

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 colocar 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.

Conceitos

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 e 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).

