



A TURMA DO
SID

EDIÇÃO 15
AGOSTO | 2026

ALMANAQUE DO

SID



**COLECIONE AS FIGURINHAS
DA TURMA DO SID E DIVIRTA-SE!**

A Turma do SID quer ver como você se diverte aprendendo!

Envie fotos das atividades que você fez
pode ser pintando, construindo, brincando
ou explorando novas ideias!



Uma viagem de aventuras com a Turma do SID

O Almanaque Filhos da Construção – Turma do SID chegou cheia de aventuras, curiosidades e brincadeiras para crianças que adoram aprender enquanto se divertem. Nesta edição, você vai descobrir como surgiu o elevador, conhecer os animais do zoológico, aprender sobre pontualidade e entender para que serve uma árvore genealógica. A Turma do SID também vai embarcar em uma viagem incrível até a Lua, cheia de curiosidades sobre o espaço e as fases lunares.

Você ainda vai descobrir por que aprender um novo idioma é tão importante, conhecer os mistérios das pedras antigas na Coluna da Arqueologia e aprender dicas importantes sobre prevenção de incêndios e segurança com o fogo.

E tem mais! O almanaque também celebra o Dia Nacional da Construção social, homenageando trabalhadores que ajudam a construir cidades inteiras.

Mas a grande novidade desta edição é o álbum de figurinhas da Turma do SID, no estilo Supertrunfo! Agora você poderá colecionar personagens, trocar figurinhas, disputar brincadeiras e guardar uma coleção cheia de diversão e aventura!





VAMOS BRINCAR NO DIA NACIONAL DA CONSTRUÇÃO SOCIAL

Prepare seu sábado, dia 22 de agosto, para um dia de muita diversão e aprendizado. Vem aí o Dia Nacional da Construção Social, uma festa que foi feita especialmente para nós e nossa família.

Vai ter muita coisa para fazer:
brincadeiras iradas como infláveis, minitrânsito e muitas outras.

Além disso, dinâmicas de aprendizado que servem também para os adultos. **Nossos pais terão várias atrações também:** as mães vão ficar ainda mais bonitas com maquiagem e relaxamento; Para deixar tudo ainda melhor, lanche, pipoca, algodão doce, refri e outras guloseimas. E mais: é tudo de graça.

Então já marque na sua agenda! Começa às 9h e segue até 17h. Dá tempo para fazer tudo e ainda concorrer ao sorteio de vários brindes ao longo do dia. Anota aí para não esquecer: será no Seminário São José, conhecido pela Festa do dia do trabalhador, bem fácil de chegar.



EDIÇÃO 2026

Um encontro para quem constrói o futuro



22 de agosto de 2026



Seminário São José

Av. Guaira, 600 Recanto Tropical - Cascavel PR



Das 9h às 17h



A TURMA DO SID VAI À LUA



Você já imaginou colocar um capacete espacial, entrar em um foguete gigante e viajar pelo espaço? Isso está ficando cada vez mais perto de acontecer! Recentemente, o mundo inteiro ficou animado com a missão Artemis II, criada para levar astronautas novamente até a Lua. Fazia muito tempo que seres humanos não chegavam tão perto dela.

A Lua fica tão longe que um foguete precisa viajar vários dias para chegar até lá, onde não existe ar para respirar, nem árvores, rios ou animais. Por isso, os astronautas usam roupas especiais chamadas trajes espaciais. Mas os cientistas sonham ainda mais alto! Eles querem construir bases na Lua, viajar até Marte e descobrir novos mistérios do Universo

HISTÓRIA

A primeira vez que o Homem pisou na Lua aconteceu em 1969, durante a famosa missão Apollo 11. O astronauta Neil Armstrong foi o primeiro a colocar os pés naquele solo cheio de poeira espacial. Milhões de pessoas assistiram tudo pela televisão.



ATIVIDADE

DESENHE AS FASES DA LUA

A Lua muda de aparência porque ela gira ao redor da Terra e recebe a luz do Sol de maneiras diferentes. Essas mudanças são chamadas de fases da Lua.

LUA NOVA

A Lua quase não aparece no céu. Isso acontece porque a parte iluminada está virada para o outro lado.

LUA CRESCENTE

A Lua começa a aparecer aos poucos. Parece que ela está “crescendo” no céu.

LUA CHEIA

A Lua fica redondinha e bem iluminada. É a fase mais brilhante.

LUA MINGUANTE

Depois da Lua Cheia, ela começa a “diminuir” até quase desaparecer novamente.





A HISTÓRIA DO ELEVADOR

Quando a gente olha para um prédio bem alto,
logo vem a ideia: deve ser difícil subir tudo isso!

Se não fosse o elevador, que leva pessoas para cima e para baixo,
poucos teriam coragem de chegar ao topo.

O elevador foi mostrado pela primeira vez em 1853, na cidade de Nova York,
Estados Unidos, pelo inventor Elisha Otis.

Mas somente quatro anos depois o primeiro aparelho seguro foi disponibilizado para uso das pessoas.
No começo, os elevadores eram lentos e funcionavam com máquinas grandes. Hoje, eles usam energia
elétrica e podem subir prédios muito altos.

O Burj Khalifa, um dos maiores prédios do mundo, que fica em Dubai, país do Oriente Médio, tem mais de 160
andares e muitos elevadores.

ATIVIDADE

Ajude o Betoneira

O Betoneira está cansado de
subir escadas... Leve ele até o
elevador e depois até o andar
correto.

