

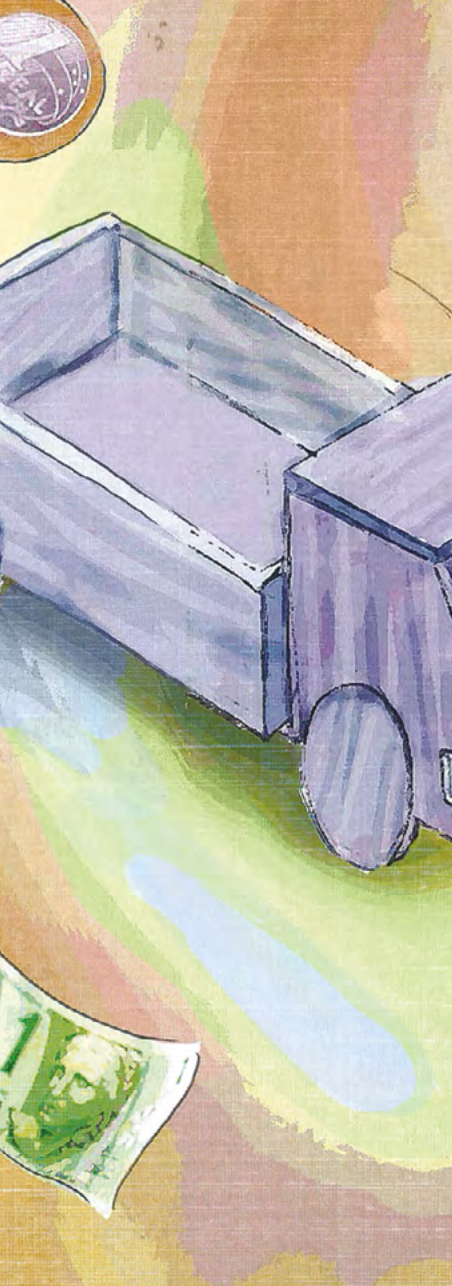
O Dinheiro que CAIU do Céu



venda proibida

Texto
Silmara Rascalha Casadei
Eduardo Jurcevic

Ilustrações
Lisie de Lucca

**Autores**

Silmara Rascalha Casadei

Eduardo Jurcevic

Coordenação editorial

Juliana Furlanetti

Ilustração

Lisie de Lucca

Projeto gráfico e diagramação

Foco Editorial

Revisão de texto

Katia Rossini

Sarita Carvalho

Realização

Fundação Educar DPaschoal

www.educardpaschoal.org.br

Fone 19 3728-8085

Esta obra foi impressa na Grafilar Gráfica e Editora do Lar Anália Franco de São Manuel, em papel cartão (capa) e couché (miolo). Esta é a 2ª edição, 1ª reimpressão, datada de 2017, com tiragem de 3.000 exemplares.



Baixe o APP *Leia Comigo!* para ler e ouvir histórias gratuitamente. (Disponível apenas para sistemas operacionais Android 4.4)

Sobre a Fundação Educar DPaschoal

A Fundação Educar DPaschoal foi criada em 1989 e é o investimento social privado da Companhia DPaschoal. Acreditamos na educação para a cidadania como estratégia de transformação social gerando valor compartilhado nas comunidades.

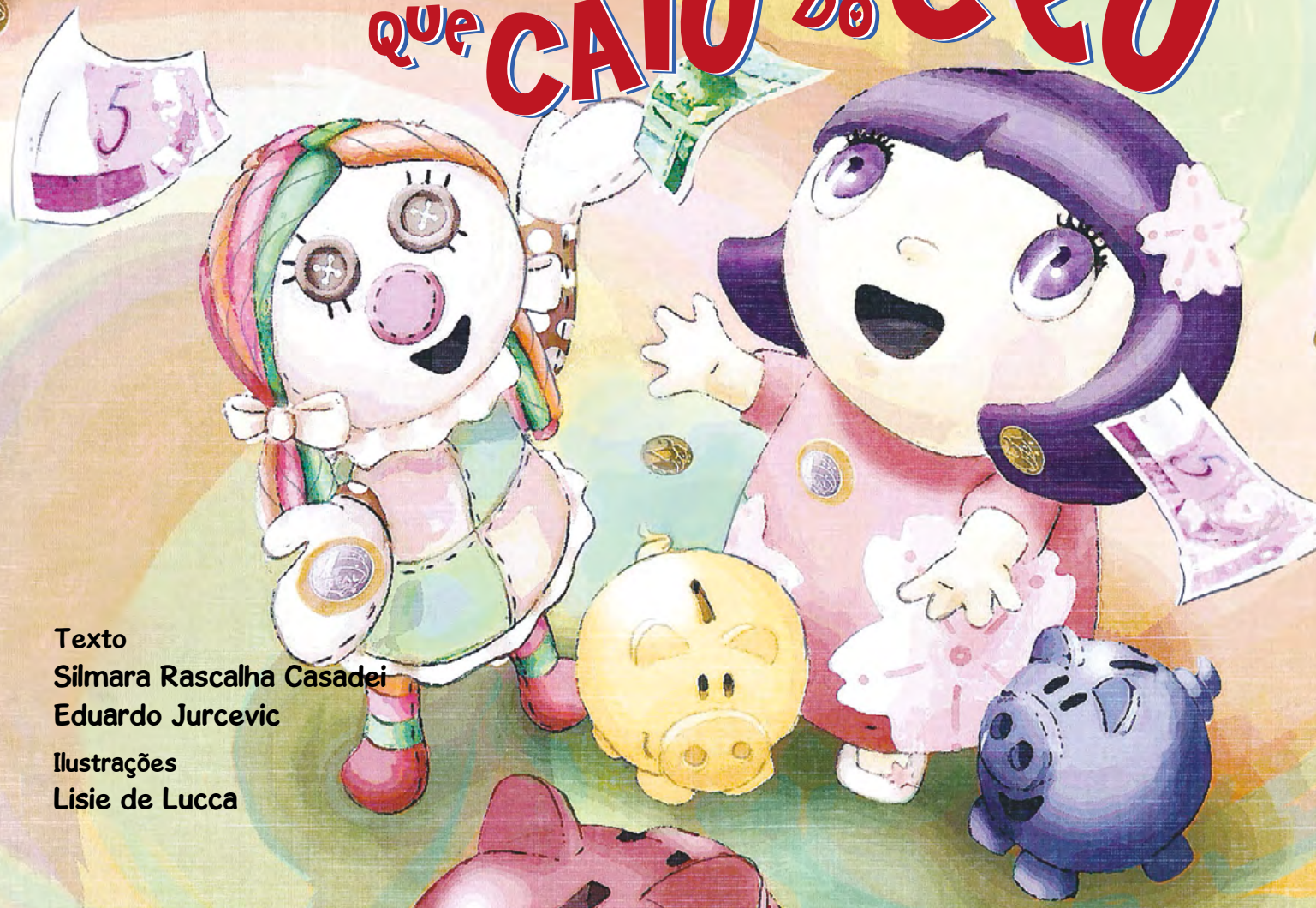
Para que a cidadania plena seja exercida é preciso garantir que as pessoas se reconheçam como protagonistas de suas vidas e de suas comunidades e desenvolvam a capacidade de interpretar o mundo através da leitura. Por isso, elegemos dois programas que oferecemos à sociedade: o Educar para Ler e o Educar para o Protagonismo. Para saber mais sobre os projetos desenvolvidos acesse nosso site.



