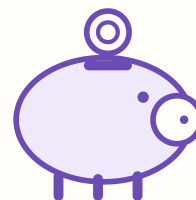


Dinheiro para crianças.

Dez páginas sobre guardar, ganhar, escolher e compartilhar.
Imprima, corte, colora — e conversem enquanto fazem.



O que tem aqui

1. Preciso ou quero? 5–6
2. Meu cofrinho de meta 5–6
3. Potes: guardar, gastar, compartilhar 5–6
4. Detetive de moedas 7–9
5. Meu quadro de tarefas 7–9
6. A loja das dez moedas 7–9
7. O jogo de esperar 7–9
8. O troco, por favor 10–12
9. Jogo de cartas: feira de trocas 10–12
10. Meu plano de dinheiro 10–12

Como usar estas páginas

- Imprima em preto e branco. Colorir faz parte da brincadeira.
- Uma página por vez — dez minutos bastam.
- As moedas daqui não têm valor em dinheiro de propósito. Uma moeda pode valer o que vocês decidirem em casa.
- Você vai precisar de: lápis, giz de cera, tesoura e cola.
- Moedas de verdade na mão ensinam mais que qualquer folha. Use as duas coisas.

Para os adultos

As crianças copiam o que você faz com o dinheiro, não o que você diz. Pense alto no caixa — “hoje não, estamos juntando para a viagem” — e deixe que paguem com moedas de verdade às vezes. Erros pequenos hoje são lições baratas.

Preciso ou quero?

Uma **necessidade** é algo sem o que você não fica bem. Um **desejo** é algo gostoso de ter. Corte as oito cartas e cole cada uma no cesto certo. Duas são difíceis — conte por que você escolheu assim.



Maçã



Água



Uma casa



Agasalho



Remédio



Uma bola



Sorvete



Ursinho de pelúcia

Eu preciso

Cole suas cartas aqui

Eu quero

Cole suas cartas aqui

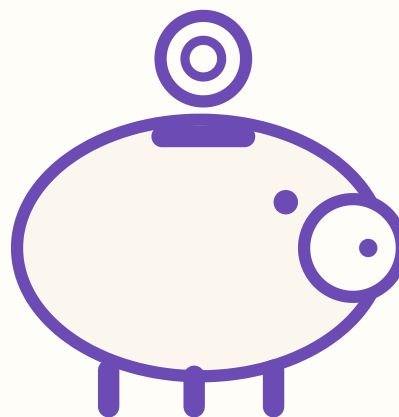
Meu cofrinho de meta

Desenhe aquela coisa para a qual você está juntando dinheiro. Cada vez que guardar uma moeda, pinte uma moeda aqui embaixo. Quando pintar a última, a meta é sua.

Estou juntando para...



Custa mais ou menos _____ moedas



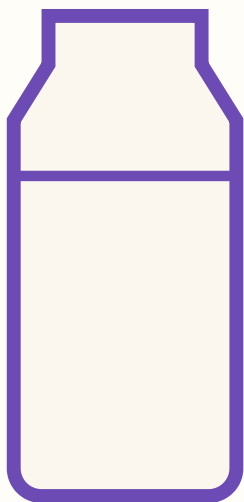
As moedas entram pela fenda. A paciência faz o resto.

Pinte uma moeda para cada moeda que você guardar



Guardar, gastar, compartilhar

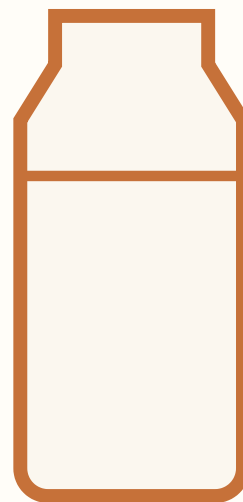
Você tem dez moedas. Desenhe moedas em cada pote para mostrar para onde vão as suas. Guardar deixa para depois, gastar usa hoje, compartilhar dá para alguém. Não existe resposta errada — só o seu motivo.