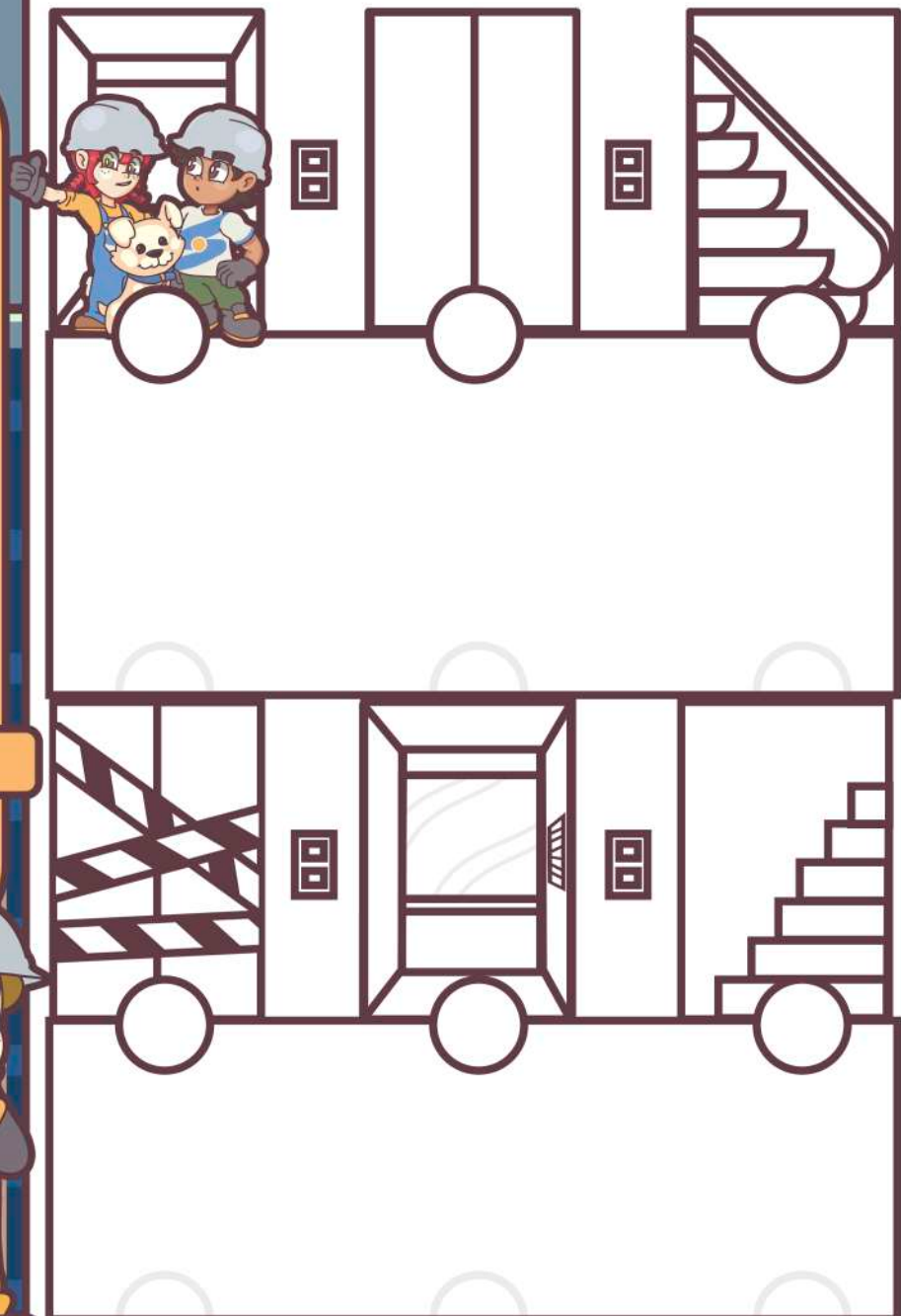
COMO BRINCAR

Faça um caminho ligando o
Betoneira ao elevador.
Depois, ligue o elevador até o
andar onde a Turma do SID
está esperando.
Pinte o elevador com suas
cores favoritas.

DESAFIO EXTRA

Circule os objetos que
existem em um elevador

- Botões
- Portas
- faixa de segurança
- Espelho
- Escada rolante





O PODER DOS IDIOMAS



Você já pensou como seria conversar com alguém do outro lado do mundo? No começo, pode até parecer confuso, mas logo a gente percebe uma coisa muito importante: aprender novos idiomas ajuda as pessoas a se entenderem, fazer amizades e descobrir o mundo.



O inglês é uma das línguas mais faladas do planeta. Ele aparece em filmes, jogos, músicas e computadores. Mas não é só o inglês que importa. Cada idioma é como uma chave mágica que abre portas para novas culturas, comidas, histórias e aventuras.



Quando aprendemos outra língua, nosso cérebro também fica mais rápido para pensar, memorizar e resolver desafios. É como fazer exercícios para a mente. E sabe o mais legal? Você não precisa ser adulto para começar.

ATIVIDADE

LIGUE AS PALAVRAS

PORTUGUÊS

1. Olá
2. Obrigado
3. Amigo
4. Bom dia
5. Por favor
6. Até logo

OUTROS IDIOMAS

- ☐ Thank you
- ☐ Au revoir
- ☐ Bonjour
- ☐ Good night
- ☐ Buenos días
- ☐ Friend



ZOO: UMA SELVA DENTRO DA CIDADE

O Zoológico Municipal de Cascavel é um lugar cheio de diversão e descobertas para crianças e famílias.

No Zoológico, os visitantes podem conhecer 350 animais de diferentes espécies, como grandes felinos, primatas, aves coloridas, répteis e muitos outros animais. O espaço também possui um minimuseu com espécies empalhadas e ossos raros. Além dos animais, a praça ao lado conta com um parque de diversões seguro para brincar e se divertir com os amigos.

A entrada é gratuita, mas precisa retirar o ticket no Instagram do Zoológico. Para acessar, basta acessar no link doity.com.br/zoocascavel

IMPORTANTE

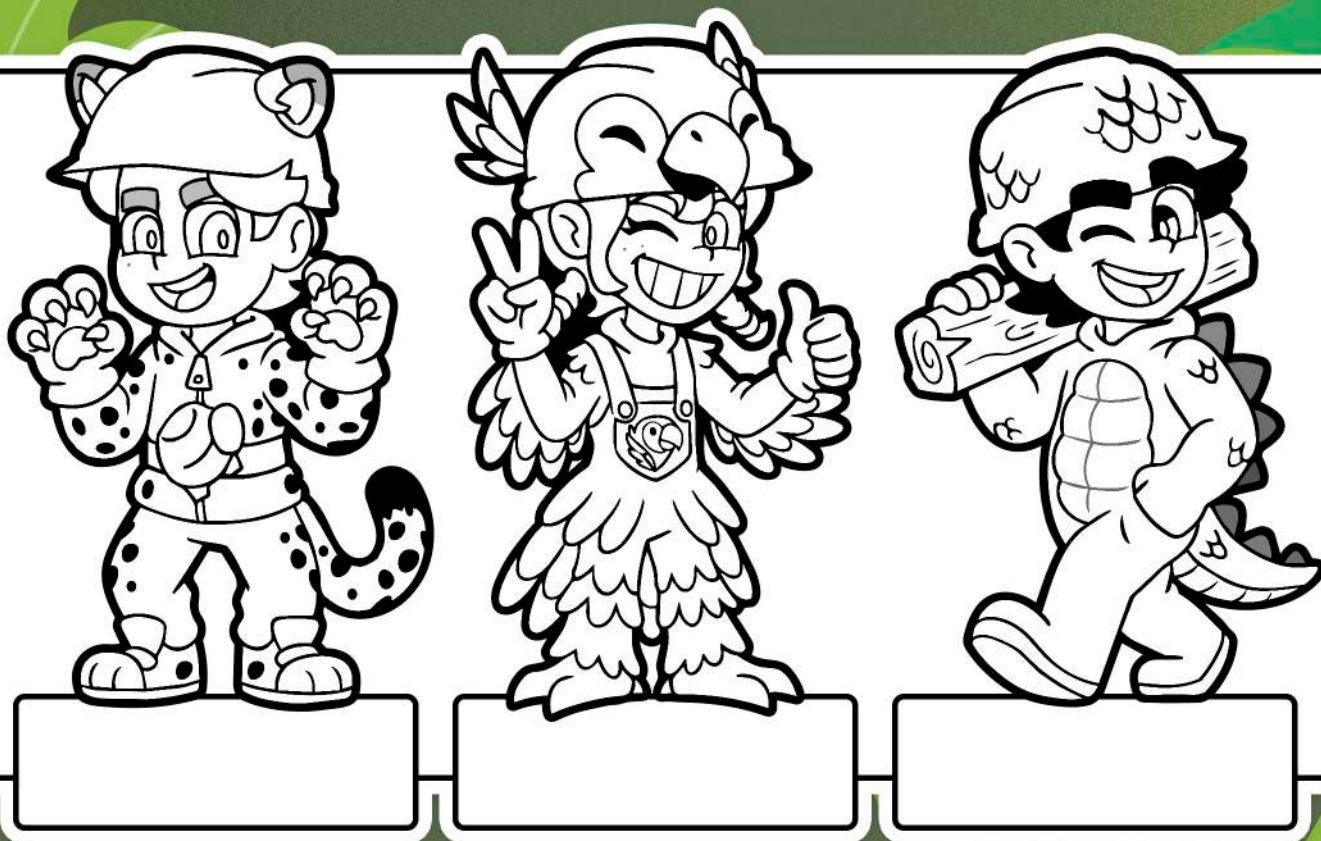
As crianças devem visitar o zoológico e o parque sempre na companhia de adultos responsáveis.

