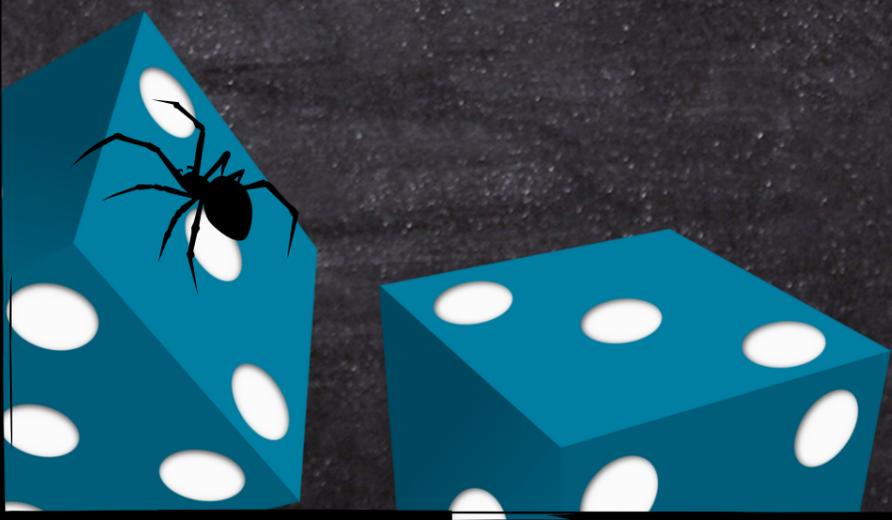
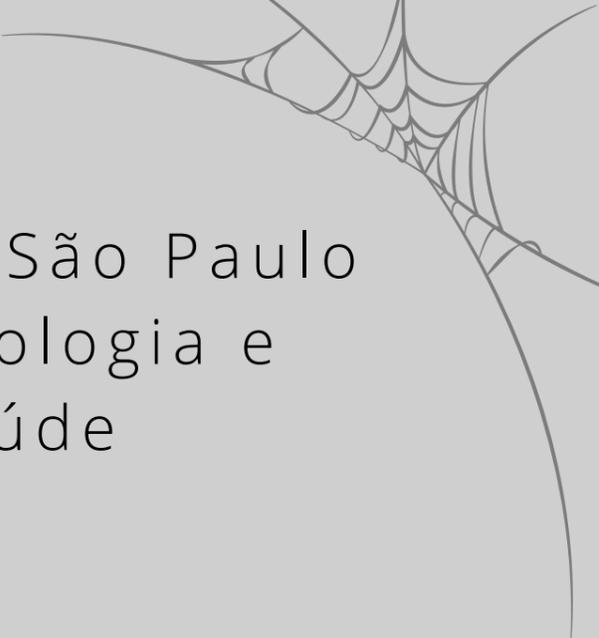


Na teia da aranha







Secretaria de Estado da Saúde de São Paulo
Coordenadoria de Ciência, Tecnologia e
Insumos Estratégicos de Saúde

Instituto Butantan
Museu Biológico do Instituto Butantan

NA TEIA DA ARANHA

São Paulo
Instituto Butantan
2022

Todos os direitos reservados.

@ 2022, Instituto Butantan

Este jogo está licenciado sob uma Licença Creative Commons



Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

ISBN: 978-65-89495-06-2

Unidade responsável pelo conteúdo

Museu Biológico do Instituto Butantan

Av. Vital Brazil 1500 - Butantã, São Paulo

museubiologico@butantan.gov.br

tel.: +55 (11) 2627 - 9452/9535

Produção de texto

Débora de Sousa Rodrigues

Felipe Barbosa Dias

Luana Vicente de Lima

Vanessa Gomes de França

Coordenação pedagógica

Giuseppe Puerto

Supervisão pedagógica

Adriana Aparecida Andrade Chagas

Melissa Padilha Duarte Rosa

Apoio

Fundação Butantan

Agradecimentos

Adriana Mezini

Marcelo Stéfano Bellini Lucas

Revisão de texto

Amanda Brambilla dos Santos

Carolina Barbieri Luvisotto

Revisão de conteúdo

Giuseppe Puerto

Projeto Gráfico e ilustrações

Bruna Paino Barros

José Felipe Batista da Silva

Diagramação e arte final da capa

Bruna Paino Barros

Normalização bibliográfica

Equipe da Biblioteca do

Instituto Butantan

1ª edição - 2022. Edição eletrônica



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Ficha elaborada pela Biblioteca do Instituto Butantan

Museu Biológico do Instituto Butantan

Jogo Na teia da aranha [recurso eletrônico] / Museu Biológico do Instituto Butantan — São Paulo: Instituto Butantan, 2022.

10,8 Mb. : il. color. PDF

Composto por Orientações para educadores (as), Regras do jogo e Peças.

ISBN: 978-65-89495-06-2

1. Jogo educativo. 2. Aranhas. 3. Aracnídeo. I. Museu Biológico do Instituto Butantan. II. Instituto Butantan. III. Título.

CDD 794.59544

Como citar esta publicação: MUSEU BIOLÓGICO DO INSTITUTO BUTANTAN. **Na teia da aranha**. São Paulo: Instituto Butantan, 2022.



