

Perigolândia



Brincando e aprendendo a prevenir desastres

“Perigolândia” é um jogo didático sobre prevenção de desastres. Inclui várias mensagens educacionais que nos ajudam a compreender quais são as boas práticas que podem diminuir o impacto dos desastres e quais são as más práticas que podem nos tornar mais vulneráveis. Faça o caminho em forma de serpente através de uma bela paisagem e encontrará legendas que o educará. Boa sorte!

Regras do jogo:

Número de jogadores: dois ou mais.

O que você precisa: a cartela do jogo, um dado, 1 ficha diferente para cada jogador (você também pode empregar grãos de Feijão ou milho, pedrinhas, etc.), 24 cartões com perguntas (para recortar), 24 cartões com surpresas (para recortar).

Como jogar:

Todos os jogadores colocam uma ficha na posição “Saída” e jogam o dado para começar o jogo. Quem tirar o número mais alto sai primeiro. Faça o caminho da serpente seguindo a seqüência dos números e avançando as casinhas de acordo com o número indicado no dado. Ganha o jogo aquele jogador que chegar em primeiro lugar na casinha “Meta”, com a pontuação exata do dado. Ao lançar o dado, caso o número não seja o necessário para ganhar o jogo, conte para trás regressando na serpente.



Casinhãs de Perguntas:

O jogador que cai nestas casinhãs tem que pegar um cartão de pergunta (que outro jogador tem que ler), se a resposta é a correta, o jogador pode lançar o dado novamente.

Casinhãs de Surpresas:



O jogador que cai em uma casinha vermelha, tem que pegar um cartão vermelho e ler a mensagem e as instruções.

Além da casinha vermelha, há outras na cartela do jogo que contêm instruções que o jogador tem que seguir. Por exemplo, o jogador que cai na casinha número 13, por desmatar a floresta tem que regressar à saída.

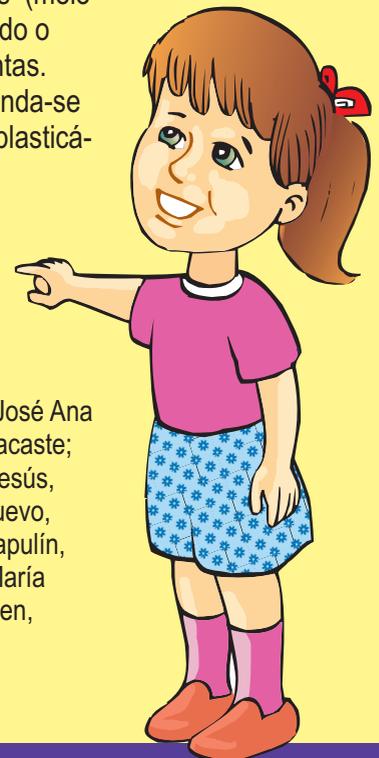
Recomendações:

1. O jogo se adapta à realidade de cada país ou comunidade no referente a ameaças; assim como por setores (meio ambiente, saúde, etc.); mudando ou adaptando o conteúdo dos cartões de Surpresas e Perguntas.
2. Para que o jogo seja mais resistente, recomenda-se que seja colado em papelão, madeira ou emplastá-lo.

Para informação adicional contatar:

eird@eird.org

Agradecemos o apoio na realização deste jogo a: Comissão Nacional para a Prevenção de Riscos e Atenção de Emergências da Costa Rica, às seguintes escolas da Costa Rica: Escuela Central de Guapiles; José Ana Marín, Coronado; Laboratorio Jhon F. Kennedy, Guanacaste; Tomás Guardia, Gutiérrez, Guanacaste; Corazón de Jesús, Guanacaste; Fausto Guzmán, Guanacaste; Pueblo Nuevo, Guanacaste; Jesús de Nazareth, Guanacaste y El Chapulín, Guanacaste; Nayda Medrano (El Salvador), Claudia María Hincapié (Colômbia), Pedro Ferradas (Save the Children, Honduras).



Perigolândia

Brincando aprendemos a prevenir desastres



Bem-vindo!
e boa sorte

Saída

Parabéns!
Você aprendeu a prevenir os desastres. Você chegou são e salvo com os amigos de sua comunidade.

1 Leve sua comunidade pela rota de Perigolândia e ajude-a diminuir os desastres.

2 Muito bem! Você pensou em um plano de emergência para sua família para caso de desastres. Agora está mais preparado! Lance a dado novamente.

3 Sua comunidade foi inundada e você ajudou seus amigos a evacuar. Avance 4 casinhas.

4 Você conseguiu identificar uma ameaça de desmoronamento. Avance 2 casas e avise aos moradores.

5 Você ajudou tirar a poluição do rio, avance 6 casinhas.

6 Perigo! A casa foi construída em um lugar perigoso. Regresse 3 casas.

7 Na escola e com a ajuda de seus amigos fizeram um mapa de perigo. Avance 7 casinhas.

8 Perigo de inundação, vá para um lugar mais alto. Regresse 3 casinhas.

9 Você encontrou uma água represada. Avance 5 casinhas para avisar aos vizinhos.

10 A seca nos deixa sem alimentos. Reforce a alimentação das crianças com suplementos vitamínicos e com leite materno aos bebezinhos. Espere aqui uma rodada.