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO

Sábados, domingos e feriados
Das 10h às 17h

ATIVIDADE

Identifique os animais e pinte-os



MISSÃO BANHEIRO BRILHANDO

Seja em casa, na escola ou no canteiro de obras, o banheiro também merece cuidado e atenção. Quando usamos o vaso sanitário do jeito certo, mostramos educação, higiene e respeito pelas outras pessoas. Depois de usar o banheiro, é importante dar descarga e deixar tudo limpinho para quem vier depois. Se houver lixeira, o papel deve ser jogado dentro dela, ajudando a manter o local organizado. A tampa do vaso também deve ficar baixada, pois isso ajuda na higiene e deixa o ambiente mais agradável.

Outra regra importante é deixar o banheiro do jeito que ele estava: limpo, seco e arrumado. Nada de jogar papel no chão ou fazer bagunça. E, claro, não podemos esquecer de lavar bem as mãos com água e sabão, porque isso ajuda a afastar os germes invisíveis que podem causar doenças.

ATIVIDADE

JOGO DOS 7 ERROS



O DEVER DA PONTUALIDADE

Chegar no horário certo ajuda a manter a organização, evita problemas e demonstra respeito pelas outras pessoas. A pontualidade é um dever importante na escola, no trabalho e em muitos momentos da vida.

Os atrasos podem prejudicar atividades, fazer colegas esperarem e causar perda de explicações e compromissos importantes. Por isso, cumprir os horários ajuda tudo a funcionar de forma mais tranquila e segura.

Na escola, a Turma do SID conhece bem essa responsabilidade. O Sid chega cedo todos os dias. Já a Sandy e o Betoneira também gostam de começar as atividades no horário certo. E, do lado de fora, o Sinduscão, contente, sorri ao ver a turma reunida, preparada e pronta para aprender.

ATIVIDADE

Que horas são?

Ajude Sid, Sandy, Betoneira e Sinduscão a chegarem no horário certo! Observe os relógios da página e desenhe os ponteiros mostrando os horários das atividades da turma.

Hora de ir para a escola — 7 horas

Hora do lanche — 9 horas

Hora da brincadeira — 10 horas

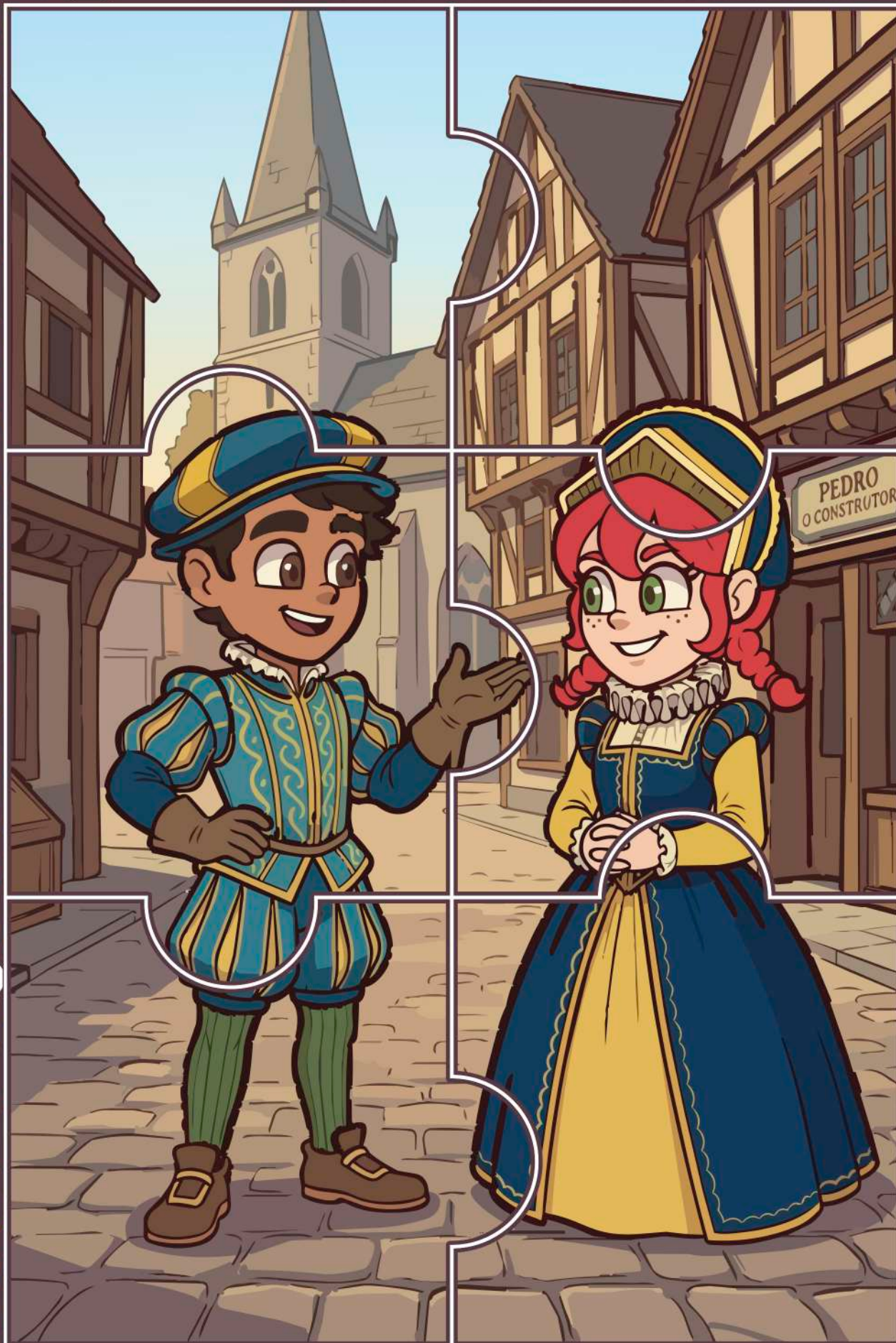
Hora de voltar para casa — 12 horas

Depois, pinte o relógio que mostra o horário em que você acorda todos os dias.



