

AGED EM AÇÃO

4

Você sabia? Os principais sinais da Febre Aftosa são: aumento da salivação e o animal mancar bastante.



5

A Anemia Infecciosa Equina (AIE) é uma doença que ataca cavalos, jumentos e burros, causando sérios prejuízos.

7

Todo alimento de origem animal deve ser fiscalizado por um serviço de inspeção oficial, seja ele federal, estadual ou municipal.



Os produtos fiscalizados são: carne, leite, ovos, mel, pescados e seus derivados.

8



CHEGADA

6

A Raiva é uma doença que atinge o sistema nervoso central de todos os mamíferos, inclusive dos seres humanos.

EPI



3

Depois de retirar a vacinação contra aftosa a maior proteção do rebanho será a vigilância do criador.

2

Ao olhar um boi mancando ou babando muito, chame a AGED.



Leia a curiosidade

8

Volte uma casa

Jogue outra vez

11

12

Leia a curiosidade

13

Fique uma rodada sem jogar

14

15

16

Avance uma casa

17

Leia a curiosidade

18

19

Volte uma casa

20

Jogue outra vez

21

Leia a curiosidade

22

23

24

25

Leia a curiosidade

26

27

Leia a curiosidade

28

Leia a curiosidade

29

30

Leia a curiosidade

31

32

Volte uma casa

33

Leia a curiosidade

10

PARTIDA

Leia a curiosidade

1

2

3

4

Avance uma casa

5

6

7

Leia a curiosidade



8

9

Volte uma casa

10

Jogue outra vez

11

12

Leia a curiosidade

13

Fique uma rodada sem jogar

14

15

16

Avance uma casa

17

Leia a curiosidade

18

19

Volte uma casa

20

Jogue outra vez

21

Leia a curiosidade

22

23

24

25

Leia a curiosidade

26

27

Leia a curiosidade

28

Leia a curiosidade

29

30

Leia a curiosidade

31

32

Volte uma casa

33

Leia a curiosidade

10



FUNDEPEC-MA
FUNDO DE DESENVOLVIMENTO DA
PECUÁRIA DO ESTADO DO MARANHÃO
A pecuária do Maranhão
no primeiro mundo.

GOVERNO DO
MARANHÃO
TRABALHANDO PARA TODOS

AGED



**NÃO USE AGROTÓXICO
SEM ORIENTAÇÃO TÉCNICA**

Jogo Tabuleiro

REGRAS DO JOGO TABULEIRO

- 1) O primeiro jogador será aquele que tirar o maior número no dado;
- 2) Cada jogador escolherá seu pino;
- 3) Cada jogador jogará o dado uma vez;
- 4) Os jogadores avançarão o número de casas conforme o número indicado no dado;
- 5) Os jogadores devem ficar atentos aos obstáculos que aparecem durante o percurso e devem cumpri-los;
- 6) Dois jogadores ou mais podem ocupar a mesma casa simultaneamente;
- 7) O pino só poderá ser movimentado, mediante o acerto das perguntas;
- 8) Em caso de empate no final do jogo, o desempate será feito da seguinte forma: os participantes jogarão o dado e aquele que tirar o maior número será o vencedor;
- 9) Ganha o jogo aquele que completar o percurso primeiro.