Classificação indicativa: livre

Faixa etária: a partir de 10 anos de idade.



Na teia da aranha

Apresentação
do jogo

Introdução

As aranhas formam um grupo com grande evidência pelo elevado número de espécies, compondo a ordem mais numerosa dos aracnídeos, com adaptações a diversos ambientes. No Brasil, encontramos uma grande diversidade de aranhas e, dentre elas, espécies peçonhentas de importância médica incluídas nos gêneros *Phoneutria*, *Loxosceles* e *Latrodectus* (CUPO, 2003).

Muitas espécies de aranhas são consideradas perigosas e, conseqüentemente, evitadas pelas pessoas. Contudo, devido à fragmentação e destruição do meio ambiente, a aproximação do ser humano com esses e outros animais silvestres tem sido cada vez mais observada (SILVA, 2014). Esse encontro e proximidade indesejados podem levar a acidentes e impactar negativamente na população de aranhas em determinada região.

Para apresentar as características gerais das aranhas, sua importância ecológica (CARDOSO, 2013) e sensibilizar os jogadores frente à necessidade de conservar esses animais, a equipe educativa do Museu Biológico desenvolveu o jogo “Na teia da aranha”. O jogo traz aprendizados sobre a biologia e ecologia das aranhas e os procedimentos corretos em caso de acidentes.

Esse jogo poderá ser utilizado como recurso educativo em sala de aula, na abordagem dos temas animais peçonhentos e biologia inicial sobre as aranhas, para estudantes dos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental.

Função pedagógica

A ludicidade faz parte dos processos de descobertas e aprendizagens (MELLO, 2002). O jogo educativo é uma ferramenta lúdica bastante utilizada em espaços formativos e que se propõe a oferecer uma outra vivência de aprendizagem às crianças e adolescentes.

Segundo Piaget (1964), o “jogar” é essencial na vida da criança, pois a partir dessa experiência a mesma consegue assimilar questões do seu cotidiano, sendo importante, inclusive, na transformação da sua realidade. Dito isso, a utilização de jogos em sala de aula é considerada uma estratégia de ensino valiosa. Segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCES, 2008), o jogo em contextos educativos deixou de ser um simples passatempo; pelo contrário, fez com que o lúdico assumisse uma posição de destaque por estimular “a criatividade, a crítica, e a socialização, sendo assim uma atividade importante e significativa pelo seu conteúdo pedagógico-social” (PARANÁ, 2008, p.33).

“Na teia da aranha” é um jogo de tabuleiro e, de acordo com Teixeira (1970), os jogos de tabuleiro são classificados como “jogos intelectuais”, onde há presença da sorte e da inteligência dos participantes. Esse tipo de jogo oferece diversos benefícios aos alunos, pois possibilita a comunicação verbal, raciocínio lógico, interação social, atenção e concentração. Além disso, os jogadores exercem a paciência, respeito e aspectos voltados para as diferenças que existem entre eles, seja durante o jogo, ou nas suas respectivas vivências na sociedade. “Na teia da aranha” é destinado a jovens a partir de 10 anos e pode ser utilizado para entretenimento e aplicado em sala de aula quando for pertinente.



Na teia da aranha

Instruções do jogo



Objetivo

Que os participantes aprendam sobre as características gerais das aranhas e sua importância ecológica, sensibilizando os jogadores frente às problemáticas envolvidas na conservação desses animais.

Peças e explicações

O jogo é composto por:

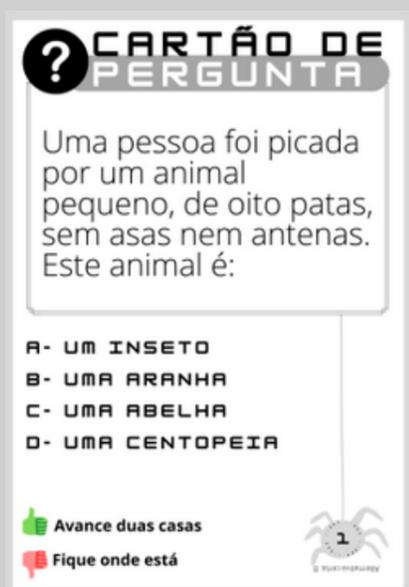
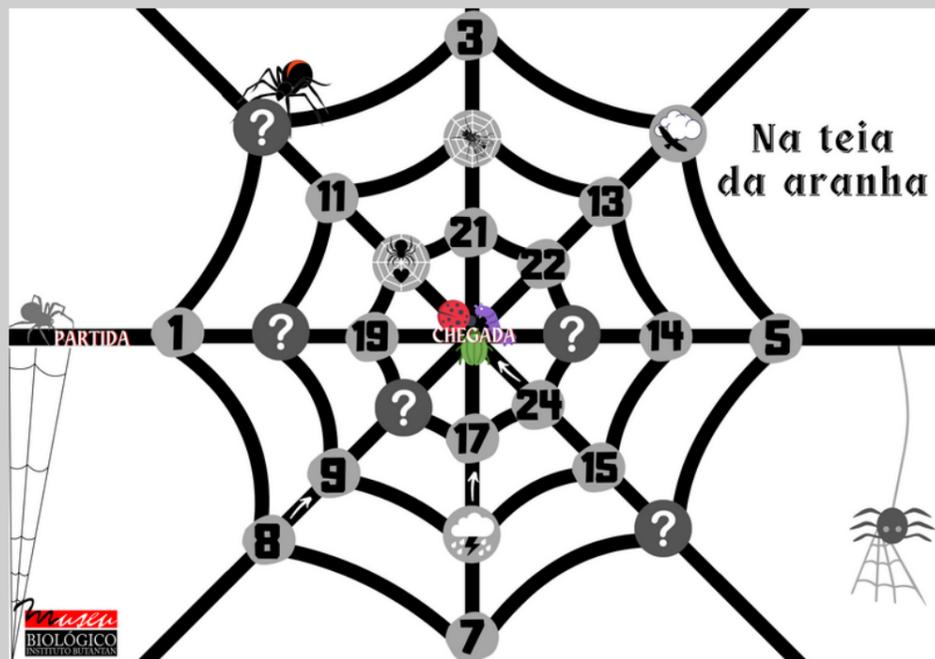
- 1 tabuleiro, que apresenta uma teia de aranha. Ao longo do percurso, 4 casas especiais representam aspectos e desafios da vida destes animais;
- 20 cartões-pergunta, com respostas em tamanho reduzido, logo abaixo da numeração, de ponta cabeça;
- 1 ficha de instruções para as casas especiais presentes no tabuleiro;
- 3 fichas com as respostas para os cartões-pergunta e informações adicionais sobre cada uma;
- 4 peões e 1 dado para recortar e dobrar.