QUEBRA-CABEÇAS

Junte as peças e veja a **Turma do SID**
brincando com o passado



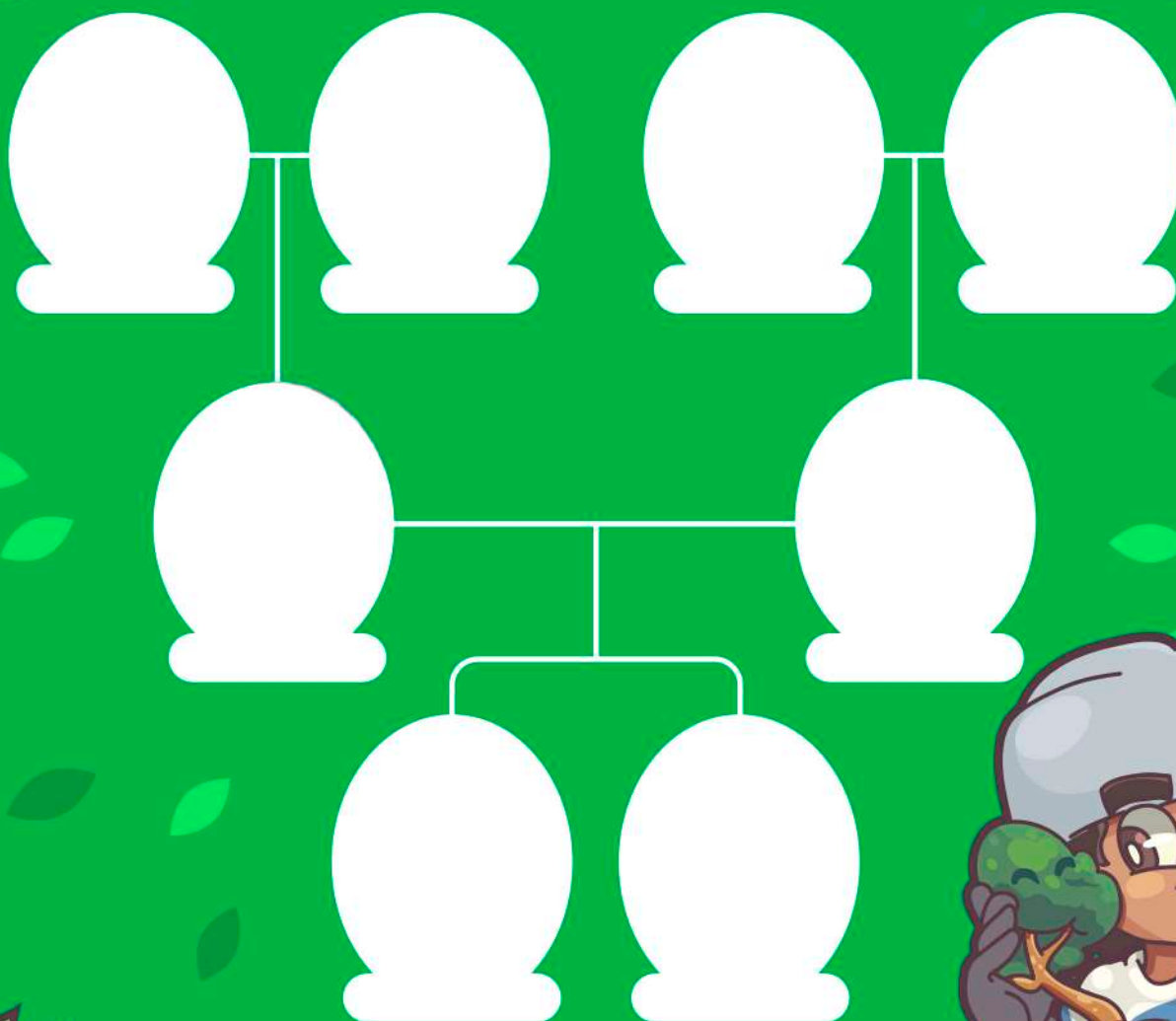
PARA QUE SERVE UMA ÁRVORE GENEALÓGICA?

A árvore genealógica serve para mostrar quem faz parte da nossa família e como as pessoas estão ligadas umas às outras. Ela ajuda a descobrir quem são os pais; os avós e bisavós; irmãos, tios e primos e histórias antigas da família. É como um mapa das pessoas que vieram antes da gente. Com ela, podemos aprender sobre nossas origens, guardar memórias e conhecer melhor a história da família. Ela se chama “árvore” porque a família cresce igual a uma planta: os bisavós são as raízes; os avós e pais são o tronco; os filhos e netos são os galhos e folhas.

ATIVIDADE

Faça a sua árvore genealógica

Cole sua foto ou desenhe seu rosto e dos demais familiares. Peça ajuda para seus pais, irmãos, primos, tios e tias e principalmente aos avós.





REGULAMENTO

1. Objetivo

O SuperSID é um jogo educativo inspirado no universo da Turma do SID – Almanaque Filhos da Construção. Seu propósito vai além da competição. O jogo ensina que cada profissão da construção civil possui competências únicas, responsabilidades e limitações. Assim como acontece em um canteiro de obras, ninguém é melhor em tudo, mas todos são fundamentais para o sucesso da equipe. No SuperSID, vence quem souber reconhecer o momento certo de utilizar os pontos fortes de cada profissão.

2. Participantes

O jogo pode ser disputado por 2 a 6 jogadores.

3. Objetivo da partida

Conquistar todas as cartas dos adversários utilizando estratégia, conhecimento e boas escolhas.

4. Como jogar

Todas as cartas são embaralhadas e distribuídas igualmente.

Cada jogador forma um monte virado para baixo.

Apenas a carta do topo pode ser consultada.

O jogador da vez escolhe um dos atributos da carta.

Todos revelam suas cartas.

O maior valor no atributo escolhido vence a rodada e recolhe todas as cartas.

O vencedor inicia a rodada seguinte.

5. Os atributos

Cada profissão possui diferentes níveis em atributos como:

Força
Inteligência
Rapidez
Precisão
Experiência
Custo

Cada personagem foi desenvolvido para representar suas características reais dentro da construção civil.

6. A filosofia do SuperSID

No SuperSID não existe profissão perfeita.

Um Mestre de Obras, por exemplo, poderá apresentar elevada liderança e experiência, mas não necessariamente terá a maior pontuação em inovação tecnológica.

Da mesma forma, um jovem profissional especializado em BIM poderá superar profissionais mais experientes em tecnologia, enquanto um pedreiro poderá se destacar em execução e precisão.

Isso demonstra que:

o mérito nasce do aperfeiçoamento constante, da dedicação e do desenvolvimento de competências.

Na construção civil, cada profissional encontra sua importância quando utiliza seus talentos para colaborar com toda a equipe.

7. Carta Especial – SID

A carta do SID representa o espírito da construção. Ela não simboliza o profissional mais forte, mas aquele que reúne valores como cooperação, respeito, ética, aprendizado e segurança.

A Carta SID vence qualquer profissão, exceto outra Carta SID, reforçando que os princípios sempre estão acima das pessoas.

8. Empates

Quando houver empate, as cartas permanecem na mesa. O vencedor da rodada seguinte conquista todas elas.

9. Quem vence?

Vence quem conquistar todas as cartas do jogo. Mas a verdadeira vitória acontece quando o jogador compreende que:

Não existem profissões maiores ou menores. Existem profissionais preparados para diferentes desafios. Grandes obras são construídas quando cada pessoa faz o seu melhor e respeita o trabalho do outro.