Guardar**Gastar****Compartilhar**

Para a minha meta



Para gostinhos pequenos



Para outra pessoa

Com quem você gostaria de compartilhar, e por quê?

Detetive de moedas

Cada moeda mostra quanto vale. Some cada montinho e escreva o total no quadrado. Depois descubra os dois montinhos que valem a mesma coisa.



Montinhos _____, e _____ valem a mesma coisa. **Seis moedas podem valer menos que duas.**
Quantas moedas você tem não é a mesma coisa que quanto você tem.

Meu quadro de tarefas

Escreva três tarefas que você consegue fazer. Combine com um adulto quantas moedas cada uma vale. Marque o dia em que fez e some a sua semana.

Minha tarefa	Moedas	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom	Total
Minha semana rende									

Tarefas que ganham moedas

Lavar o carro, varrer o quintal, separar a reciclagem, regar as plantas — trabalho extra, não o de todo dia.

Tarefas que não ganham moedas

Escovar os dentes, guardar seus brinquedos, ser gentil. Isso faz parte de viver em família.

A loja das dez moedas

Você tem exatamente dez moedas. Circule o que você compra — mas o total não pode passar de dez. Algo você vai ter que deixar. Isso é escolher.



Sorvete

4



Bola

6



Livro de histórias

5



Suco

2



Carrinho

3



Ursinho de pelúcia

8

Meu total: _____ moedas

Moedas que sobraram: _____

O que você deixou de comprar? Foi difícil?

O jogo de esperar

O combinado é este: você pode levar **duas moedas hoje** ou **cinco moedas no domingo que vem**. Ninguém vai ficar bravo com nenhuma escolha. Escreva o que você escolheu e veja como a semana passa.

2

Hoje

Pouco e agora mesmo

5

No domingo que vem

Mais, mas você espera

Pinte um quadrado por cada dia que você continuar esperando

Seg

Ter

Qua

Qui

Sex

Sáb

Dom

No fim da semana

Eu escolhi: _____

Esperar foi: _____

Na próxima vez eu: _____

O troco, por favor

Você está no caixa. Calcule o troco e escreva quais moedas você recebe de volta usando só moedas de 1, 2 e 5. Tente usar o menor número de moedas.

O que você compra	Preço	Você paga	Troco	Quais moedas?
Pão	7	10		
Estojo	13	20		
Duas maçãs	6	10		
Pacote de adesivos	18	20		
Caderno	24	30		

A regra

Troco = o que você paga – o que custa.
Conte sempre antes de sair do caixa.

Sua vez: invente um para um adulto resolver

Feira de trocas

Corte as nove cartas e dê três para cada jogador. Na sua vez, ofereça uma troca para quem quiser. A pessoa pode dizer não. Depois de três rodadas, ganha quem tiver mais valor na mão — **mas uma carta vale mais para quem precisa dela**. Conversem sobre por que uma troca foi justa.

Garrafa de água 3 Todo mundo quer num dia de calor	Saco de sementes 2 Vale mais depois do que agora	Coberta quentinha 4 Não serve no verão
Caixa de pregos 2 Só se você tiver um martelo	Martelo 5 Combina com os pregos	Cesta de ovos 3 Troque rápido, estraga
Meias de lã 1 Pequenas, mas sempre úteis	Bicicleta velha 6 Muito valor, difícil de trocar	Cinco moedas 5 Dinheiro se troca por qualquer coisa

Antes de o dinheiro existir, as pessoas trocavam assim. O dinheiro foi inventado porque as meias nunca davam conta da bicicleta.

Meu plano de dinheiro

Escolha uma meta de verdade. Calcule quanto tempo leva no ritmo em que você realmente guarda.
Um plano é só um desejo com números embaixo.

Os números

Minha meta custa _____

Eu já tenho _____

Ainda falta _____

Eu consigo guardar _____ por semana

Então leva _____ semanas

De onde vem meu dinheiro

Tarefas que eu faço: _____

Mesada: _____

Presentes: _____

Uma coisa que vou parar de comprar:

Doze semanas. Pinte um degrau em cada semana que você conseguir o seu valor.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11



Assinatura: _____ Data: _____