Número de jogadores

No máximo 4 jogadores e 1 mediador.

Preparando o jogo

Coloque o tabuleiro aberto em uma superfície plana



Separe os cartões-pergunta em um monte

Decida quem será o **mediador**. Este jogador é responsável por ler os cartões-pergunta e conferir as respostas na ficha a cada jogada.



Pronto!

Agora pode começar a jogar!

Como jogar?

1. Os jogadores, exceto o mediador, escolhem um dos peões-aranhas e os colocam na linha de partida;
2. Os participantes jogam o dado e quem tirar o número maior começa a jogar. O caminho no tabuleiro segue o sentido horário;
3. O jogador retira um cartão pergunta que deve ser lido pelo mediador do jogo. Cada cartão contém um número de casas que deve avançar caso o jogador acerte a resposta. Se o jogador não souber a resposta, o cartão volta para a pilha e o peão não anda. Se acertar, a carta é retirada do monte;
4. A cada jogada, o mediador deve ler também as informações adicionais da ficha de respostas a todos os participantes;
5. Caso um jogador pare em uma das casas especiais, ele deverá seguir as instruções lidas pelo mediador na ficha correspondente;
6. Os outros jogadores seguem as mesmas instruções até o final do jogo.

Quem ganha o jogo?

O jogador que atingir a linha de chegada primeiro vence a partida.



Casas especiais



*Você foi visto por um pássaro, um dos predadores das aranhas! Fuja para não virar alimento! **Jogue o dado.***

Se tirar 1, 2 ou 3: Você se escondeu atrás de uma folha. **Avance 2 casas.**

Se tirar 4, 5 ou 6: Você se machucou tentando fugir. **Volte 2 casas.**



*Você sentiu vibrações na teia, seguiu para descobrir qual animal ficou preso nela e acabou encontrando uma mosca. **Jogue o dado.***

Se tirar 1, 3 ou 5: Você captura a mosca e realiza um deliciosa refeição. **Avance 2 casas.**

Se tirar 2, 4 ou 6: A mosca consegue se soltar e te deixa com fome. **Volte 2 casas.**



*Cuidado! Uma chuva forte rompeu sua teia. Pare para consertar e fazer a ooteca para proteger seus ovos. **Jogue o dado.***

Se tirar 1, 2 ou 3: Após a chuva você conserta a teia rapidamente. **Avance 2 casas.**

Se tirar 4, 5 ou 6: A chuva não parou e você teve que aguardar. **Perde 1 rodada.**



*O amor está no ar, ou melhor, na teia! Você encontrou uma aranha pelo caminho e formou um casal. **Jogue o dado.***

Se tirar 1, 3 ou 5: O namoro dá certo e novas aranhas nascem. **Avance 3 casas.**

Se tirar 2, 4 ou 6: Não era o momento certo para botar ovos, espere alguns meses. **Volte 2 casas.**

Referências

CARDOSO, J. C. F. et al. **Na teia do conhecimento: a biologia das aranhas trabalhada por meio do ensino por projetos.** Extensão, Uberlândia, v. 12, n. 1, p. 89-105, 2013.

CUPO, P.; AZEVEDO-MARQUES, M. M.; HERING, S.E. Acidentes por animais peçonhentos: escorpiões e aranhas. **Medicina (Ribeirão Preto)**, v. 36, n. 2/4, p. 490-497, 2003.

GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. Jogos educativos. **Renote - Revista Novas Tecnologias na Educação.** [s. L.], v. 4, n. 2, p. 1-7, dez. 2006.

MELLO, F. E. C. **Alfabetização na educação de jovens e adultos: Uma reflexão sobre a importância da ludicidade;** 2002.