ARQUITETO



FORÇA:	47
INTELIGÊNCIA:	80
RAPIDEZ:	68
PRECISÃO:	95
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	97

VIDRACEIRA



FORÇA:	80
INTELIGÊNCIA:	70
RAPIDEZ:	65
PRECISÃO:	96
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	76

OPERADOR DE ANDAIME



FORÇA:	63
INTELIGÊNCIA:	49
RAPIDEZ:	39
PRECISÃO:	38
EXPERIÊNCIA:	29
CUSTO:	14

PINTORA



FORÇA:	34
INTELIGÊNCIA:	59
RAPIDEZ:	79
PRECISÃO:	58
EXPERIÊNCIA:	39
CUSTO:	34

ENGENHEIRA



FORÇA:	33
INTELIGÊNCIA:	69
RAPIDEZ:	49
PRECISÃO:	98
EXPERIÊNCIA:	79
CUSTO:	74

MESTRE DE OBRAS



FORÇA:	80
INTELIGÊNCIA:	89
RAPIDEZ:	79
PRECISÃO:	87
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	79

ENCANADOR



FORÇA:	68
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	60
PRECISÃO:	78
EXPERIÊNCIA:	60
CUSTO:	50

ALMOXARIFE



FORÇA:	80
INTELIGÊNCIA:	70
RAPIDEZ:	65
PRECISÃO:	96
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	76

ELETRICISTA



FORÇA:	72
INTELIGÊNCIA:	59
RAPIDEZ:	40
PRECISÃO:	58
EXPERIÊNCIA:	80
CUSTO:	64

AZULEIJISTA



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	30
PRECISÃO:	95
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	87

TOPÓGRAFA



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	87
RAPIDEZ:	89
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	67
CUSTO:	46

SOLDADOR



FORÇA:	67
INTELIGÊNCIA:	78
RAPIDEZ:	68
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	95
CUSTO:	86

MARCENEIRO



FORÇA:	72
INTELIGÊNCIA:	59
RAPIDEZ:	40
PRECISÃO:	88
EXPERIÊNCIA:	80
CUSTO:	64

GESSEIRO



FORÇA:	63
INTELIGÊNCIA:	49
RAPIDEZ:	39
PRECISÃO:	38
EXPERIÊNCIA:	29
CUSTO:	14

RH



FORÇA:	33
INTELIGÊNCIA:	69
RAPIDEZ:	49
PRECISÃO:	98
EXPERIÊNCIA:	79
CUSTO:	74

CONCRETISTA



FORÇA:	34
INTELIGÊNCIA:	59
RAPIDEZ:	79
PRECISÃO:	58
EXPERIÊNCIA:	39
CUSTO:	34



SUPERVISORA



FORÇA:	67
INTELIGÊNCIA:	78
RAPIDEZ:	68
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	95
CUSTO:	86

TÉCNICO EM EPI



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	87
RAPIDEZ:	89
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	67
CUSTO:	46

ARQUEÓLOGO



FORÇA:	68
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	60
PRECISÃO:	78
EXPERIÊNCIA:	60
CUSTO:	50

ENGENHEIRA AMBIENTAL



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	87
RAPIDEZ:	89
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	67
CUSTO:	46

ALMOXARIFE



FORÇA:	67
INTELIGÊNCIA:	78
RAPIDEZ:	68
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	95
CUSTO:	86

CÃO DE GUARDA



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	30
PRECISÃO:	95
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	87

CONCRETADOR



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	30
PRECISÃO:	95
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	87

TEXTURIZADOR



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	87
RAPIDEZ:	89
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	67
CUSTO:	46

PAISAGISTA



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	30
PRECISÃO:	95
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	87

EMPILHADEIRA



FORÇA:	67
INTELIGÊNCIA:	78
RAPIDEZ:	68
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	95
CUSTO:	86

ORÇAMENTISTA



FORÇA:	68
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	60
PRECISÃO:	78
EXPERIÊNCIA:	60
CUSTO:	50

MESTRE DE OBRAS



FORÇA:	67
INTELIGÊNCIA:	78
RAPIDEZ:	68
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	95
CUSTO:	86

URBANISTA



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	30
PRECISÃO:	95
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	87

PEDREIRO



FORÇA:	67
INTELIGÊNCIA:	78
RAPIDEZ:	68
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	95
CUSTO:	86

ENGENHEIRO BIM



FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	87
RAPIDEZ:	89
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	67
CUSTO:	46

GEÓLOGA



FORÇA:	68
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	60
PRECISÃO:	78
EXPERIÊNCIA:	60
CUSTO:	50

CARTA ESPECIAL

SUPER SID
Esta carta substitui qualquer atributo e assume o valor que você escolher!

CARTA ESPECIAL

SUPER SANDY
Esta carta substitui qualquer atributo e assume o valor que você escolher!

CARTA ESPECIAL

BETONEIRA ONÇA
Esta carta substitui qualquer atributo e assume o valor que você escolher!

CARTA ESPECIAL

SANDY de FÉRIAS
Esta carta substitui qualquer atributo e assume o valor que você escolher!

CARTA ESPECIAL

RAINHA SANDY
Esta carta substitui qualquer atributo e assume o valor que você escolher!

CARTA ESPECIAL

SID ASTRONAUTA
Esta carta substitui qualquer atributo e assume o valor que você escolher!

CARTA ESPECIAL

SUPER SINDUSÇÃO
Esta carta substitui qualquer atributo e assume o valor que você escolher!

CARTA ESPECIAL

FAMÍLIA do SID
Esta carta substitui qualquer atributo e assume o valor que você escolher!

BOMBEIRO

FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	30
PRECISÃO:	95
EXPERIÊNCIA:	90
CUSTO:	87

FAXINEIRO

FORÇA:	70
INTELIGÊNCIA:	57
RAPIDEZ:	49
PRECISÃO:	39
EXPERIÊNCIA:	37
CUSTO:	26

BETONEIRA

FORÇA:	66
INTELIGÊNCIA:	48
RAPIDEZ:	48
PRECISÃO:	39
EXPERIÊNCIA:	55
CUSTO:	36

GUARDA PATRIMONIAL

FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	87
RAPIDEZ:	89
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	67
CUSTO:	46

MARCENEIRO

FORÇA:	72
INTELIGÊNCIA:	59
RAPIDEZ:	40
PRECISÃO:	88
EXPERIÊNCIA:	80
CUSTO:	64

PEDREIRO

FORÇA:	67
INTELIGÊNCIA:	78
RAPIDEZ:	68
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	95
CUSTO:	86

ENGENHEIRO BIM

FORÇA:	50
INTELIGÊNCIA:	87
RAPIDEZ:	89
PRECISÃO:	99
EXPERIÊNCIA:	67
CUSTO:	46

GEÓLOGA

FORÇA:	68
INTELIGÊNCIA:	46
RAPIDEZ:	60
PRECISÃO:	78
EXPERIÊNCIA:	60
CUSTO:	50



A GRANDE MISSÃO DA RECICLAGEM

Como cuidar do planeta separando o lixo direitinho

Toda casa, escola e canteiro de obras produz lixo todos os dias. Mas nem todo lixo é igual: tem coisas que podem virar objetos novos, como garrafas, latas e caixas de papelão. Quando a gente separa esse lixo do jeito certo, ele pode ser reciclado - ou seja, transformado em matéria-prima para fazer produtos novinhos!

