



**P**arabéns!! Você conseguiu chegar a tempo para participar da Feira de Ciências da escola! E com tanta coisa que aprendeu pelo caminho, com certeza terá muitas ideias para trocar com seus colegas!

# ANIMAIS PEÇONHENTOS & VENENOSOS



Aranha Armadeira



16 Retire uma carta



15



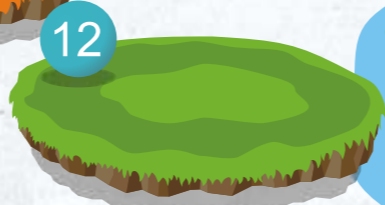
Cobra Jararaca



14



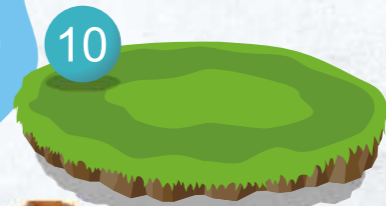
13 Retire uma carta



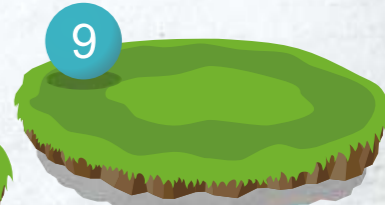
12



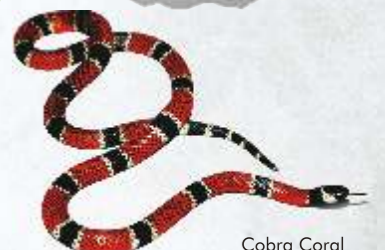
11



10



9



Cobra Coral



8 Retire uma carta



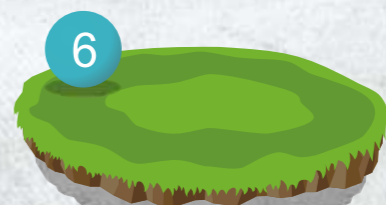
7



Escorpião Amarelo



5 Retire uma carta



6



Escorpião Marrom



24 Retire uma carta



23



22



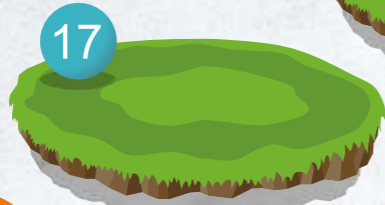
21 Retire uma carta



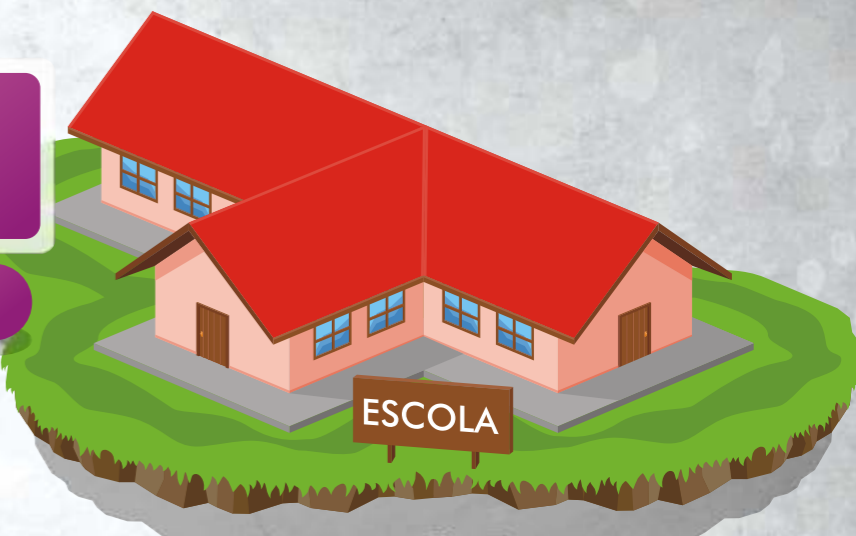
19



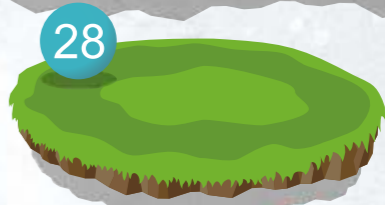
18



17



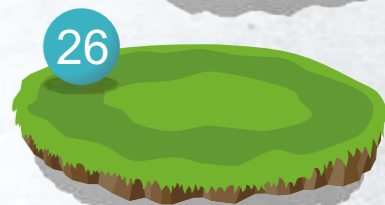
ESCOLA



28



27 Retire uma carta



26

CHEGADA

LARGADA

**B**elinha, Flora, Juca e Bentinho estão apressados para chegar à escola. Hoje tem Feira de Ciências e muita coisa legal para eles aprenderem! Ajude-os a superar os obstáculos do caminho e chegar à escola o quanto antes!

**D**epois de participar da aula sobre animais peçonhentos você conseguiu explicar para os colegas qual a diferença entre um animal peçonhento e um animal venenoso. Parabéns!

**Avance 2 casas**



**V**ocê e sua família resolveram pescar no final de semana. Sua mãe logo avisou que todos deveriam usar calçados fechados e calça comprida enquanto estivessem caminhando pelos campos e matas para evitar o risco de acidentes com animais peçonhentos.