MISTO
Papel produzido a partir
de fontes responsáveis
FSC® C084752

O Dinheiro que CAIU do Céu

Texto
Silmara Rascalha Casadei
Eduardo Jurcevic
Ilustrações
Lisie de Lucca



O País dos Brinquedos estava em festa. Era o dia em que todos poderiam levar objetos que não queriam mais para trocar por outros. A Boneca e os outros brinquedos pensavam no que iriam trocar.

— Você quer trocar seu vestido pelos Três Porquinhos cofrinhos? — perguntou Bonequinha de Pano.

— Bem, eu... — começou a falar Boneca.

— Ah, troca, vai! — disse Bonequinha de Pano.

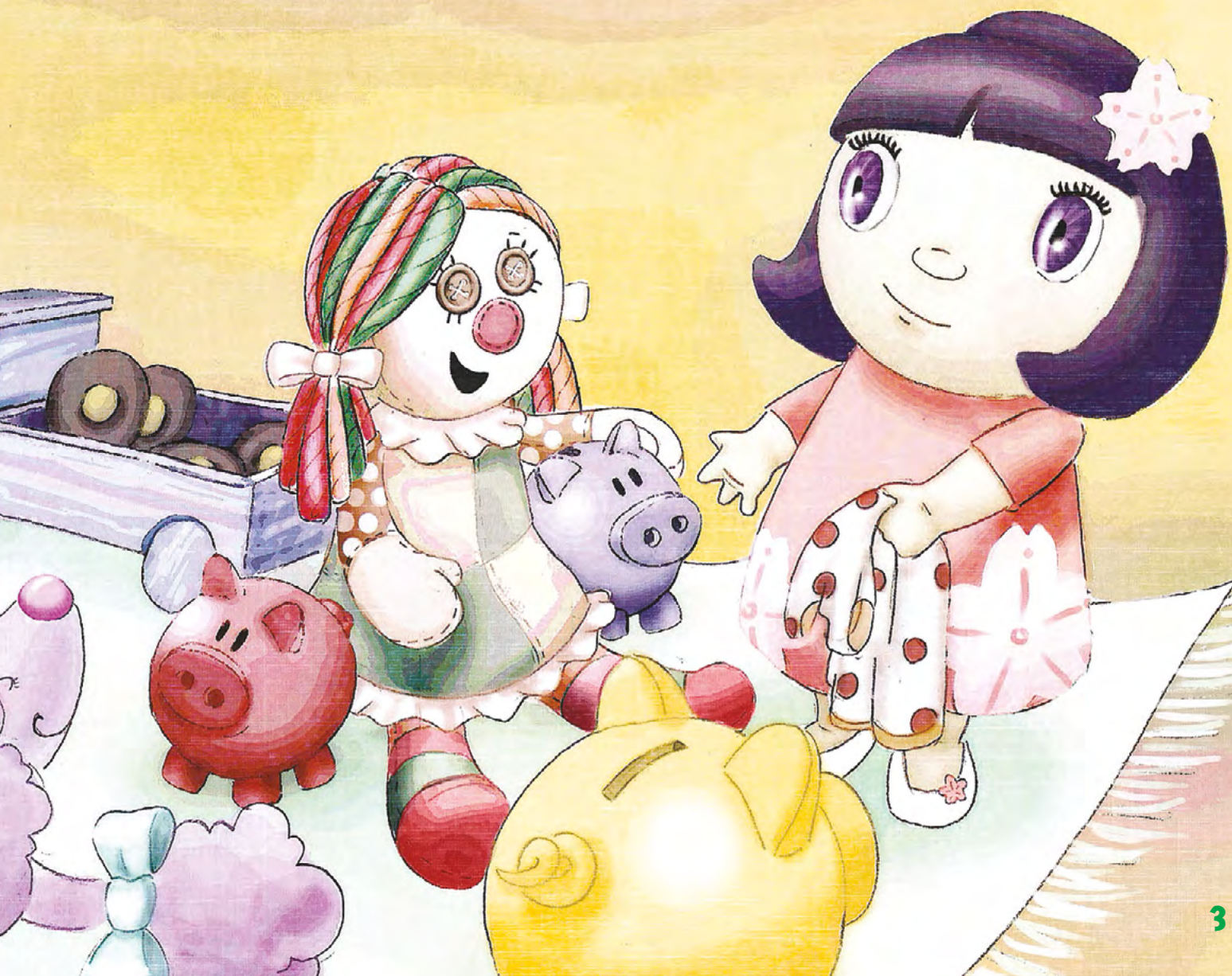
A Boneca, mesmo sem querer os cofrinhos, aceitou a troca para agradar a amiga.