Separar o lixo corretamente evita que ele vá parar em rios, terrenos baldios ou lixões, poluindo a natureza e prejudicando os animais. Também ajuda a economizar água, energia e árvores, porque menos coisas precisam ser fabricadas do zero.

A Turma do SID sempre separa o lixo nas cores certas antes de jogar fora. Você também pode ajudar em casa e na escola! Olha só como funciona:

VOCÊ SABIA?

Uma lata de alumínio pode ser reciclada e voltar às prateleiras do mercado em menos de 60 dias! O vidro é um dos materiais que mais demora para se decompor na natureza: pode levar mais de 1.000 anos!

Reciclar uma tonelada de papel evita o corte de cerca de 20 árvores.

Além disso, cuidar do lixo é também cuidar da biodiversidade: quando a natureza fica limpa e organizada, plantas e animais têm um lugar melhor para viver e crescer!

ATIVIDADE

CAÇA-PALAVRAS DA RECICLAGEM

Encontre as palavras escondidas no quadro abaixo. Elas podem estar na horizontal, vertical ou diagonal — e até de trás para frente!



CORES DA COLETA SELETIVA

AZUL

Papel e papelão

VERMELHO

Plástico

VERDE

Vidro

AMARELO

Metal

MARROM

Resíduo orgânico

CINZA

Rejeito (não recicláveis)



Q	P	A	G	S	I	T	Q	H	K	L	B	G
F	M	Z	F	U	I	P	V	K	M	F	Z	Z
I	D	E	Y	Q	B	L	U	P	L	O	R	Q
S	W	R	D	I	R	A	R	U	A	M	X	Z
L	I	U	M	L	L	S	A	S	E	P	L	K
Y	C	T	O	A	O	T	L	H	F	O	E	T
X	B	A	R	T	J	I	C	P	Q	X	I	L
J	U	N	D	E	S	C	I	L	V	I	K	X
A	X	B	I	M	H	O	C	A	E	L	J	T
U	N	N	V	Q	L	B	E	N	E	P	H	T
U	B	A	B	A	S	L	R	E	J	D	Q	L
R	H	N	S	J	S	E	G	T	L	T	P	F
E	A	Z	H	W	E	O	D	A	C	U	E	V

PALAVRAS PARA ENCONTRAR:

RECICLAR • LIXO • PLÁSTICO • VIDRO • PAPEL • METAL
NATUREZA • PLANETA

DICA DA TURMA DO SID: Separou o lixo? Agora é só levar aos coletores certos e contar pra um amigo o que você aprendeu hoje!





H	T	S	E	R	R	R	D	H	L	I	T
T	E	E	C	I	U	N	A	H	T	N	T
R	T	E	H	T	M	T	T	W	K	M	E
A	E	W	M	U	A	T	P	C	S	T	T
B	F	T	T	N	I	G	I	Y	C	B	R
A	H	D	E	A	Z	H	S	T	O	U	D
L	I	E	L	T	I	J	O	L	O	S	L
H	L	L	H	T	E	I	I	E	T	W	E
O	B	R	A	E	H	B	T	R	E	G	F
H	A	N	D	A	I	M	E	I	E	N	W
R	E	B	O	C	O	I	N	A	I	M	A
Y	T	E	A	T	E	S	E	R	I	E	M

01
TIJOLO

02
OBRA

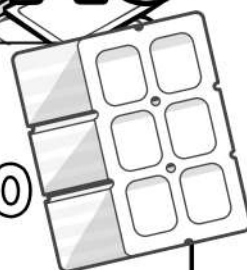
03
ANDAIME

04
REBOCO

05
TELHADO

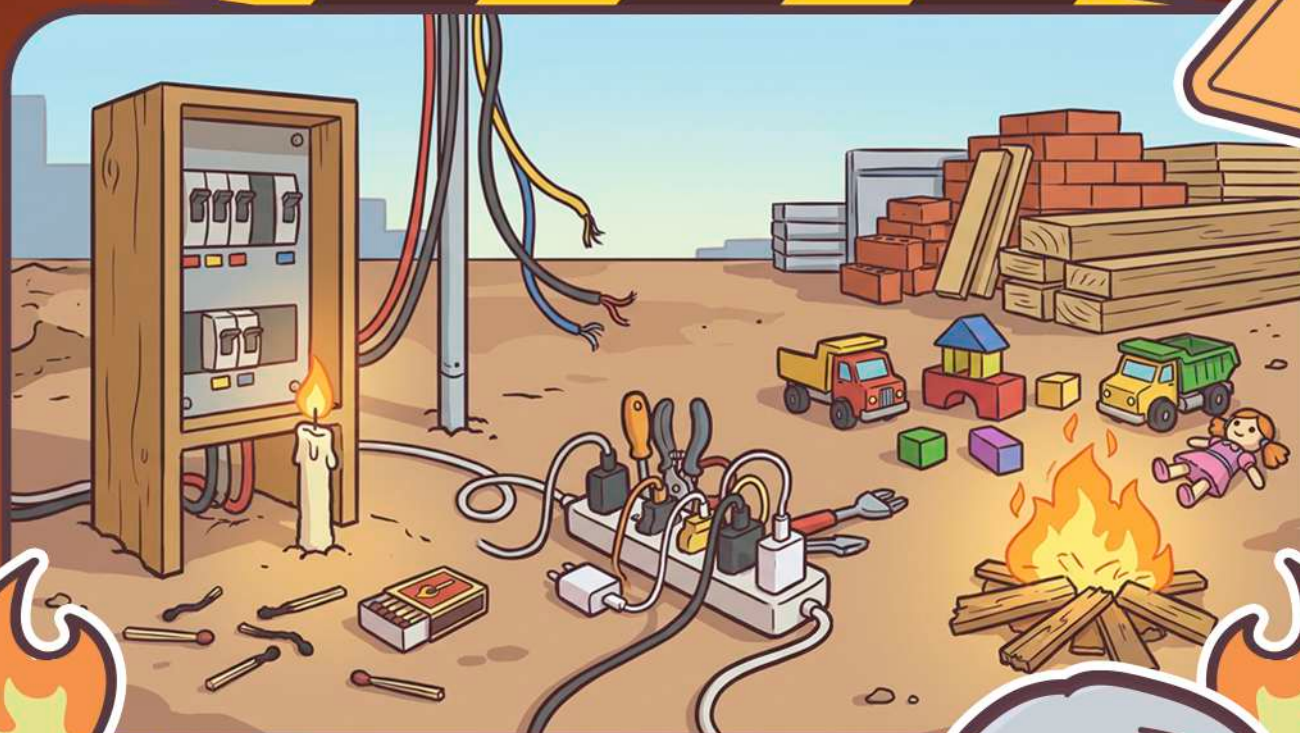
06
PISO

07
TRABALHO



QUEM BRINCA COM FOGO...