11 Alguém jogou um cigarro aceso na floresta e provocou um incêndio. Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

12 As fábricas de sua comunidade poluíram o rio. Regresse 4 casinhas.

13 Você se escondeu debaixo da mesa para proteger-se. Avance 4 casinhas.

14 Você procurou informação sobre prevenção de desastres. Avance 7 casinhas.

15 Você plantou árvores para evitar deslizamento de terra. Avance através deste atalho.

16 Perigo de deslizamento de terra. Avance através deste atalho.

17 Sua comunidade está desmatando a floresta. Regresse à saída.

18 Construíram uma casa perto de um vulcão ativo. Fuja desta área, regresse 2 casas.

19 Espere uma jogada e prepare-se caso haja outros tremores de terra.

20 Ponte danificada, conserte-a e avance 2 casas.

21 Perigo! Vai haver um desmoronamento. Regresse 4 casas.

22 Aviso de maremoto! Vá para um lugar mais alto, avance 2 casinhas.

23 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

24 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

25 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

26 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

27 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

28 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

29 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

30 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

31 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

32 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

33 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

34 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

35 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

36 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

37 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

38 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

39 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

40 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

41 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

42 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

43 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

44 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

45 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

46 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

47 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

48 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

49 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

50 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

51 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

52 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

53 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

54 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

55 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

56 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

57 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

58 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

59 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

60 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

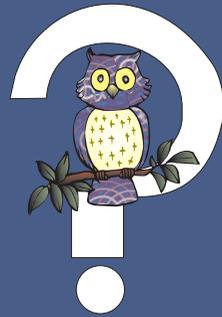
61 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

62 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

63 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

64 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.

65 Avance 4 casinhas para chamar aos bombeiros.



Por que algumas casas caem durante um terremoto e outras não?

Porque não foram bem construídas ou estavam em lugares perigosos. As que não caíram foram feitas de acordo com as normas de construção antisísmica.

Os terremotos são ameaças provocadas pelo homem ou são de origem natural?

São ameaças de origem natural, mas muitas vezes a forma de agir do homem pode aumentar o impacto.

Como se diz quando há grande quantidade de insetos ou animais que destroem os plantios?

Praga

Como se chama uma onda do mar gigante, provocada por um terremoto no fundo do mar?

- 1. Submamoto**
- 2. Maremoto ou Tsunami**
- 3. Ondamoto**

Maremoto ou Tsunami

Como se chama a reação química em cadeia entre o oxigênio, calor e combustível?

Fogo

Por que é perigoso brincar com fósforos na floresta?

Poque causar um incêndio florestal.

O que é um MAREMOTO?

É uma grande agitação das ondas do mar, ou somente uma onda gigante, provocada por um terremoto ou erupção de um vulcão no fundo do mar.

Por que não se deve morar perto de um vulcão?

Para evitar que quando haja uma erupção vulcânica as pessoas não sejam atingidas pelo material que o vulcão expulsa e que é nocivo para a saúde.

Por que não se deve morar nas margens dos rios?

Porque quando aumenta a vazão dos rios, estes ultrapassam as margens e provocam inundações que afetam as casas que estão perto.

O que é um sismômetro?

É o instrumento que serve para medir a intensidade de um terremoto.

Quais provisões são necessárias em caso de desastres? Cite pelo menos 3.

Água purificada, lanterna com pilhas, caixa de primeiros socorros, sapatos, roupa, comida enlatada não perecível.

Quais são os lugares mais perigosos para morar, porque são muito vulneráveis?

As margens dos rios pelas inundações e no sopé de um vulcão pelas erupções.

Como se chama um forte vendaval em forma de funil, que produz remoinho sobre o terreno seguindo um trajeto estreito.

Tornado

Como se chama uma emissão violenta de lava, pedras, cinza ou gases tóxicos que saem de dentro da terra?

Erupção vulcânica

O que provoca jogar lixo no rios?

Provoca a poluição do rio e entope a vazão causando a inundação.

O que é um furacão?

É uma forte tormenta que se forma nos oceanos tropicais.

Quando inicia e termina temporada de furacões no Atlântico?

Inicia em 1 de junho e termina em 30 de novembro.

Enumere pelo menos 2 regras de segurança ante um tornado?

-  **Refugiar-se em porões;**
-  **Afastar-se das janelas;**
-  **Manter abertas algumas janelas da casa, as do lado oposto à ventania.**
-  **Em campo aberto jogar-se ao longo de uma valeta, sulco ou ondulações do terreno até que o perigo passe. Não permaneça dentro do veículo.**

O que é a cinza vulcânica?

São rochas pulverizadas, que são arrojadas em forma de nuvens de vapor e gases.

Enumere pelo menos 2 causas que produzem incêndios florestais?

-  **Queda de raios**
-  **Jogar cigarros acesos nas florestas.**
-  **Quando os fazendeiros fazem queimadas no solo para tornar a terra mais fértil.**

Enumere pelo menos 2 causas que produzem a erosão?

