SERÁ QUE VOCÊ SABE?

LARGADA

Uma cobra te picou e você ligou para o CIATox.

AVANCE 3 CASAS!

2

3

4

Aranhas e escorpiões gostam de se esconder dentro de tênis e você calçou sem olhar.
FIQUE UMA VEZ SEM JOGAR.

6

7

Você sabe que não pode comer as plantas e nem aproximá-las dos olhos e boca.

AVANCE 5 CASAS!

9

10

Você estava com dor de cabeça e tomou um remédio sem falar com seus pais.

VOLTE AO INÍCIO DO JOGO.

12

13

Você esqueceu de guardar os produtos de limpeza em local alto e fechado.

VOLTE 2 CASAS.

15

Você conhece os sinais de intoxicação: queimaduras ou manchas ao redor da boca, tremores intensos ou sonolência.

AVANCE 6 CASAS!

17

18

19

Você disse aos seus pais que produtos agrícolas nunca devem ser usados em casa.

AVANCE ATÉ O FINAL!!!

21

Você deixou perfumes e maquiagem perto de sua irmãzinha de 2 anos.

VOLTE 4 CASAS.

22

24

25

Você aprendeu que se deve olhar a validade dos medicamentos antes usar.

AVANCE 3 CASAS!

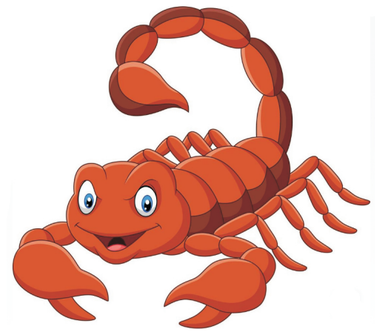
27

28

29

Você sabe que escorpiões ficam escondidos em entulhos ou buracos.

AVANCE 3 CASAS!



31

Você deixou sua irmãzinha ir brincar sozinha na garagem e sabe que lá tem gasolina, óleo e álcool.

FIQUE UMA VEZ SEM JOGAR!

33

34

35

Você disse para seu pai que os medicamentos devem ser tomados conforme orientação médica.

AVANCE ATÉ A CHEGADA!!!

40

41

42

43

CHEGADA

Envenenamentos e Intoxicações

Atendimento 24h

0800 283 9904

Envenenamentos e Intoxicações

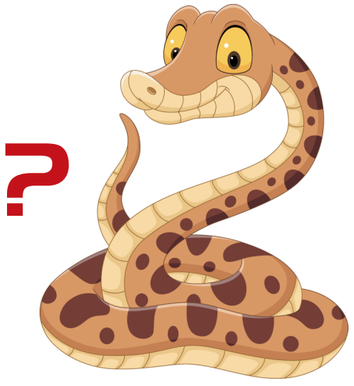
Atendimento 24h

0800 283 9904

CIATox-ES
Centro de Informação
e Assistência Toxicológica

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Saúde

SERÁ QUE VOCÊ SABE?



Objetivo do jogo

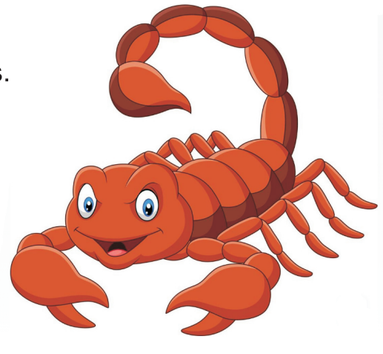
De forma lúdica e divertida, o Centro de Informação e Assistência Toxicológica (CIATox) traz no jogo “Será que você sabe?” dicas de prevenção e cuidados sobre situações de intoxicações e envenenamentos mais comuns no dia a dia de crianças e adolescentes. É uma forma de aprender e compartilhar informações corretas de saúde brincando.

Regras do jogo

Para participar é fácil. Podem jogar até seis pessoas. A cada rodada o participante jogará os dados, indo do sentido da “largada” à “chegada”, obedecendo às orientações que estão escritas no próprio tabuleiro.

Como jogar

Com os dados, inicie jogando-os. A soma dos números que sair, será o quantitativo de casas que você deverá avançar, obedecendo as orientações das casas. Assim deve ser com todos os jogadores.

O jogo contém

Um tabuleiro de 42x30 cm, dois dados e seis pinos.