As Cachorrinhas de Pelúcia trocaram suas coleções de laços de cabeça. O Carro de Corrida levou um volante velho e se aproximou do Caminhãozinho de Madeira, que tinha quatro bonitas rodas para trocar:

— O meu volante é muito especial: ele gira para os lados, é dourado, e você será o único a tê-lo.

O Caminhãozinho, inocentemente, concordou, mas, quando mostrou o objeto ao pai, o Caminhão VXL, percebeu que não havia feito uma boa troca... o volante estava todo descascado. O pai o orientou a desfazer o negócio.





Caminhãozinho foi atrás do Carro de Corrida, que não quis desfazer a troca, e os dois começaram a discutir e a correr um atrás do outro. Na correria, bateram na caixinha de música e derrubaram Bailarina.

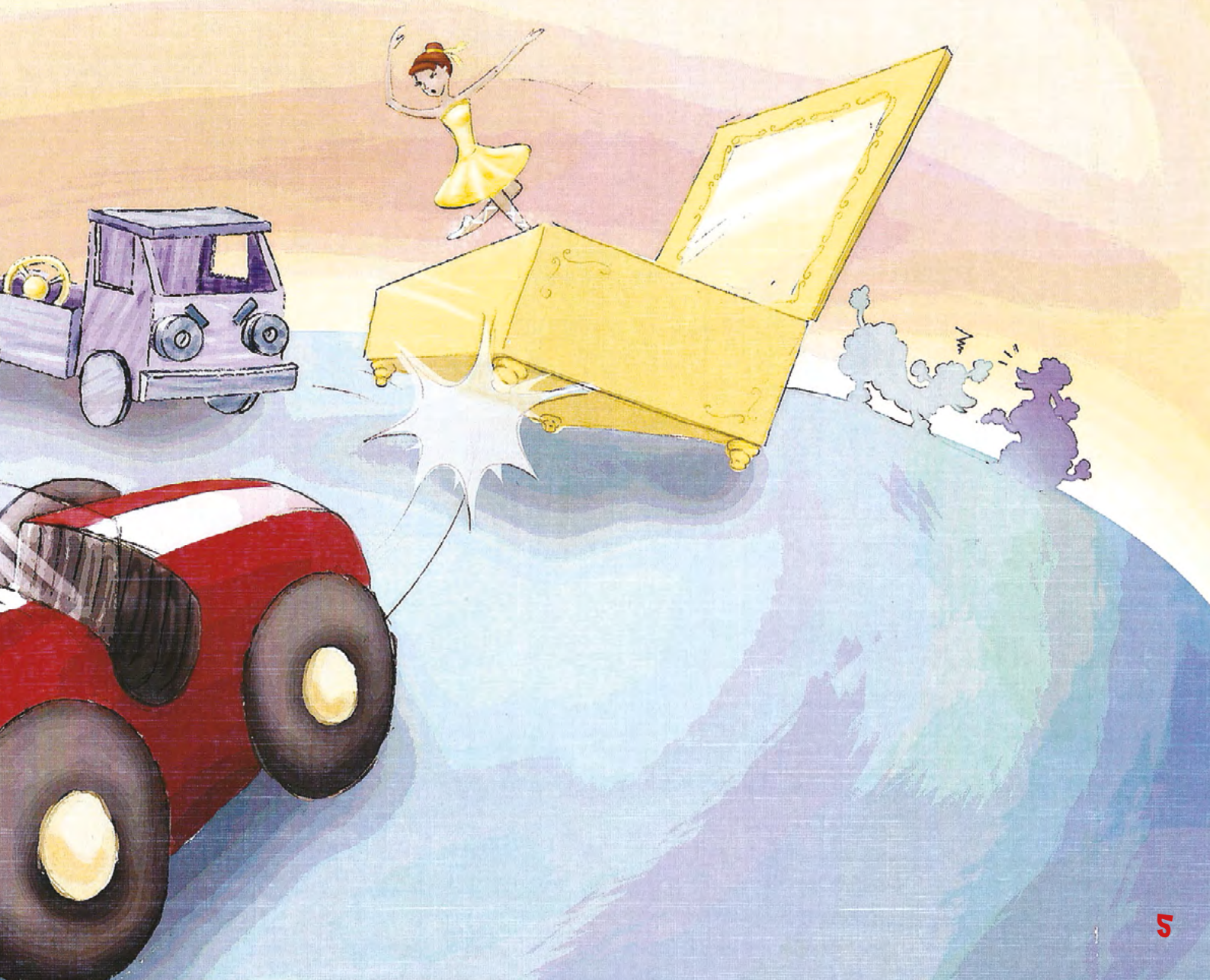
Uma das Cachorrinhas queria sua coleção de laços de volta, mas a outra não queria destrocar. Estava feita a confusão. E a festa, que começara de um jeito tão legal, iria acabar mal.