MEYER, D. D.; SILVA, K. V. C. L. da. Brincar e filosofar, despertando o interesse pelo saber: oficinas sobre animais peçonhentos. **Cadernos do aplicação. Porto Alegre. Vol. 21, n. 1 (jan./jun. 2008), p. 179-191,** 2008.

PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica – DCES - Educação Física.** Curitiba, PR: SEED, 2008.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** 3ª edição, Suíça, Editions Delachaux et Niestlé, Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro, 1964.

SILVA, T. L. B. et al. Ações em educação ambiental e estudo do conhecimento de aranhas de importância médica com alunos do ensino médio da Zona Oeste do Rio de Janeiro. In: **XI Congresso Nacional de Meio Ambiente, Poços de Caldas.** 2014. p. 1-6.

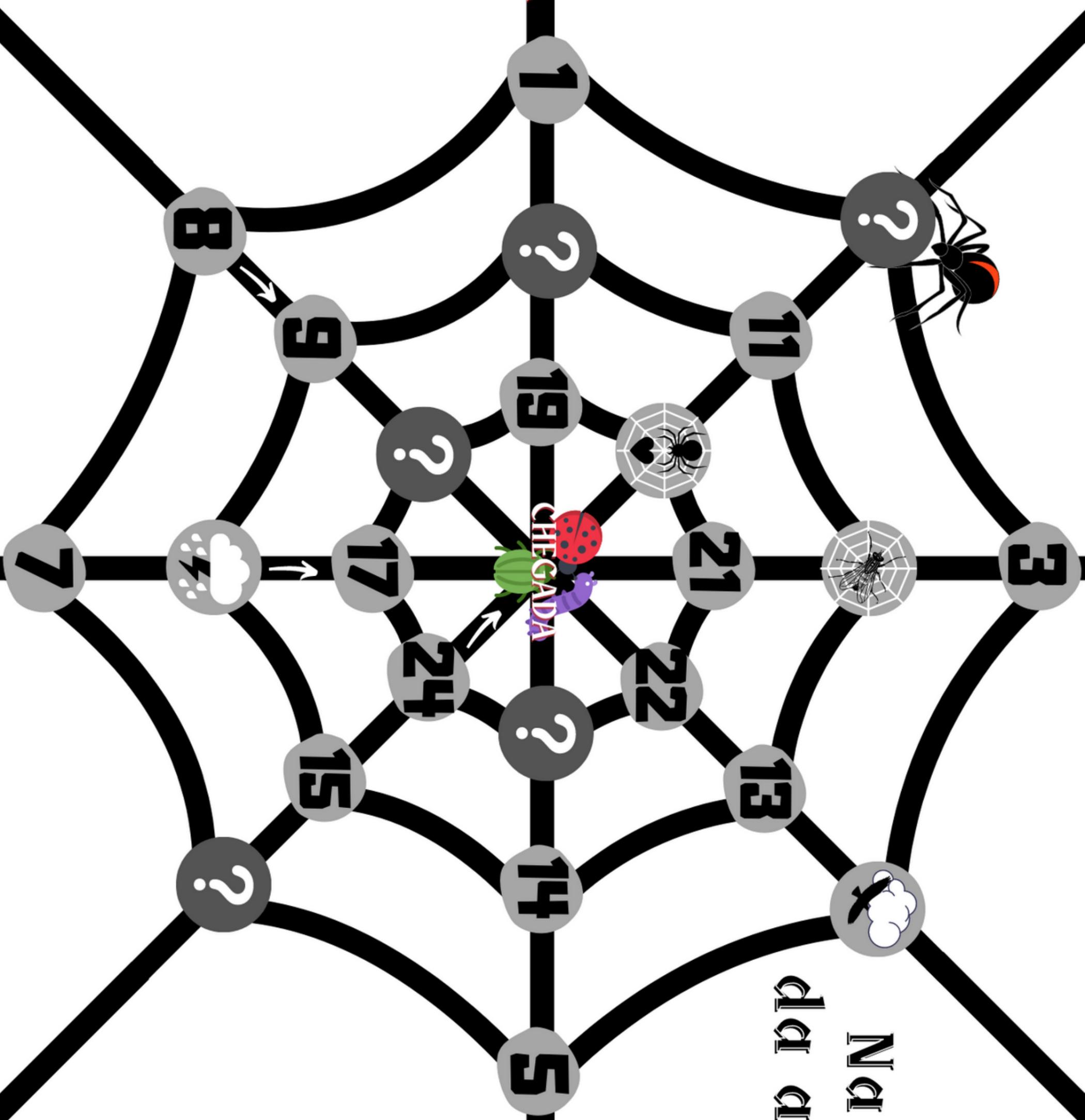
TEIXEIRA, M. S. **Recreação para todos.** 2. ed. São Paulo: Obelisco, 1970.