- **Desmatamento**
- **Técnicas inadequadas para cultivar a terra.**
- **Manter o gado pastando na mesma área.**
- **Plantar todos os anos o mesmo tipo de cultivo na mesma parcela.**

O que é a erosão?

É o desgaste contínuo da terra devido a fortes chuvas, ventos e ao uso inadequado do solo.

Como se chama os movimentos de terra ou rochas por uma montanha ou ladeira em forma rápida ou lenta?

Deslizamiento.

Por que é importante manter reflorestadas as áreas montanhosas?

Para proteger a natureza, evitar os desmoronamento, a erosão da terra e outros efeitos negativos.

Você participou com sua família na construção de sua casa em um lugar seguro e respeitando as normas e códigos de construção. Lance o dado outra vez.

Em sua escola decidiram organizar uma campanha para evitar os desmoronamentos e os alunos participaram plantando 200 árvores em uma zona de erosão, diminuindo assim a vulnerabilidade desta área.

Caso sinta um tremor de terra quando esteja em sua casa, ponha-se embaixo da mesa ou no marco de uma porta para proteger-se dos objetos que caem e espere. Lance o dado outra vez.

Em sua comunidade adotaram medidas para prevenir e elaboraram um mapa de risco comunal. Avance 6 casinhas.

As inundações podem ser evitadas se: jogar lixo nos recipientes e lugares adequados, mantendo limpos os esgotos e escoamentos. Plantar árvores ajudará a manter as margens dos rios. Lance o dado outra vez.

Terremoto! Calce os sapatos durante e depois de um terremoto para proteger os pés dos vidros quebrados. Lance o dado outra vez.

Junto com sua família você preparou um plano familiar para desastres e estarão preparados caso tenham que sair da casa e poderão levar consigo rapidamente o que necessitem para alguns dias. Lance o dado outra vez.

Você ajudou na limpeza do rio e assim diminuiu o risco de inundação na comunidade. Avance 6 casinhas.

Durante e depois de uma inundação, tome somente água engarrafada ou fervida. Perde uma jogada para que procure água potável.

Em sua comunidade estabeleceram um sistema de alerta. Com este sistema você pode prevenir com tempo suficiente à população sobre um fenômeno e assim diminuir danos e mortes. Por exemplo, se alguém vigia o rio água acima pode ver quando ele cresce acima do nível normal e avisar para que todas as pessoas tenham tempo de ir a um refúgio. Avance 3 casinhas.

Furacão! Você está na rua e ouve um alarme de furacão, vá imediatamente ao refúgio mais próximo. Vá para a casinha número 33.

Inundação! Não se deve andar na água da inundação. Se você tiver que fazê-lo, calce sapato e meça profundidade da água com uma vara. Perde uma jogada.

Em sua comunidade organizaram um exercício de simulação em caso de terremotos, agora sua comunidade está mais preparada. Avance 7 casinhas.

Você foi à biblioteca e procurou informação sobre prevenção de desastres. Aprendeu que uma forma de evitar inundações é manter limpas as margens dos rios é não jogar lixo neles. Avance 5 casinhas.

Os bombeiros vieram a sua escola e explicaram que para prevenir incêndios nas matas e florestas e que se percam muitas plantas e animais, você nunca deve brincar com fósforos quando esteja ao ar livre e muito menos quando estiver dentro de casa, pois poderia provocar um incêndio. Avance 3 casinhas..

Você está participando da elaboração de um mapa de risco da comunidade: Parabéns! Está aprendendo que depois de identificar as ameaças tem que determinar quais representam maior perigo para a comunidade. Lance o dado novamente.

Você fez uma fogueira sem a ajuda de seus pais ou de outro adulto. Perde 1 jogada.

Para proteger sua casa de incêndios florestais você se desfez do lixo, dos desperdícios e dos materiais inflamáveis que estavam ao redor de sua casa, por exemplo: pasto, folhas e galhos secos. Avance 5 casinhas.

Na sua comunidade cortaram árvores das florestas e não plantaram outras. Isto causa um grande dano ao solo e na época de chuva a água arrasta a escassa capa vegetal que há no verão; o solo fica ressecado, fraco e o terreno se erosiona. Regresse 3 casinhas.

Desmoronamento!

Não tente atravessar a área afetada. Saia do lugar pois podem continuar caindo materiais sobre as áreas próximas. Lance o dado outra vez.

Terremoto!

Saia de perto das janelas e de qualquer outro objeto que possa cair em cima de você. Lance o dado novamente.

O fenômeno de El Niño é o aquecimento das águas tropicais no oceano Pacífico equatorial, que causa seca e inundações em diferentes países. Permaneça aqui no acampamento de danificados durante uma jogada e colabore na divertimento das crianças.

Parabéns! Está participando na escola, da organização e desenvolvimento de exercícios e simulações de inundações e incêndios. Avance 3 casinhas.

A substância jogada nos rios e nos solos, pode poluir distintas fontes de água, além de provocar problemas de saúde e até mesmo a morte das pessoas. Escreva no jornalzinho de sua escola. Regresse 3 casinhas