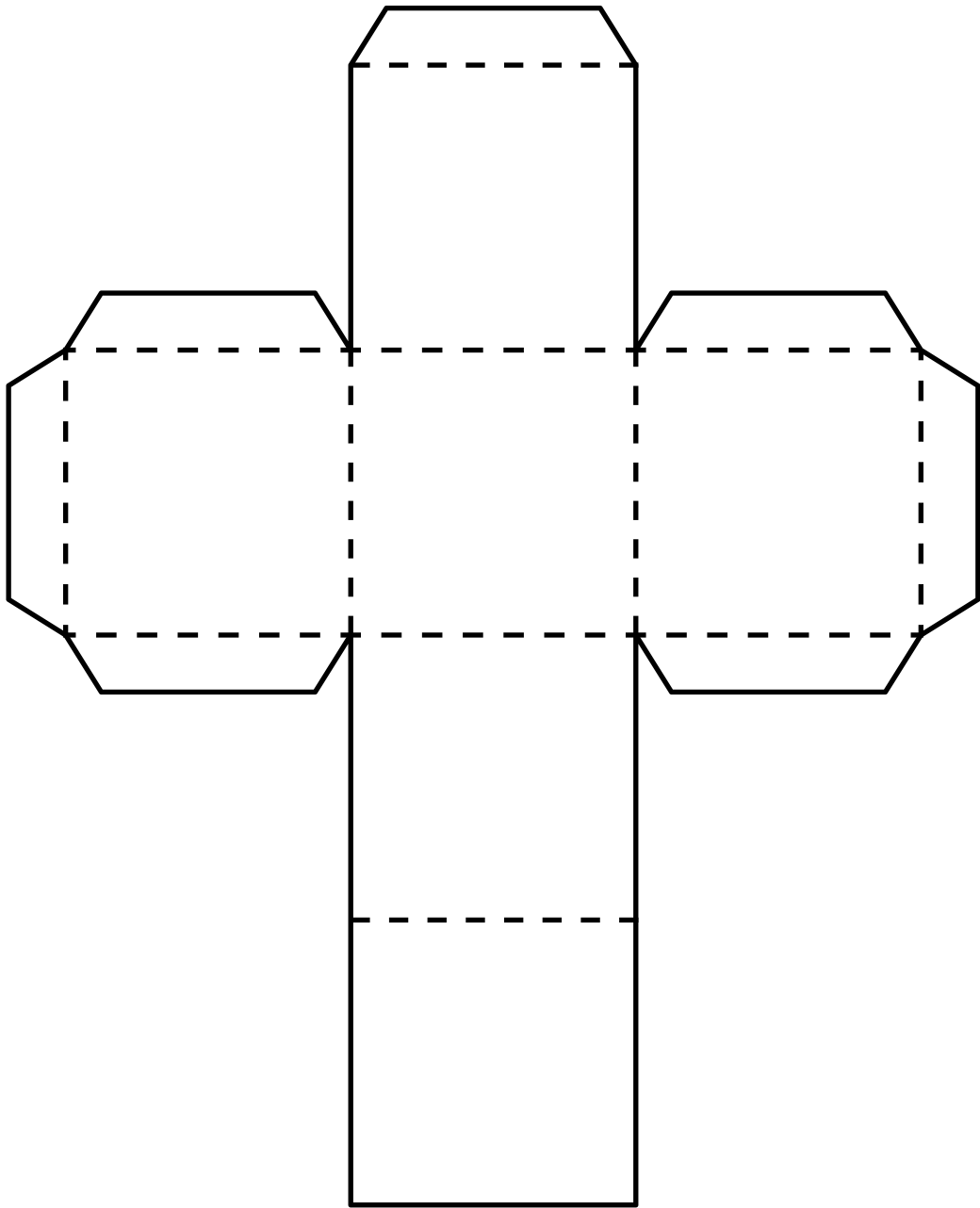
PASSO 3

Aplique cola nas duas abas indicadas na figura ao lado. Dobre a face do número 2 e pressione-a contra as duas abas nas quais você passou cola.

passa cola aqui...

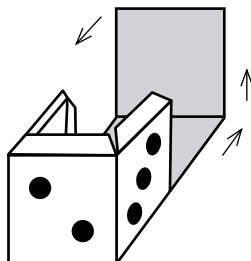


continua no verso...



PASSO 4

Aplique cola nas abas restantes. Dobre as faces dos números 5 e 6, fechando o dado, conforme figura ao lado.



PASSO 5

Pressione as áreas coladas para que se fixem. Está pronto seu dado!

Peças MARCADORAS