De repente, eles ouviram uma voz que vinha de cima do escorregador:

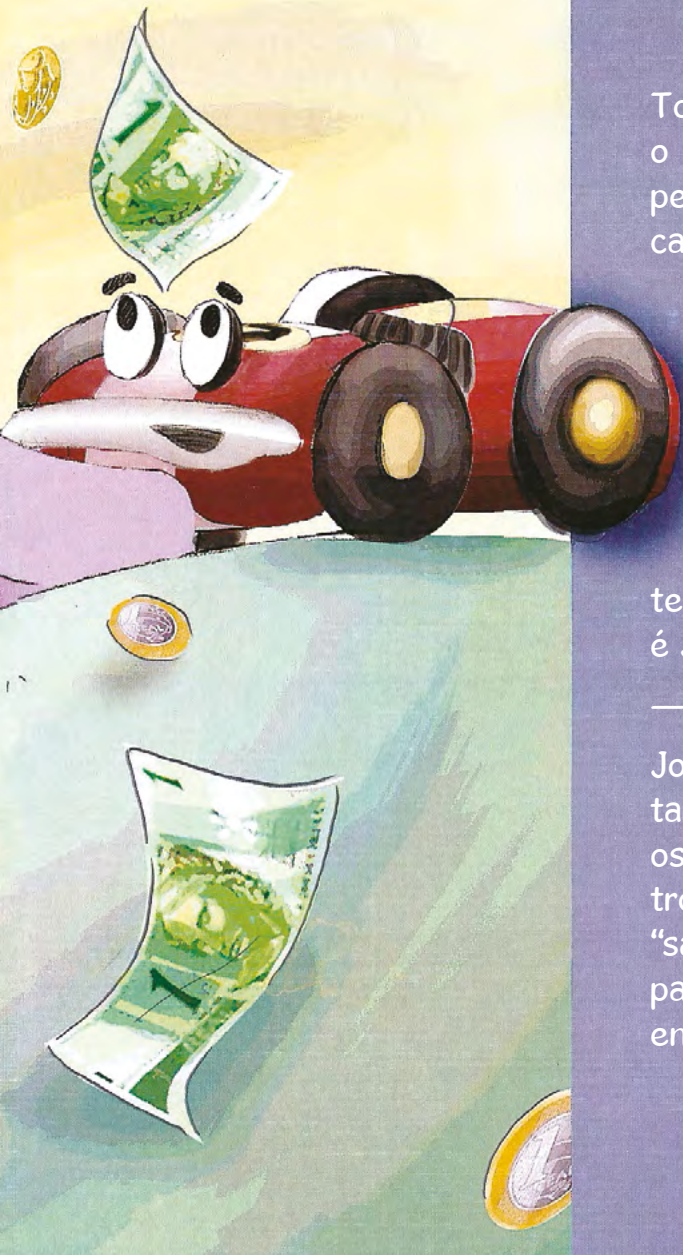
— Ei, amigos, eu ganhei um Jogo! — exclamou o Livro de Capa Azul.

— Agora é hora do futebol — respondeu a Bola. — Deixe o Jogo aí em cima, e depois voltamos.









Todos se preparavam para ir ao campinho quando o Carro bateu na escada do escorregador. O Jogo perdeu o equilíbrio, a caixa se abriu e todo o dinheiro caiu em cima dos brinquedos.

— Que festa, hein! — exclamaram ao mesmo tempo as Cachorrinhas de Pelúcia!

— Estou adorando a chuva de papéis e metais — disse Bonequinha de Pano. — Acho que é porque sou famosa!

— Parem com isso! Eu não sou só papel ou metal, tenho é muito valor! — disse o Jogo. — O meu nome é Jogo do Dinheiro.

— O que é isso? — perguntou Carro.

Jogo explicou que, muito tempo atrás, as pessoas também trocavam as coisas. Depois, na Itália, os soldados recebiam “sal” como pagamento e o trocavam por mercadorias. Foi daí que surgiu a palavra “salário”. Quando tiveram a ideia de usar o metal como pagamento e não mais o sal, surgiu a moeda (dinheiro em metal) e, depois, o dinheiro em papel.

— Ah! Então isso se chama moeda? — perguntou a Boneca, que já tinha enchido os Três Porquinhos com elas. — Nossa! Acho que já dá para eu comprar um carro motorizado. — A Boneca estava adorando seus porquinhos.

Jogo sorriu e disse:

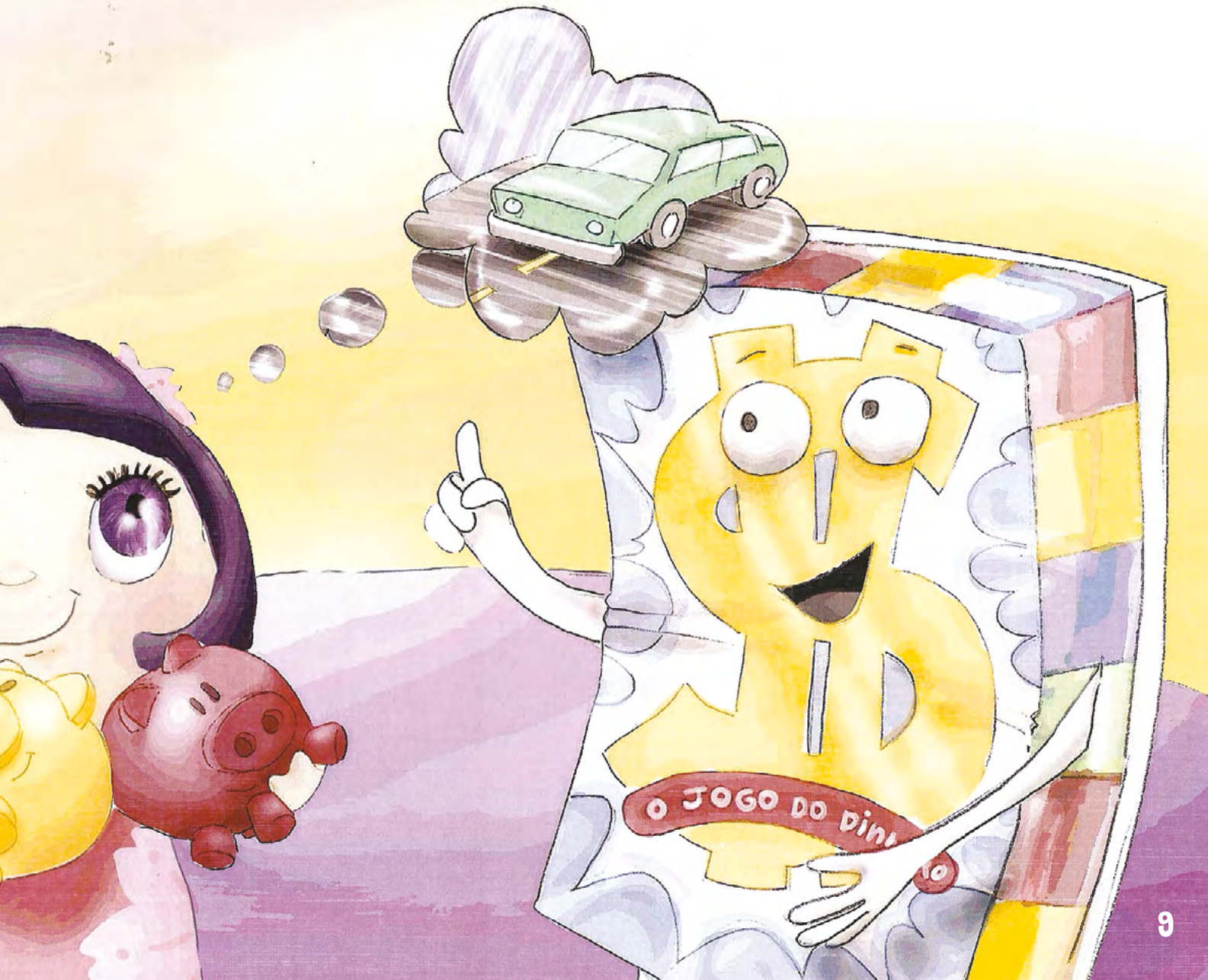
— Um carro ainda não. Você precisará de ainda mais. Aprenda a guardar um pouquinho por vez, com disciplina e persistência.