**Avance 2 casas**



**N**a hora do recreio, uma garota da escola levou uma ferrada de uma abelha. Você, que estava por perto, lembrou-a que não se pode puxar o ferrão, pois isso evita que mais veneno seja liberado. Por ter dado uma boa orientação e acompanhado sua colega até a enfermaria da escola:

**Avance 1 casa**



**D**urante um passeio com seus amigos, vocês encontraram uma cobra pequena com listras vermelhas, pretas e brancas. Um de seus amigos resolveu tentar segurá-la com as mãos, pois disse que esta é uma cobra coral falsa, que não tem veneno. As cobras corais verdadeiras e falsas são muito semelhantes. Na dúvida, o melhor é agir como se elas fossem venenosas, evitando contato e acidentes.

**Volte 2 casas**



**A**o voltar da escola com seus colegas, vocês encontraram uma aranha caranguejeira no caminho. Um dos seus colegas pegou um pedaço de madeira para tentar acertar a aranha e matá-la, dizendo que este animal não serve para nada. Errado! Todos os animais têm sua importância na natureza e, por isso, devem ser preservados!

**Volte 1 casa**



**V**ocê adora andar descalço no quintal, nas matas e perto dos rios, mesmo sabendo dos riscos para a saúde. Enquanto não aprende a se cuidar e evitar acidentes com animais peçonhentos:

**Fique 1 rodada sem jogar**



**N**o domingo, enquanto passeava perto do rio com sua família, vocês avistaram um sapo! Você logo explicou pra todos o que aprendeu na escola: apesar de produzirem veneno, os sapos só o liberam quando são pressionados, para se protegerem!

**Avance 3 casas**



**V**ocê encontrou seu vizinho reclamando de dores de cabeça e febre. Além disso, ele apresentava uma lesão no braço com manchas arroxeadas que estava dolorida e com sensação de queimação. Como você sabe que estes sintomas são parecidos com os de uma picada de aranha marrom, o orientou a procurar atendimento médico o quanto antes.

**Avance 3 casas**



**E**nquanto cuidava da horta de seu quintal, você encontrou uma lagarta, conhecida como bicho-cabeludo. Logo, lembrou-se que esses animais podem liberar substâncias que causam queimaduras e ferimentos da pele. Por ter se afastado da lagarta, sem tocar nela:

**Avance 1 casa**



**M**esmo sabendo que pequenas aranhas e escorpiões podem se esconder em roupas e calçados, você nunca os examina antes de vestir-se.

**Volte 1 casa**



**D**urante uma caminhada em uma trilha ecológica, uma de suas colegas foi picada por uma cobra. Uma das pessoas do grupo fez um torquique bem depressa, para evitar que o veneno da cobra se espalhasse. Errado! Não se deve fazer torquiques nestas situações, pois a concentração do veneno no local da picada pode agravar a situação.

**Volte 2 casas**



**A**o acordar, você encontrou uma aranha-marrom morta em sua cama e percebeu uma pequena lesão avermelhada em sua mão. Mesmo sabendo da gravidade do veneno desta aranha, você preferiu não falar nada à sua mãe para não ter que ir ao médico.

**Volte 2 casas**



**D**urante uma pescaria de final de semana com seu pai, vocês encontraram uma cobra cascavel na mata. Para evitar acidentes, vocês mantiveram distância do animal e o deixaram seguir seu caminho. Afinal, todos os bichos têm sua importância na natureza, até mesmo os peçonhentos!

**Avance 3 casas**



**T**oda semana você ajuda a sua mãe a fazer uma boa limpeza em casa! Vocês sabem que alguns pequenos animais peçonhentos, como aranhas e escorpiões, podem se abrigar em locais escuros e quentinhos dentro das nossas casas!

**Jogue novamente**

**D**a janela de sua casa você viu seu vizinho tentando derrubar uma caixa de abelhas que estava no telhado usando apenas um cabo de vassoura. Na mesma hora você o orientou a não agir desta maneira, pois ele poderia levar várias ferroadas quando a caixa caísse no chão.

**Avance 1 casa**



**E**m sua casa existe um "quartinho da bagunça", onde são guardados entulhos, móveis velhos, ferramentas e outras coisas pouco utilizadas. Como quase ninguém entra lá, este quartinho nunca é limpo e, por isso, tornou-se um local perfeito para criação de pequenos animais peçonhentos e roedores, que podem atrair serpentes.

**Volte 3 casas**



**V**ocê observou que o pé de ameixa estava carregadinho de frutas maduras. Bem esperto, você começou a subir na árvore para pegar algumas ameixas. Mas esqueceu de verificar os troncos... e eles estavam cheios de lagartas-de-fogo! Pelo seu descuido e queimaduras que levou:

**Volte 1 casa**



**B**rincando no quintal, você encontrou uma aranha-armadeira. Curioso, quis conferir se realmente essa aranha "se arma" para atacar quando se sente ameaçada. Então, pegou uma vareta e foi cutucar a aranha. Além de sofrer com a dor da picada e ter que ir ao médico:

**Volte 3 casas**



## COMO JOGAR

1

**Participantes: 2 a 4 pessoas**

Cada participante escolhe um personagem para jogar e o coloca na posição inicial do jogo (largada);

2

Para definir a ordem do jogo, cada participante joga o dado uma vez. Aquele que tirar maior número será o primeiro jogador, o que tirar o segundo maior número, será o segundo jogador, e assim por diante;

3

Na sua vez de jogar, o participante deverá lançar o dado e, de acordo com o número nele indicado, mover a ficha (peão) pelas casas. Se cair em uma casa de cor alaranjada, deverá retirar uma carta, ler em voz alta e seguir sua orientação;

4

Ganha o jogo quem chegar primeiro à escola (última casa) para participar da Feira de Ciências. Outra opção é não considerar 1 vencedor, mas fazer com que toda a equipe conclua o caminho e chegue à escola juntos. Assim, pode-se estabelecer competição entre equipes, ganhando aquela que chegar em menos tempo à escola.

