




JOGO DE CARTAS HIGIENE E SAÚDE PARA IMPRESSÃO E RECORTE.

| | | |
|--|---|---|
|  <small>Gettyimages</small> SABONETE | BANHO DA CABEÇA AOS PÉS, HIGIENIZANDO ORELHAS, AXILAS, UMBIGO, PÉS... | ASSADURAS MICOSE ESCABIOSE/SARNA ALERGIA MAU CHEIRO |
|--|---|---|

| | | |
|--|---|---|
|  <small>Gettyimages</small> CREME DENTAL E ESCOVA DE DENTES | ESCOVAR OS DENTES DEPOIS DAS REFEIÇÕES, PRINCIPALMENTE, ANTES DE DORMIR | CÁRIES DOENÇAS DA GENGIVA MAU HÁLITO |
|--|---|---|

| | | |
|---|--|--|
|  <small>Gettyimages</small> TESOURA DE UNHA | CORTAR AS UNHAS DAS MÃOS E DOS PÉS COM FREQUÊNCIA | TRANSPORTE DE GERMES, VÍRUS E BACTÉRIAS PELO CORPO, CAUSANDO MICOSE, ESCABIOSE/SARNA, GRIPE, HEPATITE, CONJUNTIVITE |
|---|--|--|



Gettyimages

XAMPU E CONDICIONADOR

LAVAR O COURO
CABELUDO E
CABELOS PARA
ELIMINAR SUOR E
SUJEIRA

LÊNDEAS
PIOLHOS
CASPA

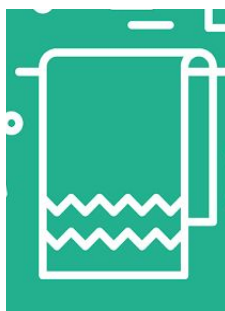


Gettyimages

FIO DENTAL

UTILIZAR PELO
MENOS UMA VEZ
POR DIA, APÓS A
REFEIÇÃO

CÁRIES
DOENÇAS DA
GENGIVA



Gettyimages

TOALHA

APÓS O USO DA
TOALHA, DEPOIS DO
BANHO É PRECISO
ESTENDÊ-LA E SE
POSSÍVEL TROCÁ-LA
PELO MENOS UMA
VEZ POR SEMANA

ACÚMULO DE
FUNGOS E
BACTÉRIAS,
CAUSANDO
PROBLEMAS NA
PELE E NOS CABELOS

ORIENTAÇÕES PARA O JOGO DE CARTAS HIGIENE E SAÚDE.

JOGADORES:

3 A 6 JOGADORES

ORGANIZAÇÃO:

1. RECORTE 18 CARTAS DO JOGO E SEPRE-AS EM DOIS MONTES: UM COM AS IMAGENS E SEUS NOMES E OUTRO COM OS BONS HÁBITOS DE HIGIENE, PROBLEMAS E DOENÇAS QUE PODEM SER EVITADAS.

2. EMBARALHE OS MONTES SEPARADAMENTE.

3. DEIXE AS CARTAS VIRADAS PARA BAIXO, CADA UMA DELAS EM SEU MONTE.

4. DECIDA COM OS ALUNOS UMA ESTRATÉGIA PARA A ESCOLHA DO JOGADOR QUE IRÁ INICIAR O JOGO.

5. O ALUNO INICIANTE DEVERÁ DISTRIBUIR, PARA CADA JOGADOR, UMA CARTA OU DUAS (DEPENDENDO DA QUANTIDADE DE PARTICIPANTES) DO MONTE DAS IMAGENS.

6. APÓS ESTA DISTRIBUIÇÃO, CADA ALUNO DEVERÁ PEGAR UMA CARTA DO SEGUNDO MONTE COM OS BONS HÁBITOS, PROBLEMAS E DOENÇAS. CADA JOGADOR, EM SUA VEZ, DEVERÁ OBSERVAR SE A CARTA DO SEGUNDO MONTE ESTÁ RELACIONADA À IMAGEM DA SUA CARTA. SE ESTIVER, FICARÁ COM A CARTA, SE NÃO, DEVERÁ DESCARTAR A CARTA, FORMANDO UM TERCEIRO MONTE. A CARTA DESCARTADA DEVERÁ FICAR VIRADA PARA CIMA, PARA QUE OS DEMAIS JOGADORES POSSAM OBSERVAR.

7. O PRÓXIMO JOGADOR PODERÁ PEGAR A CARTA DESCARTADA NO TERCEIRO MONTE PELO JOGADOR ANTERIOR OU PEGAR OUTRA CARTA DO SEGUNDO MONTE.

8. O VENCEDOR DO JOGO SERÁ AQUELE QUE CONSEGUIR PEGAR PRIMEIRO AS DUAS CARTAS RELACIONADAS A IMAGEM DE SUA PRIMEIRA CARTA.

9. CASO AS CARTAS “PROBLEMAS E DOENÇAS”, DO SEGUNDO MONTE, ACABEM, EMBARALHE AS CARTAS QUE FORAM DESCARTADAS E PROSSIGA O JOGO.