— *Hum...* E uma bicicleta? — insistiu Boneca.

— Também não. Olhe, não fique tão ansiosa. Às vezes, queremos tudo muito rápido e, sem paciência, nem sabemos direito o que precisamos de verdade — ensinou Jogo.

Boneca não entendia... Tinha tanto dinheiro e não podia comprar o que queria.





— *Poooooooooooooxa!* — de repente, Bailarina gritou.

— O que aconteceu? — acudiu Boneca.

— Eu caí da minha caixinha e fiquei sem música e sem uma sapatilha com diamantes — falou, meio chorosa.

Boneca não teve dúvidas, esqueceu tudo o que queria comprar, pegou os Três Porquinhos no colo e correu de novo para o Jogo do Dinheiro:

— Jogo, você acha que dá para arrumar uma caixinha de música e comprar uma sapatilha com diamantes? Pode usar todas as moedas.

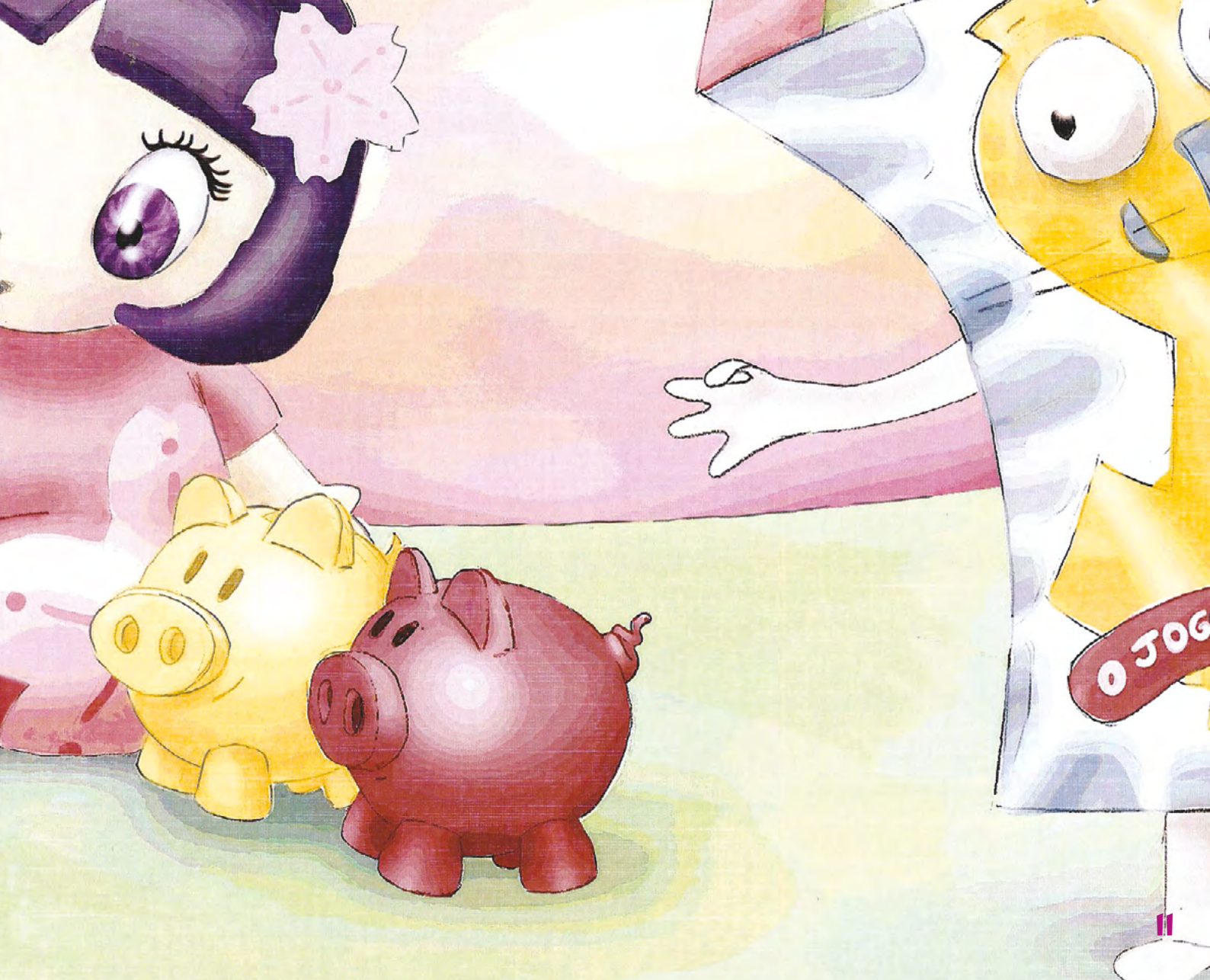
— Bem, precisamos saber o preço. Como a sapatilha dela é de purpurina e não de diamantes...