Na teia da aranha

Cartas e peças
do jogo

Nai teiqa qai qir qanhqi



PARTIDA

CHEGADA

Cartões-pergunta

? CARTÃO DE PERGUNTA

Uma pessoa foi picada por um animal pequeno, de oito pernas, sem asas nem antenas. Este animal é:

- A- UM INSETO
- B- UMA ARANHA
- C- UMA ABELHA
- D- UMA CENTOPEIA

 Avance duas casas

 Fique onde está



? CARTÃO DE PERGUNTA

A estrutura que ajuda na alimentação e reprodução das aranhas se chama:

- A-QUELÍCERA
- B-PEDIPALPO
- C-TELSON
- D-FERRÃO

 Avance três casas

 Fique no lugar



? CARTÃO DE PERGUNTA

O corpo da aranha é dividido em:

- A-CEFALOTÓRAX E ABDOME
- B-CABEÇA, TORÁX E ABDOME
- C-CABEÇA, TRONCO E MEMBROS
- D-NENHUMA DAS ALTERNATIVAS

 Avance duas casas

 Volte duas casas



? CARTÃO DE PERGUNTA

O processo de troca de exoesqueleto da aranha se chama:

- A-PUPA
- B-EXÚVIA
- C-ECDISE
- D-MUTUALISMO

 Avance duas casas

 Volte duas casas



? CARTÃO DE PERGUNTA

Para injetar seu veneno a aranha utiliza:

- A-QUELÍCERAS
- B-TÓRAX
- C-ABDOME
- D-CERDAS

-  Avance duas casas
-  Volte duas casas



? CARTÃO DE PERGUNTA

Qual dessas aranhas é famosa por ser pequena, de cor preta, e apresentar manchas vermelhas no abdome?

- A-ARANHA-MARROM
- B-ARMADEIRA
- C-VIÚVA-NEGRA
- D-ARANHA-DE-JARDIM

-  Avance duas casas
-  Fique no lugar



? CARTÃO DE PERGUNTA

Qual dessas aranhas é conhecida por apresentar comportamento de defesa específico, se apoiando nas pernas anteriores e levantando seu corpo?

- A-ARMADEIRA
- B-ARANHA-MARROM
- C-VIÚVA-NEGRA
- D-CARANGUEJEIRA

-  Avance duas casas
-  Volte uma casa



? CARTÃO DE PERGUNTA

O fio de teia produzido pela aranha é muito leve, fino e resistente. Por isso, existem pesquisas para usá-lo na sutura e cortes cirúrgicos. Esse fio é produzido pelos(as):

- A-QUELÍCERAS
- B-PEDIPALPOS
- C-FIANDEIRAS
- D-PERNAS

-  Avance duas casas
-  Fique no lugar



? CARTÃO DE PERGUNTA

Qual destas aranhas chega a atingir de 3 a 4 cm, incluindo as pernas, possui abdome redondo e pernas longas e finas?

- A-ARANHA-GOLIAS
- B-VIÚVA-NEGRA
- C-ARANHA-DE-JARDIM
- D-ARANHA-MARROM

 Avance três casas

 Fique no lugar



? CARTÃO DE PERGUNTA

A aranha-golias-comedora-de-pássaros é uma espécie brasileira, considerada a maior aranha do mundo. Em qual bioma nós podemos encontrá-la?

- A-PANTANAL
- B-MATA ATLÂNTICA
- C-CERRADO
- D-AMAZÔNIA

 Avance duas casas

 Fique no lugar



? CARTÃO DE PERGUNTA

As aranhas se alimentam principalmente de:

- A-INSETOS
- B-PÁSSAROS
- C-ESCORPIÕES
- D-LAGARTOS

 Avance duas casas

 Volte duas casas



? CARTÃO DE PERGUNTA

A teia de uma aranha é uma armação de fios extremamente finos e serve para:

- A-CAPTURAR PRESAS QUANDO ELAS CAEM EM SUA TEIA, POR EXEMPLO
- B-CONSTRUIR UMA BOLSA FEITA DE FIOS DE TEIA QUE PROTEGE OS SEUS OVOS
- C-CONSTRUIR SUA CASA, SEJA POR TEIAS REGULARES OU ENVOLVENDO SUAS TOCAS
- D-TODAS AS ANTERIORES

 Avance duas casas

 Volte duas casas



? CARTÃO DE PERGUNTA

As aranhas guardam seus ovos em uma bolsa feita de fios de teia, que se chama:

- A-MUDA
- B-TEIA
- C-OOTECA
- D-EXOESQUELETO

-  Avance duas casas
-  Volte uma casa



? CARTÃO DE PERGUNTA

As aranhas se reproduzem por:

- A-FECUNDAÇÃO INTERNA
- B-FECUNDAÇÃO EXTERNA
- C-REGENERAÇÃO
- D-FRAGMENTAÇÃO

-  Avance três casas
-  Volte uma casa



? CARTÃO DE PERGUNTA

Quais são as três aranhas nativas do Brasil que podem causar acidentes graves?

