

Dinero para niños.

Diez páginas sobre guardar, ganar, elegir y compartir. Imprímelas, córtalas, coloréalas — y conversen mientras lo hacen.



Qué hay dentro

1. ¿Lo necesito o lo quiero? 5–6
2. Mi cerdito con meta 5–6
3. Frascos: guardar, gastar, compartir 5–6
4. Detective de monedas 7–9
5. Mi tabla de tareas 7–9
6. La tienda de diez monedas 7–9
7. El juego de esperar 7–9
8. El vuelto, por favor 10–12
9. Juego de cartas: feria de trueque 10–12
10. Mi plan de dinero 10–12

Cómo usar estas páginas

- Imprime en blanco y negro. Colorear es parte del juego.
- Una página por vez — diez minutos alcanzan.
- Las monedas de aquí no llevan nombre a propósito. Una moneda puede valer lo que ustedes decidan en casa.
- Vas a necesitar: lápiz, crayones, tijeras y pegamento.
- Las monedas de verdad en manos de verdad enseñan más que cualquier hoja. Usa las dos cosas.

Para los adultos

Los niños copian lo que haces con el dinero, no lo que dices. Piensa en voz alta en la caja — «hoy no, estamos juntando para el viaje» — y déjalos pagar con monedas de verdad a veces. Los errores pequeños de hoy son lecciones baratas.

¿Lo necesito o lo quiero?

Una **necesidad** es algo sin lo que no puedes estar bien. Un **deseo** es algo lindo de tener. Corta las ocho tarjetas y pega cada una en la canasta correcta. Dos son difíciles — cuenta por qué elegiste así.



Manzana



Agua



Una casa



Abrigo



Remedio



Una pelota



Helado



Osito de peluche

Lo necesito

Pega tus tarjetas aquí

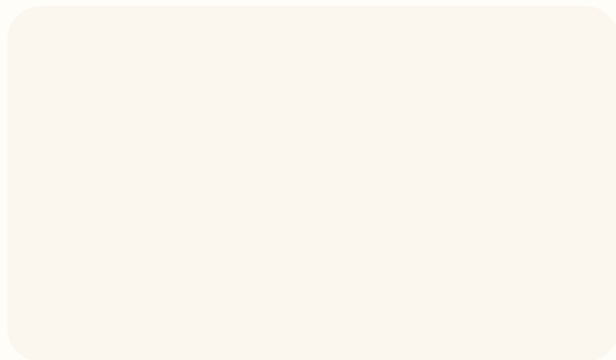
Lo quiero

Pega tus tarjetas aquí

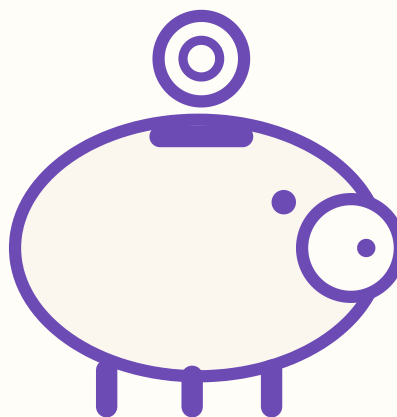
Mi cerdito con meta

Dibuja eso único para lo que estás juntando. Cada vez que guardes una moneda, colorea una moneda de abajo. Cuando pintes la última, la meta es tuya.

Estoy juntando para...



Cuesta más o menos _____ monedas



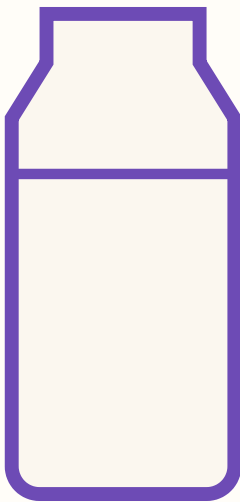
Las monedas entran por la ranura. La paciencia hace el resto.

Colorea una moneda por cada moneda que guardes



Guardar, gastar, compartir

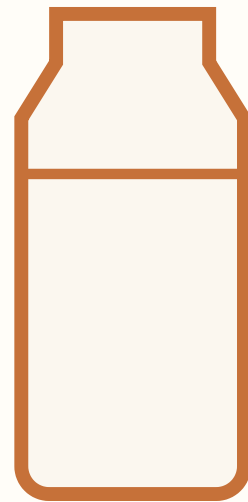
Tienes diez monedas. Dibuja monedas en cada frasco para mostrar a dónde van las tuyas. Guardar las deja para después, gastar las usa hoy, compartir las da a alguien. No hay respuesta mala — solo tu razón.