— Quê? Minha sapatilha não vale muito?

— perguntou Bailarina.

— Ora, mesmo se valesse, eu poderia comprar... Tenho muito dinheiro — disse Boneca.









Soldadinho de Chumbo acreditava que só devia guardar e aconselhou Boneca a parar de gastar, pois ela ficaria sem nada. Boneca ficou triste, queria tanto ajudar Bailarina...

O Carro de Corrida achava que tinha que só ganhar. As Cachorrinhas de Pelúcia e a Bonequinha de Pano só pensavam em gastar com roupas e enfeites, e o Caminhãozinho de Madeira, com acessórios.

O Jogo resolveu ajudar:

— Pessoal, quem gostaria de aprender a se relacionar bem com o dinheiro?

— *Eeeeeuu!* — a turma toda respondeu.

— O maior segredo que aprendi é **fazer um planejamento!** — explicou. — Às vezes, queremos comprar muitas coisas ao mesmo tempo e, quando as conseguimos, logo as esquecemos e queremos mais e mais... Então, porque não dividir uma parte para o agora e outra para os estudos no futuro, por exemplo? O ideal é pesquisarmos os custos e pedirmos ajuda a alguém experiente para fazer as contas do quanto é necessário juntar por semana, ou por mês.

Jogo continuava animado:

— Nós podemos guardar para o futuro, gastar no agora e doar, para ajudar a melhorar o mundo.

— Como assim? — logo se interessou a solidária Boneca.

— É fácil! Vale ajudar com dinheiro e com ideias para que todos tenham o acesso à escola e um emprego de que gostem.

— Mas, como fazer isso? — perguntou Bailarina.

— Que tal organizarmos o agora e o futuro com os Três Porquinhos Cofrinhos? — perguntou o Jogo.

Um dos Porquinhos escolheu:

— Eu quero ser o cofrinho do futuro: **POUPAR**.
Ficarei cheinho e todos cuidarão de mim.

O outro falou:

— Eu quero ser o cofrinho do agora: **GASTAR**
de acordo com o que precisamos.

— E eu quero ser o cofrinho do **DOAR**, para
ajudar a todos que puder — finalizou o terceiro.

— Isso mesmo! Direcionado a fazer o bem, o dinheiro serve a todos — confirmou Jogo.





Gastar



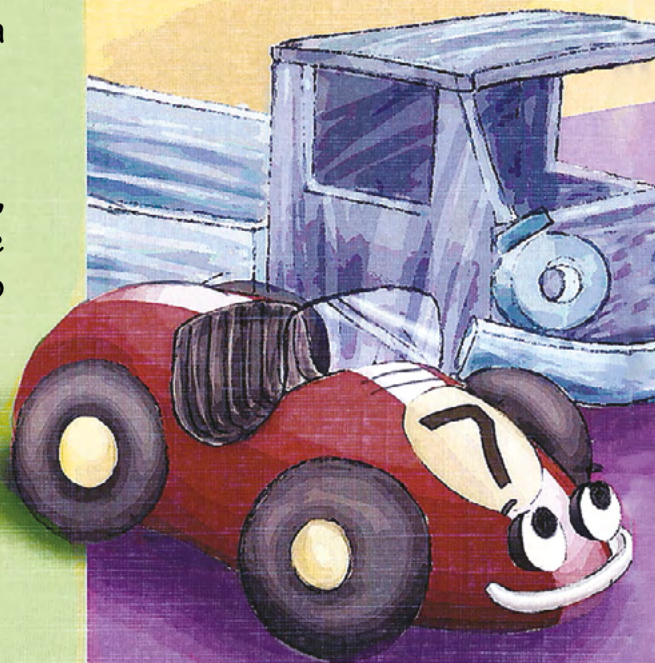
Doar

— Puxa, quando você falou no bem de todos, eu pensei que nem todo o dinheiro do mundo vale mais que a nossa amizade no País dos Brinquedos! — disse o Carro de Corrida, que devolveu as rodas para Caminhãozinho.

As Cachorrinhas de Pelúcia fizeram as pazes. Boneca doou uma parte de seu dinheiro para a sapatilha da Bailarina e o conserto de sua caixinha, para que ela voltasse a tocar sua bonita música.

Jogo do Dinheiro finalizou:

— Quanto mais cedo aprendermos a usar o dinheiro, mais fácil será o nosso dia a dia e o nosso futuro, e maior será a possibilidade de ajudarmos a melhorar o mundo.



As 10 DICAS PARA VOCÊ CUIDAR BEM DO DINHEIRO

- 1- Gaste menos do que você ganha.
- 2- Tenha objetivos.
- 3- Programe-se para o agora e para o futuro
- 4- Aprenda a poupar, gastar e doar.
- 5- Tenha disciplina e persistência.
- 6- Quando poupar, peça a alguém mais experiente para ajudar a fazer um investimento.
- 7- Quando gastar, pense bem se realmente precisa daquilo que quer comprar.
- 8- Quando doar, ajude as pessoas a conseguirem realização pessoal.
- 9- Quando não tiver muito dinheiro para algo, aprenda a planejar acumulando um pouco por vez.
- 10- Nunca tire dinheiro de ninguém.