O fogo pode ajudar em muitas coisas do nosso dia a dia, como preparar alimentos e aquecer lugares frios, mas também pode ser muito perigoso quando usado sem cuidado. Por isso, crianças nunca devem brincar com fósforos, isqueiros, velas ou fogos de artifício. Pequenas distrações podem causar incêndios e colocar muitas pessoas em risco. Em casa, é importante não mexer no fogão, não brincar perto de churrasqueiras, fogueiras ou tomadas elétricas e sempre avisar um adulto se perceber cheiro de queimado ou fumaça. Também é importante manter brinquedos, papéis e panos longe do fogo. E nunca se esqueça: qualquer atividade que envolva fogo deve acontecer somente com a supervisão de um adulto responsável.



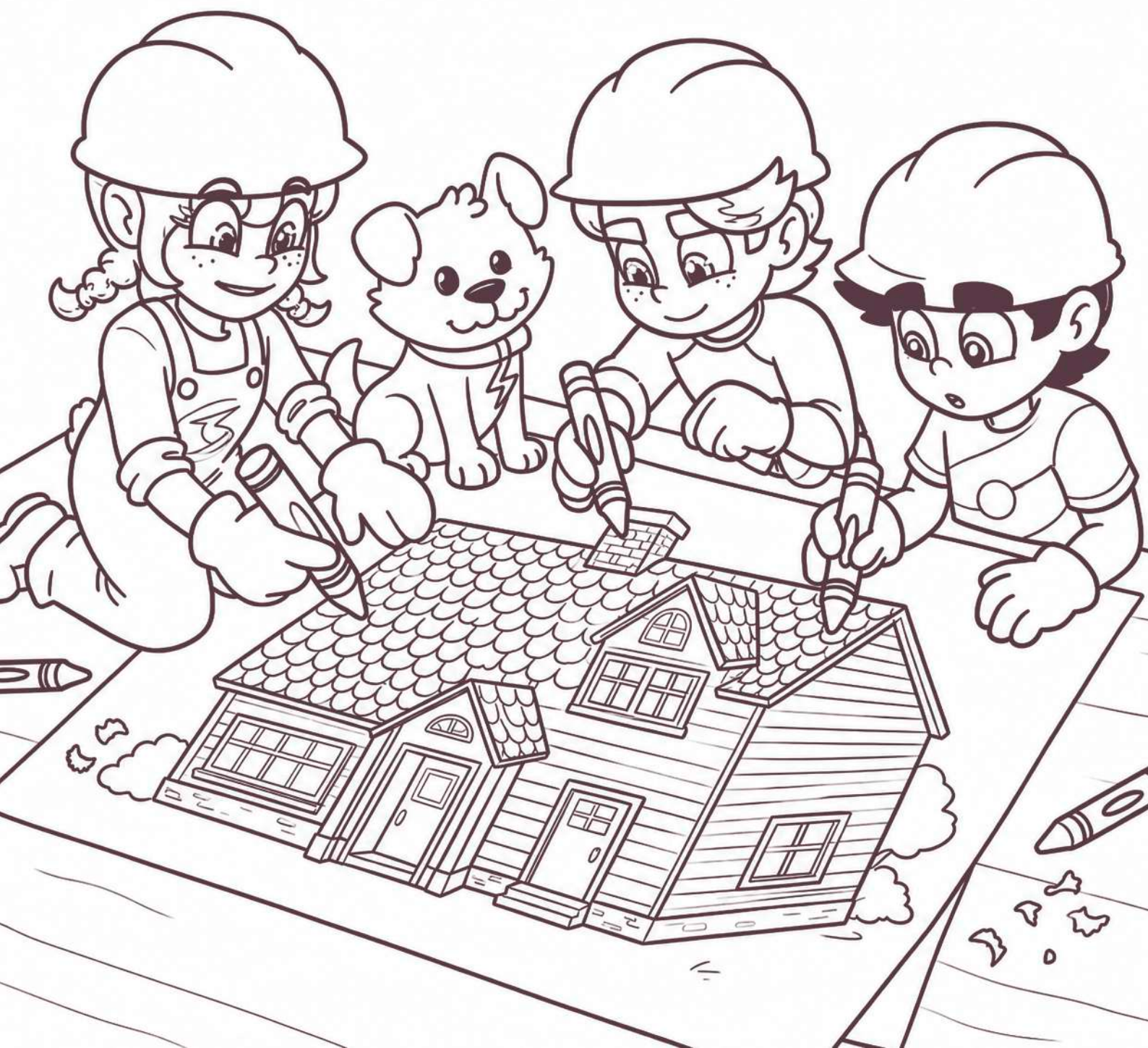
ATIVIDADE

CAÇA AOS PERIGOS

Observe os desenhos e circule tudo o que pode causar um incêndio.



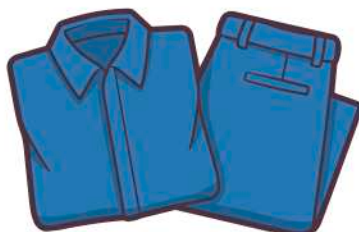
VAMOS COLORIR



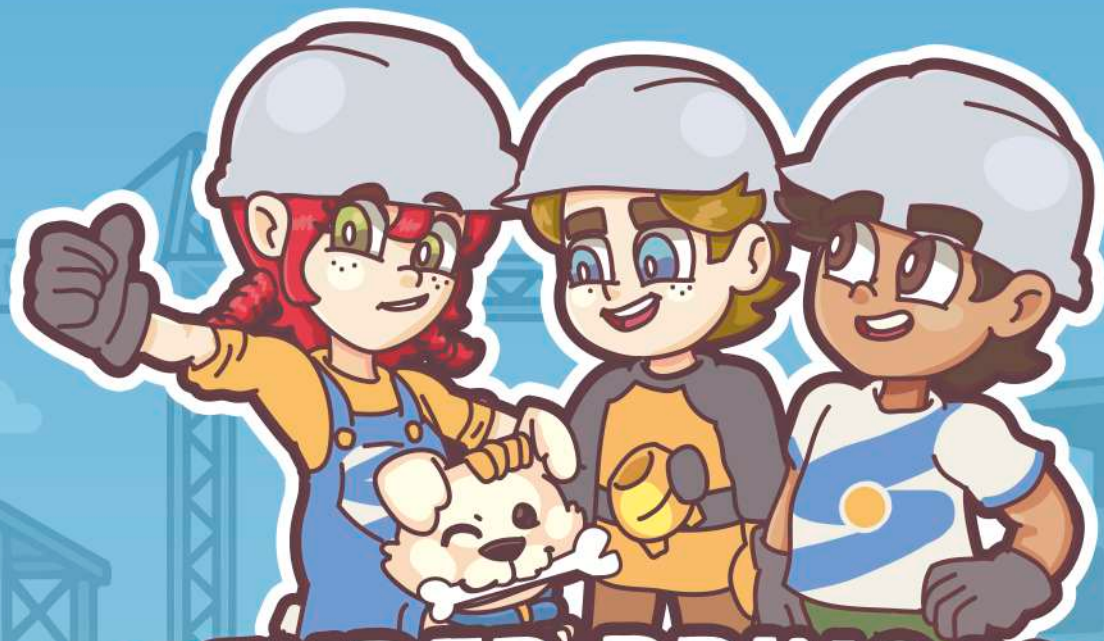
QUAL 'EPI' VAI EM CADA PARTE DO CORPO?