Guardar**Gastar****Compartir**

Para mi meta



Para gustos pequeños



Para otra persona

¿Con quién te gustaría compartir, y por qué?

Detective de monedas

Cada moneda muestra cuánto vale. Suma cada montón y escribe el total en el cuadro. Después busca los dos montones que valen lo mismo.



Montones _____ y _____ valen lo mismo. **Seis monedas pueden valer menos que dos.** Cuántas monedas tienes no es lo mismo que cuánto tienes.

Mi tabla de tareas

Escribe tres tareas que puedas hacer. Acuerda con un adulto cuántas monedas gana cada una. Marca el día en que la hiciste y suma tu semana.

Mi tarea	Monedas	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom	Total
Mi semana gana									

Tareas que ganan monedas

Lavar el auto, barrer el patio, separar el reciclaje, regar las plantas — trabajo extra, no el de todos los días.

Tareas que no ganan monedas

Lavarte los dientes, guardar tus juguetes, ser amable. Eso es parte de vivir en familia.

La tienda de diez monedas

Tienes exactamente diez monedas. Marca con un círculo lo que compras — pero el total no puede pasar de diez. Algo vas a tener que dejar. Eso es elegir.



Helado

4



Pelota

6



Libro de cuentos

5



Jugo

2



Auto de juguete

3



Osito de peluche

8

Mi total: _____ monedas

Monedas que me quedan: _____

¿Qué dejaste sin comprar? ¿Fue difícil?

El juego de esperar

El trato es este: puedes llevarte **dos monedas hoy** o **cinco monedas el domingo que viene**. Nadie se va a enojar con ninguna opción. Escribe qué eliges y mira cómo se siente la semana.

2

Hoy

Poco y ya mismo

5

El domingo que viene

Más, pero esperas

Colorea un cuadro por cada día que sigas esperando

Lun

Mar

Mié

Jue

Vie

Sáb

Dom

Al final de la semana

Elegí: _____

Esperar se sintió: _____

La próxima vez haría: _____

El vuelto, por favor

Estás en la caja. Calcula el vuelto y escribe qué monedas te devuelven usando solo monedas de 1, 2 y 5. Intenta que sean las menos posibles.

Lo que compras	Precio	Pagas con	Vuelto	¿Qué monedas?
Pan	7	10		
Cartuchera	13	20		
Dos manzanas	6	10		
Paquete de calcomanías	18	20		
Cuaderno	24	30		

La regla

Vuelto = lo que pagas – lo que cuesta.
Cuéntalo siempre antes de irte de la caja.

Tu turno: inventa uno para que lo resuelva un adulto

Feria de trueque

Corta las nueve cartas y reparte tres a cada jugador. En tu turno, ofrece un trueque a quien quieras. Pueden decir no. Después de tres rondas gana quien tenga más valor en la mano — **pero una carta vale más para quien la necesita**. Conversen sobre por qué un trueque fue justo.

Botella de agua 3 Todos la quieren en un día de calor	Bolsa de semillas 2 Vale más después que ahora	Manta abrigada 4 No sirve en verano
Caja de clavos 2 Solo si tienes un martillo	Martillo 5 Va con los clavos	Canasta de huevos 3 Cámbiala rápido, se echa a perder
Medias de lana 1 Pequeñas pero siempre útiles	Bicicleta vieja 6 Mucho valor, difícil de cambiar	Cinco monedas 5 El dinero se cambia por cualquier cosa

Antes de que existiera el dinero, la gente cambiaba así. El dinero se inventó porque las medias nunca alcanzaban para la bicicleta.

Mi plan de dinero

Elige una meta real. Calcula cuánto tarda al ritmo en que de verdad guardas. Un plan es solo un deseo con números debajo.

Los números

Mi meta cuesta _____

Ya tengo _____

Todavía me falta _____

Puedo guardar _____ por semana

Entonces tarda _____ semanas

De dónde viene mi dinero

Tareas que hago: _____

Mesada: _____

Regalos: _____

Algo que voy a dejar de comprar:

Doce semanas. Colorea un paso cada semana en que llegues a tu monto.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11



Firma: _____ Fecha: _____