O DINHEIRO QUE CAIU DO CÉU

Cantinho Divertido

A criação deste material foi uma construção coletiva de educadores e parceiros, que contribuíram com um pouco de suas experiências e emoções.

Os porquinhos cofrinhos



Materiais

- Garrafa Pet
- Cola quente
- EVA
- Tesoura
- Canetinha

2



Com a cola quente, cole uma faixa de E.V.A. em volta da garrafa.

3



Cubra também a tampinha da garrafa

1



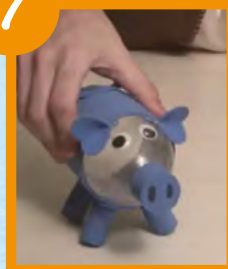
Pegue uma garrafa PET, corte ao meio e encaixe uma metade dentro da outra.

6



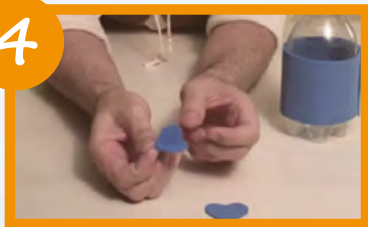
Para fazer as patas, faça quatro rolinhos de E.V.A. e cole embaixo da garrafa.

7



Desenhe as narinas, cole os olhos, o rabo e prontinho!

4



Recorte dois corações em E.V.A., dobre com um pingo de cola no meio.

5



Cole-os perto da faixa de E.V.A. da garrafa para fazer as orelhas.

Do sonho à realidade

Já pensou em poder comprar sua própria bicicleta, ou comprar um livro ou, quem sabe, poder pagar por seus próprios estudos no futuro?

Pois saiba que tudo é possível, desde que você aprenda a fazer um planejamento financeiro! Anote a dica.

Convide o papai e a mamãe para fazerem esta atividade com você!

Copie este modelo de planejamento em seu caderno, preencha-o e coloque em prática, todos os dias, o exercício de POUPAR, GASTAR e DOAR com responsabilidade e consciência.



Sonho: _____
Custo do sonho: _____
Valor de mesada: _____
Devo poupar: R\$ _____ por mês para
conquistar meu sonho em _____ (meses/anos?)
Mês: _____
Gastei neste mês: _____
Doei neste mês: _____
Ao fim deste mês poupei: _____