EPI é uma sigla com as iniciais de Equipamento de Proteção Individual, que são os itens utilizados pelos trabalhadores para proteger seu corpo contra impactos ou partículas, materiais pontiagudos ou cortantes, produtos contendo químicos nocivos à saúde, de forma a evitar ou reduzir a gravidade dos acidentes.

Agora ligue cada EPI ao lugar certo onde ele deve ser usado!



Na construção civil, usar os EPIs ajuda a proteger os trabalhadores e evitar acidentes



APRENDER BRINCANDO NUNCA FOI TÃO DIVERTIDO!

A MENSAGEM SECRETA DO SISTEMA FIEP

Troque cada figura pela letra certa na tabela abaixo e descubra o que o Sistema Fiep representa!

LETRAS E SÍMBOLOS

									
= A	= E	= I	= L	= M	= O	= R	= S	= T	= U

DECODIFIQUE
A FRASE

										
		P					N			
										
			H				D		N	

* Obs: Os acentos já estão de presente para você nas letras correspondentes!

Sistema Fiep. Representa a Indústria do Paraná!

Sistema
Fiep

FIEP
SESI
SERVI
TEL

VAMOS COLORIR



TROQUE O REFRIGERANTE PELO SUCO

Os sucos naturais feitos com frutas são muito gostosos e ajudam o nosso corpo a ficar forte e saudável. Diferente do refrigerante, que tem muito açúcar, os sucos feitos com frutas de verdade possuem vitaminas, minerais e nutrientes importantes para crescer com energia e disposição.

A laranja ajuda na defesa do corpo, a banana dá energia para brincar, a maçã ajuda o intestino a funcionar bem e a melancia refresca e hidrata nos dias quentes. Quando a fruta é consumida in natura, ou seja, fresquinha e do jeito que veio da natureza, ela mantém fibras e nutrientes que fazem muito bem para a saúde. As fibras ajudam o corpo a funcionar melhor e dão sensação de barriga satisfeita por mais tempo. Por isso, na hora da sede, vale trocar o refrigerante por um delicioso suco natural ou até por uma fruta bem fresquinha. Seu corpo agradece, seus dentes ficam mais protegidos e você ganha mais força para estudar, brincar e se divertir.



AGRADECIMENTO



DIRETORIA EXECUTIVA

Diretoria – Suplentes

Douglas Maycon Colpo
Edson Luiz Schmitz
Ivete Liliani Dillenburg Giovanella
Jadir Saraiva de Rezende
Marcelo Adriano Rambo
Michel Carleto Zanette
Renato Pena Camargo

Conselho Fiscal – Efetivos

Edson Luiz Schmitz
José Luiz Parzianello
Vinícius Lorenzi

Conselho Fiscal – Suplentes

Eloi Cassol
Felipe Lazon Amboni
José Eduardo Torteli

Conselho Deliberativo – Efetivos

Rafael Kovara Boaretto
João Luiz Broch
Arae Vieira Dalmina
Oscar Beck de Souza
Victor Marchioro Fontana
Paulo Vilmar Gotardo Junior
Celso Luiz Finger

Presidente: Abel Pickler Sgarioni

1º vice-presidente: Marcio Marcon

2º vice-presidente: Agnaldo Mantovani

1ª secretária: Ana Carolina Dillenburg

2º secretário: Paulo Vilmar Gotardo Junior

1º tesoureiro: Renata Peres Krum

2º tesoureiro: Celso Luiz Finger

Delegados Representantes junto à Fiep – Efetivos

Ricardo Parzianello
Ricardo Lora

Delegados Representantes junto à Fiep – Suplentes

Edson José de Vasconcellos
José Luiz Parzianello

Comitê de Responsabilidade Social

1ª Coordenadora: Ana Maria Damásio

2ª Coordenadora: Marlice Becker Mantovani

3ª Coordenadora: Ana Carolina Dillenburg

Comitê de Políticas e Relações do Trabalho

1º Coordenador: Marcelo José Marques

2º Coordenador: Djonatha Guilherme K. Libardi

3º Coordenador: Edson Luiz Schmitz

Comitê de Meio Ambiente (CMA)

1º Coordenadora: Maria Luiza Mafra Geremia

2º Coordenador: Marcos Augusto Borges

3º Coordenador: Robson Biela



EXPEDIENTE

CONSELHO EDITORIAL

Agnaldo Mantovani
Ana Carolina Dillenburg
Marlice Becker Mantovani
Maria Estela Montini Domingues
Rosa Maria Bueno | Revisão
Ana Maria Damásio

JORNALISTA RESPONSÁVEL

Luciano Barros
DRT 7791-PR

ILUSTRAÇÕES/DIAGRAMAÇÃO



Giovani Barros | Tales Eduardo

IMPRESSÃO

Gráfica Tuicial

TIRAGEM

10.000 exemplares

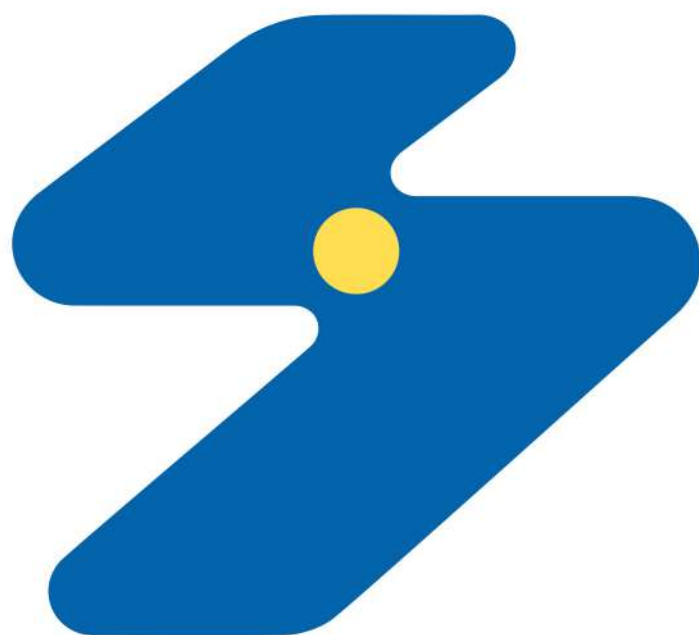
DISTRIBUIÇÃO

Gratuita

AGRADECIMENTOS

Andressa Jeske
Ethos Consultoria Arqueológica
Jacinta Baumgaertner de Souza
Rosa Maria Bueno

Esta é uma publicação do Sinduscon Paraná Oeste. Proibida a reprodução de conteúdos sem prévia autorização da entidade. Todos os direitos reservados.



SINDUSCON
PARANÁ • OESTE



CPRT

Comitê de Política e
Relações do Trabalho



CRS

Comitê de
Responsabilidade Social

**Sindicato da Indústria da
Construção Civil do Paraná Oeste**

Av. Assunção, 690 – Centro – Cascavel /PR

CEP 85.805-030 – Tel: (45) 3226-1749 / (45) 9 8802-4736

sinduscon@sindusconparanaoeste.com.br

www.sindusconparanaoeste.com.br