- A-VIÚVA-NEGRA, ARANHA-MARROM E ARMADEIRA
- B-ARANHA-MARROM, ARANHA-DE-JARDIM E CARANGUEJEIRA
- C-ARMADEIRA, VIÚVA-NEGRA E ARANHA-DE-JARDIM
- D-CARANGUEJEIRA, ARANHA-MARROM E ARMADCEIRA

-  Avance duas casas
-  Volte duas casas



? CARTÃO DE PERGUNTA

Uma parte dos acidentes com armadeiras ocorre quando as pessoas:

- A-CALÇAM SAPATOS SEM OLHAR DENTRO OU MEXEM COM LEGUMES E FRUTAS
- B-AO SE VESTIREM OU ENQUANTO DORMEM, PRESSIONANDO A ARANHA CONTRA O CORPO
- C-NADAM EM PISCINAS FECHADAS POR MUITO TEMPO
- D-NENHUMA DAS ANTERIORES

-  Avance duas casas
-  Volte duas casas



? CARTÃO DE PERGUNTA

Os acidentes com aranha-marrom acontecem principalmente quando o animal:

- A-É COMPRIMIDO CONTRA O CORPO
- B-ESTÁ EM BUSCA DE ALIMENTO
- C-APOIA-SE NAS PERNAS TRASEIRAS
- D-ESTÁ A PROCURA DE OUTRO INDIVÍDUO

 Avance duas casas

 Fique no lugar



? CARTÃO DE PERGUNTA

O que o veneno das espécies brasileiras de caranguejeiras pode causar?

- A-NECROSE
- B-HEMORRAGIA
- C-INSUFICÊNCIA RENAL
- D-NENHUMA DAS ANTERIORES

 Avance duas casas

 Volte uma casa



? CARTÃO DE PERGUNTA

Qual o procedimento mais seguro ao encontrar uma armadeira em sua casa?

- A-MATÁ-LA POIS É UMA ARANHA PEÇONHENTA E OFERECE PERIGO
- B-UTILIZAR UMA PÁ E VASSOURA PARA COLOCÁ-LA FORA DE CASA
- C-ENTRAR EM CONTATO COM O CENTRO DE ZONÓSES
- D-DEIXÁ-LA NO MESMO LUGAR, POIS SE ALIMENTA DE INSETOS

 Avance duas casas

 Volte duas casas



? CARTÃO DE PERGUNTA

Em caso de acidente com aranha, qual a primeira coisa a se fazer?

- A-LAVAR COM ÁGUA E SABÃO E PROCURAR O HOSPITAL MAIS PRÓXIMO
- B-FAZER TORNIQUETE NO MEMBRO QUE FOI PICADO
- C-CORTAR O LOCAL PICADO PARA TIRAR O VENENO
- D-OBSERVAR OS SINTOMAS POR ALGUMAS HORAS

 Avance três casas

 Volte duas casas



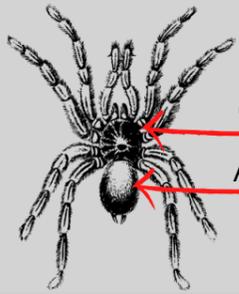
Ficha de respostas

1- Ao contrário do que muita gente pensa, **aranhas não são insetos**. As aranhas possuem quatro pares de pernas (os insetos possuem três), não possuem asas nem antenas, e seu corpo se divide em duas partes (o corpo dos insetos é dividido em três).

ARANHA



INSETO



CEFALOTÓRAX

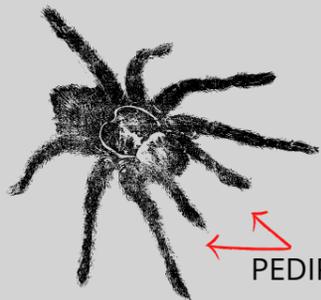
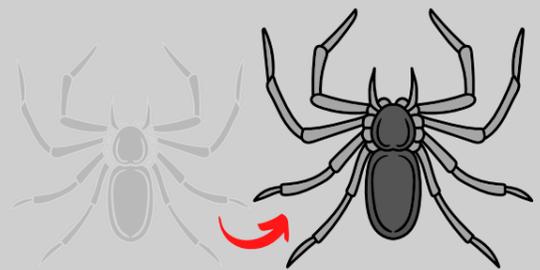
ABDOME

2- O corpo da aranha é dividido em **cefalotórax e abdome**. Essa é uma das características que diferencia as aranhas dos insetos, que têm a cabeça e o tórax separados do abdome.

3- As aranhas possuem um **exoesqueleto** que protege os seus órgãos e sustenta o seu corpo, e que precisa ser trocado para elas crescerem. Essa troca é chamada de **ecdise** e o exoesqueleto descartado é a **exúvia**. Até a fase adulta, a troca de exoesqueleto acontece de 2 a 3 vezes ao ano, dependendo de fatores como alimentação, condições ambientais e saúde do animal.

EXOESQUELETO

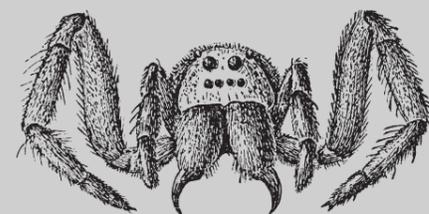
ARANHA



PEDIPALPOS

4- As aranhas têm dois **pedipalpos** próximos à boca que ajudam a segurar a presa. Machos também usam essas estruturas para reprodução, atraindo a fêmea ou armazenando os espermatozoides nos bulbos copulatórios (porção final dos pedipalpos).

5- As **quelíceras** são estruturas afiadas, localizadas dos lados da boca da aranha, que parecem “ferrões” e servem para capturar as presas e injetar o veneno.