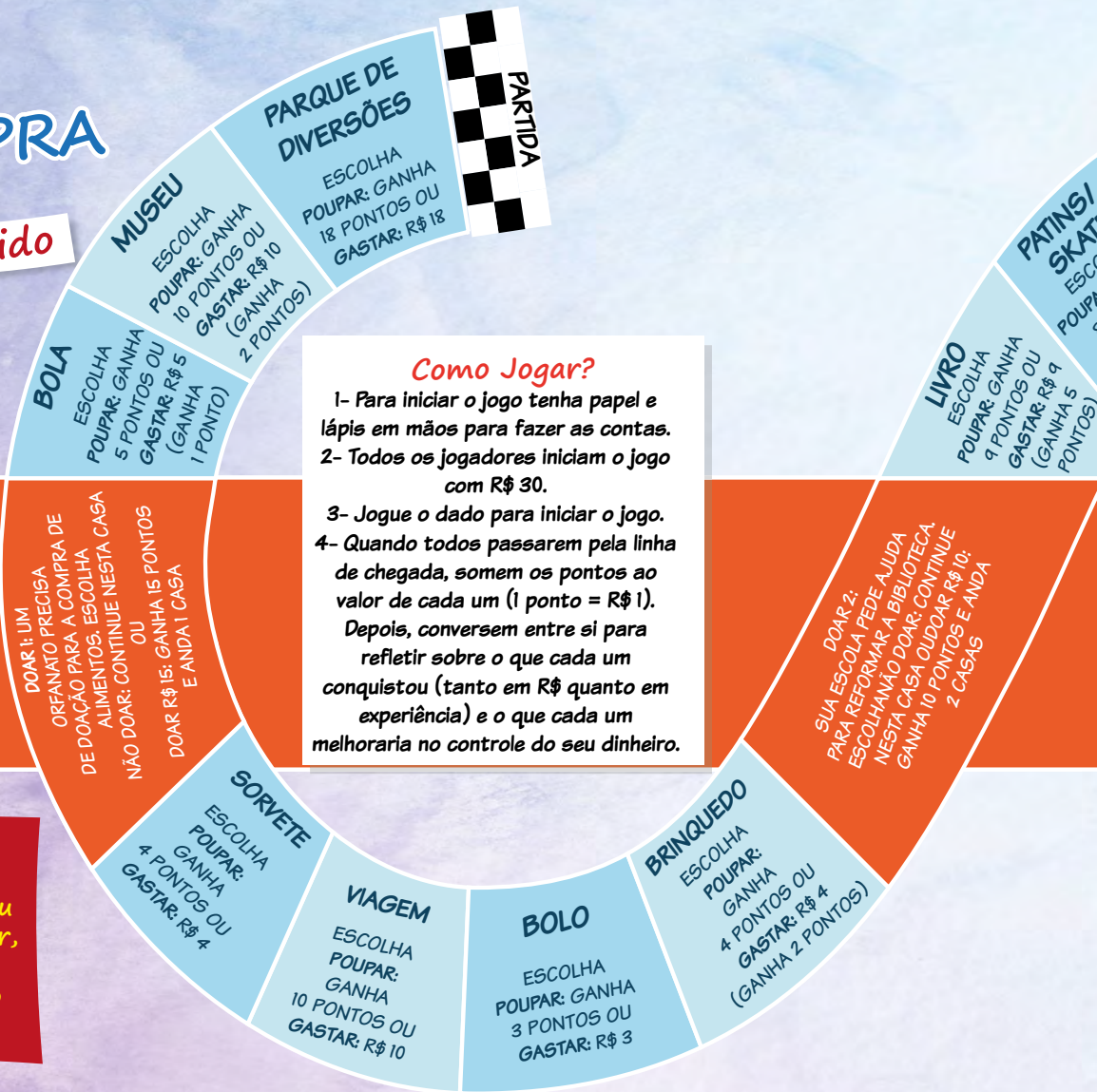
COMPRA X NÃO COMPRA

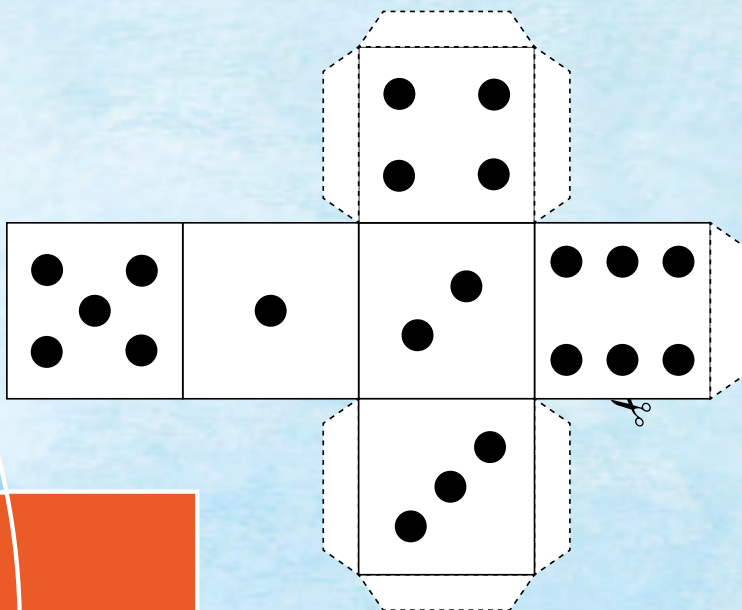
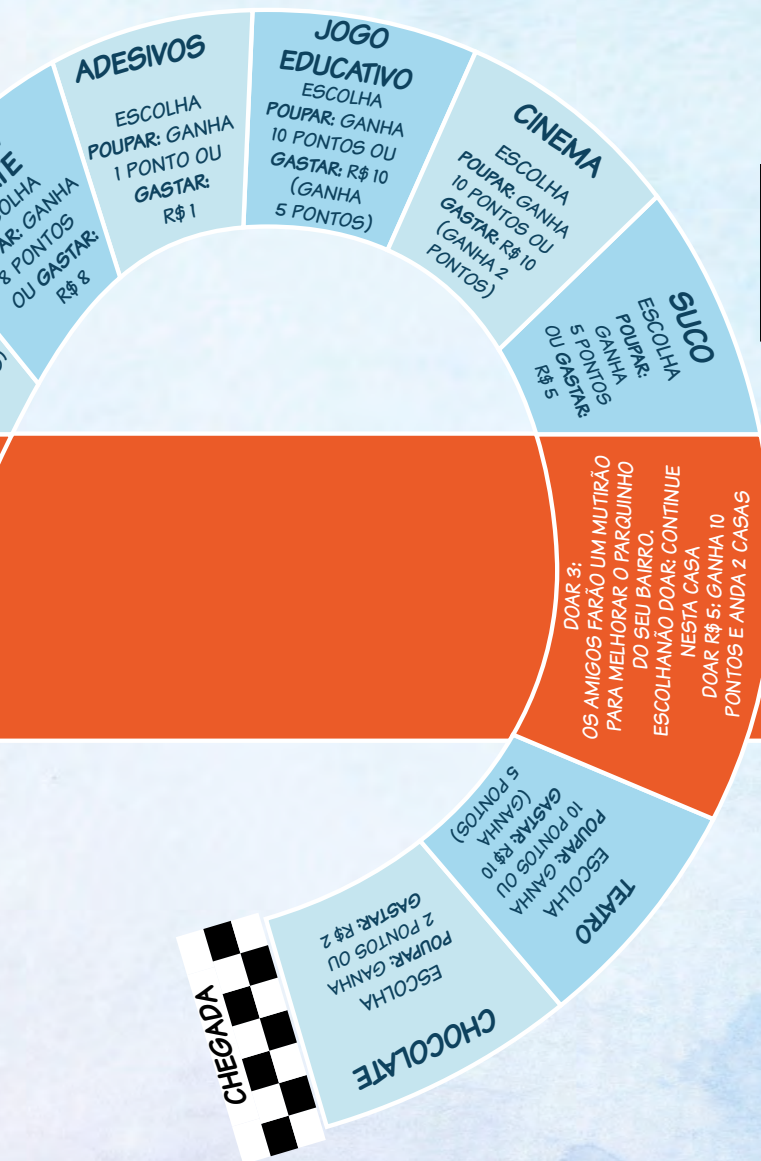
Cantinho Divertido

Como Jogar?

- 1- Para iniciar o jogo tenha papel e lápis em mãos para fazer as contas.
- 2- Todos os jogadores iniciam o jogo com R\$ 30.
- 3- Jogue o dado para iniciar o jogo.
- 4- Quando todos passarem pela linha de chegada, somem os pontos ao valor de cada um (1 ponto = R\$ 1). Depois, conversem entre si para refletir sobre o que cada um conquistou (tanto em R\$ quanto em experiência) e o que cada um melhoraria no controle do seu dinheiro.

Neste jogo você terá a possibilidade de escolher se quer poupar, gastar ou doar. Escolha um jogador, cole em uma tampa de garrafa, monte seu dado e boa sorte!





JOGADORES



educação

*"Eu não posso mudar a direção do vento,
mas eu posso ajustar as minhas velas para sempre
alcançar meu destino."*

Jimmy Dean



Leia Comigo!

Agradecemos aos parceiros que investem em nosso projeto.

DPASCHOAL



Fundação
EDUCAR
DPASCHOAL

