

Jogo Amarelinha Financeira

Jogos são excelentes ferramentas para ensinar conceitos de forma divertida. Para incentivar o consumo consciente e a educação financeira para crianças e adolescentes, foi desenvolvida uma versão do jogo da amarelinha em que os números são substituídos por conceitos financeiros e, a cada jogada, os mesmos são explicados pelo mediador.



Materiais

Giz ou fita adesiva e pedrinhas.

Instruções

Desenhe a amarelinha no chão.

Faça um sorteio para saber a ordem de cada jogador. Cada um deve ter a sua própria pedrinha.

O primeiro a jogar fica em pé, na frente da casa número 1, ou dentro da casa do Inferno, chamada VONTADE. Ele começa jogando a pedrinha na casa 1.

A casa onde está a pedra não poderá ser pisada. É preciso pular por cima dela.

Então o jogador deve pular em um pé só, ou com um pé em cada casa caso se depare com 2 casas lado a lado, e percorrer o trajeto até a casa Necessidade (Céu).

Lembre-se: o jogador só pode colocar os dois pés no chão quando há uma casa ao lado da outra ou quando chega ao Céu.

Após a chegada ao Céu, o jogador deve voltar pulando o trajeto até a casa imediatamente anterior onde está a pedra.

Chegando lá, deve pegar de volta a pedra, sem perder o equilíbrio, mesmo que esteja em um pé só.

Com a pedra na mão, pode pular dentro da casa onde ela estava e retornar ao início do jogo. Se chegar até lá, coloca a pedra na casa 2 e percorre de novo todo o trajeto, posicionando sempre a pedra no número seguinte a cada trajeto, até chegar ao número 9.

Lembre-se: se perder o equilíbrio e pisar com os 2 pés em uma casa só ou pisar fora do desenho, perde a vez para o jogador seguinte.

Ganha quem conseguir percorrer todas as casas com a pedra sem perder a vez, o que não é uma tarefa fácil.

Regras

- ① Cada jogador precisa de uma pedrinha;
- ② Quem for começar, joga a pedrinha na casa marcada com o número 1 e começa a pular de casa em casa, partindo da casa 2 até o céu;
- ③ Só pode por um pé em cada casa. Quando há uma casa ao lado da outra, pode colocar os dois pés no chão, um em cada casa;
- ④ Quando chegar ao céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira, pegando a pedrinha quando estiver na casa 2 (sem colocar o pé no chão);
- ⑤ A mesma pessoa começa de novo, jogando a pedrinha na casa 2.

Perde a vez quem:

- ① Pisar nas linhas do jogo;
- ② Pisar na casa onde está a pedrinha;
- ③ Não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair;
- ④ Não conseguir (ou esquecer) de pegar a pedrinha na volta.

① **Alimentação**

Quando vamos ao supermercado com os pais, olhamos só os biscoitos, chocolates e doces ou pensamos no que é mais importante para a alimentação? É importante lembrar de economizar e levar apenas o necessário para uma alimentação nutritiva e gostosa.

② **Dicas de brincadeiras**

Tablets, videogames e computadores são legais, mas também muito caros. Em vez de pedir um eletrônico novo para os pais, que tal aprendermos novas 'brincadeiras de rua'? Ex.: Pega pega, elástico, pular corda.

③ **Economia de água**

Na hora do banho, é importante lembrar da economia, tanto de água quanto de luz.

④ **Economia de energia**

Falando em conta de luz, que tal lembrar de apagar as luzes dos cômodos e desligar os aparelhos quando não estiverem sendo usados? Tudo isso ajuda na economia.

⑤ **Sustentabilidade**

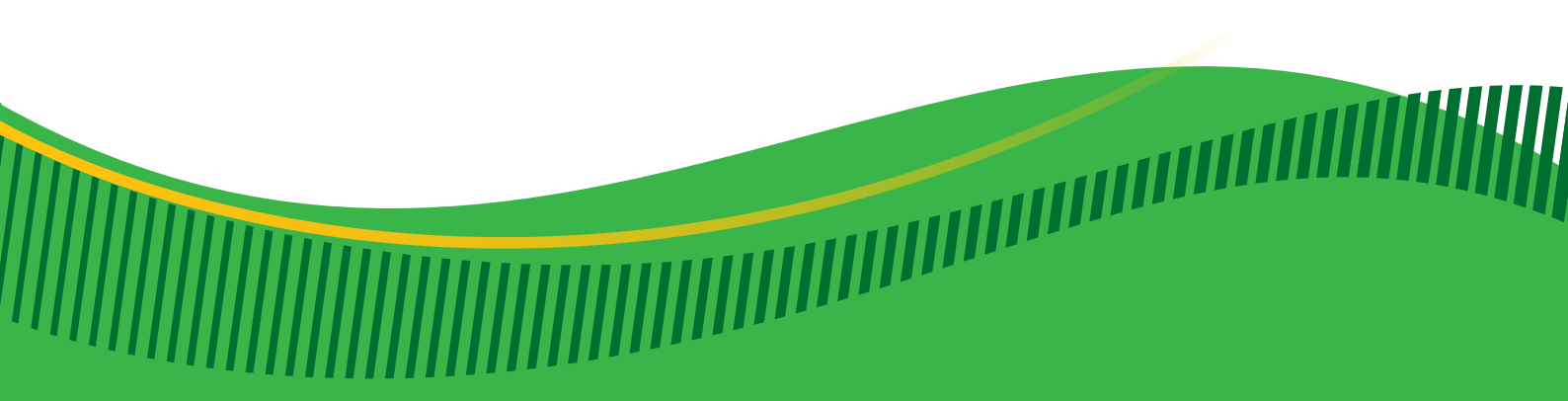
Lembrar conceitos de reciclagem. Exemplo: usar todo o caderno, não desperdiçar folhas, reaproveitar papéis de rascunho, ter cuidado para não quebrar brinquedos e objetos da casa, evitando novas compras.

⑥ **Brinquedo**

Focar na troca de brinquedos entre os amigos e na importância de compartilhar na hora da brincadeira. Assim, não é preciso comprar novos brinquedos toda hora. Incentivar, também, a doação para crianças carentes.

⑦ **Roupas**

Afirmar que não é preciso comprar roupas novas o tempo todo. Ressaltar a autoestima e dizer que não precisamos de roupas novas para termos personalidade e conquistarmos novos amigos. Defender a doação de roupas que não estão mais sendo usadas.



8 Cofrinho

Que tal ter um cofrinho para praticar a economia? Assim, as crianças terão o exemplo prático de tempo e esforço que se leva para economizar e alcançar um objetivo.
Ex.: brinquedo novo, jogo, mochila, etc.

9 “Não”

Explicar que ouvir “não” faz parte da vida, tanto na infância quando na fase adulta. Reforçar situações em que o “não” é importante (ex.: quando a criança pede para comprar um brinquedo, etc.)

10 Necessidade (céu) vs. Vontade (inferno)

Nas casas opostas, devem ser trabalhados os conceitos de consumo consciente baseado nas emoções, explicando que existem coisas que compramos por *necessidade* (alimentação, material escolar e até brinquedos) e outras por *vontade* (brinquedos muito caros e desnecessários, doces com frequência).