QUELÍCERAS



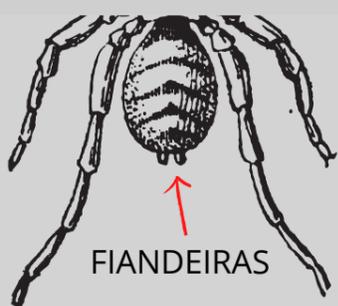
VIUVA-NEGRA

6- As **viúvas-negras (*Latrodectus gr. curacaviensis* e *Latrodectus mirabilis*)** encontradas no Brasil possuem corpo preto com faixas vermelhas e um desenho em forma de ampulheta laranja ou vermelha no abdome. A fêmea chega a 1,5 cm e o macho entre 2 a 3 mm.

7- A **armadeira (*Phoneutria spp.*)** é encontrada em todo o Brasil. Seu corpo é marrom com pontos claros no abdome e chega a medir 17 cm incluindo as pernas. É chamada de armadeira por se “armar” quando se sente ameaçada, erguendo as pernas da frente.



ARANHA-ARMADEIRA



FIANDEIRAS

8- As **fiandeiras** ficam localizadas no final do abdome da aranha. Podem ser duas, quatro ou seis. Das pontas das fiandeiras sai o líquido da glândula produtora de seda. Este líquido se torna sólido em contato com o ar, formando os fios da teia.

9- A **aranha-marrom** (*Loxosceles spp.*) possui coloração marrom ou avermelhada. Atinge de 3 a 4 cm, incluindo as pernas, e o corpo mede cerca de 1 a 2 cm. Ela constrói teias irregulares e densas, que lembram algodão desfiado.



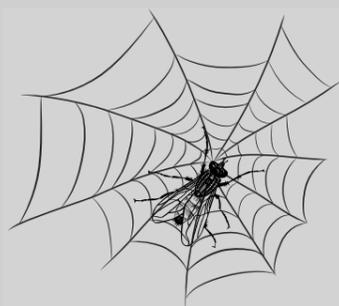
ARANHA-MARROM



ARANHA-GOLIAS

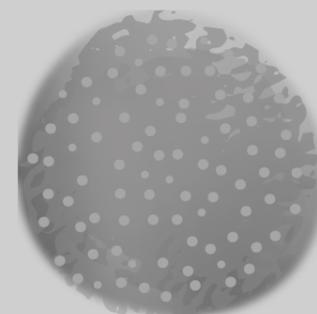
10- A **aranha-golias** (*Theraphosa blondi*) pode chegar a 30 cm, contando com as pernas. Se alimenta de filhotes de pássaros, pequenos roedores e insetos. Sua picada não oferece riscos aos seres humanos, mas suas cerdas (pelos) urticantes podem provocar alergia, além da dor da picada.

11- As aranhas são **carnívoras** e alimentam-se de insetos e pequenos vertebrados. Algumas espécies de caranguejeiras, como a aranha-golias (*Theraphosa blondi*) que vive na Amazônia, são capazes de comer até pequenos pássaros.



12- Uma das características das aranhas é a produção de **teias** elaboradas com fios extremamente finos de seda que são utilizados para capturar insetos, envolver os ovos e servir de abrigo.

13- Assim que põem os ovos, as fêmeas de aranhas constroem uma bolsa de fios de seda para armazená-los e protegê-los até o nascimento dos filhotes. Essa bolsa é chamada de **ooteca**.



Só vou sair das "costas" da minha mãe quando eu crescer e realizar minha primeira ecdise!



NA TEIA DA ARANHA

14- A reprodução ocorre quando o macho introduz na fêmea o bulbo copulador, que contém os espermatozoides. O conteúdo do bulbo é armazenado em uma estrutura chamada **espermateca** até que a fêmea esteja pronta para colocar os ovos.

15- No Brasil, os gêneros de aranhas com **venenos** que podem causar sintomas graves no ser humano são: a aranha-marrom (*Loxosceles spp.*) e a viúva-negra (*Latrodectus gr. curacaviensis* e *Latrodectus mirabilis*), que, na maioria dos casos, picam ao serem comprimidas contra o corpo, geralmente quando estão em roupas, toalhas, etc; e a armadeira (*Phoneutria spp.*), que se apoia nas pernas traseiras e ergue as dianteiras quando se sente ameaçada.

No Instituto Butantan são produzidos soros que tratam os sintomas causados por picada das aranhas armadeira e marrom em seres humanos



16- Parte dos **acidentes com armadeira (*Phoneutria spp.*)** ocorre quando as pessoas encontram o animal em residências. Essa aranha entra nas casas procurando alimento e se esconde dentro de sapatos, debaixo de móveis, etc. Acidentes também são comuns durante o manuseio de frutas, principalmente bananas.

17- A maior parte dos **acidentes com a aranha-marrom (*Loxosceles spp.*)** acontece nas regiões Sul e Sudeste do Brasil. O animal costuma se esconder em dobras de roupas ou toalhas e pica quando é comprimido contra o corpo das pessoas.



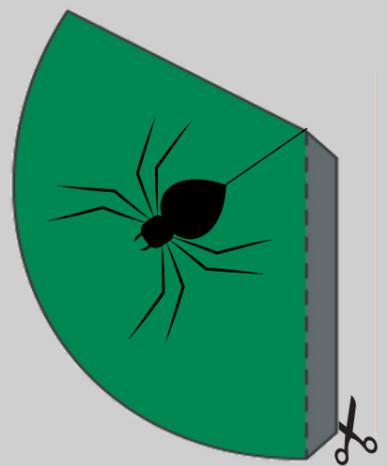
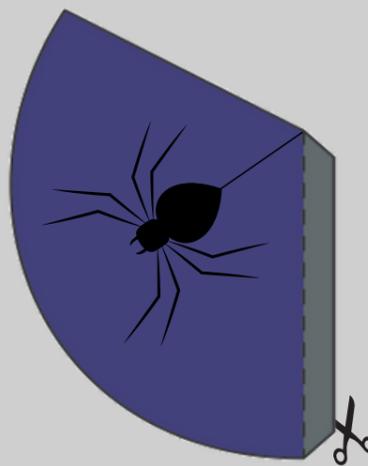
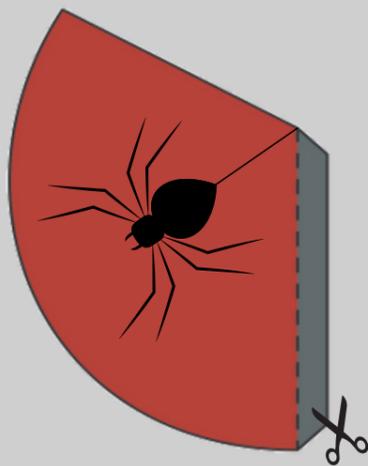
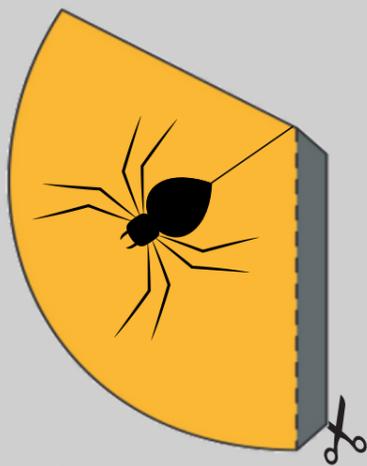
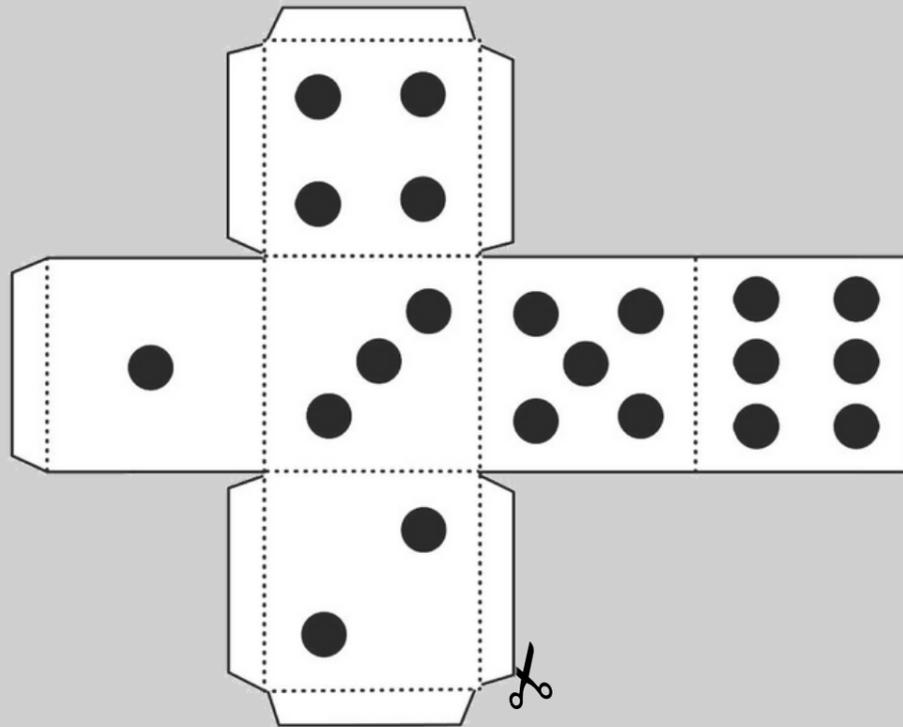
18- Apesar de quase todas as aranhas possuírem veneno, muitas não provocam acidentes graves aos seres humanos, como as **caranguejeiras**. O veneno delas é tóxico para suas presas, pois auxilia a imobilizá-las.

19- Ao encontrar uma armadeira (*Phoneutria spp.*), é importante manter a calma e não tocar o animal. Entre em contato com o Centro de Controle de Zoonoses ou o Corpo de Bombeiros de sua cidade para que o animal seja retirado do local com segurança.



20- Em caso de **acidente com aranha** ou outros animais peçonhentos, procure o hospital mais próximo, mantenha-se calmo e, se possível, lave o local da picada com água e sabão.

Dado e pinos





fundação
butantan

