

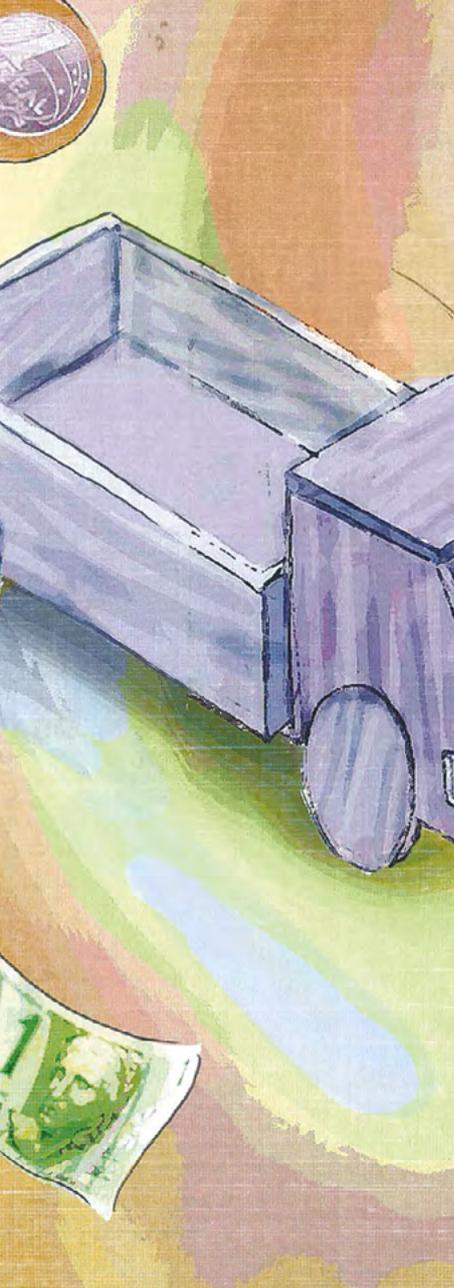
O Dinheiro que CAIU DO CéU



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.



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.

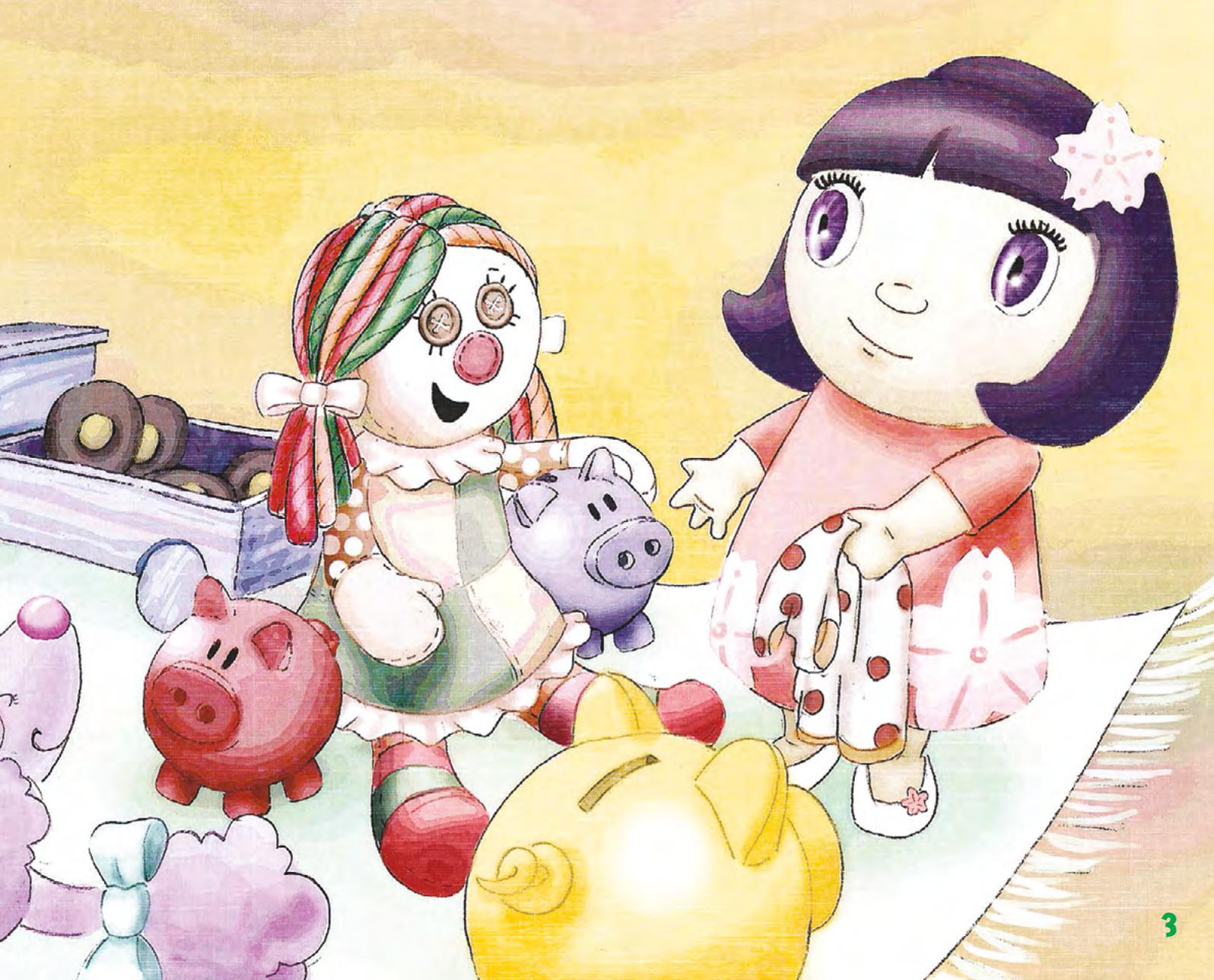
A Boneca, mesmo sem querer os cofrinhos, aceitou a troca para agradar a amiga.

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.

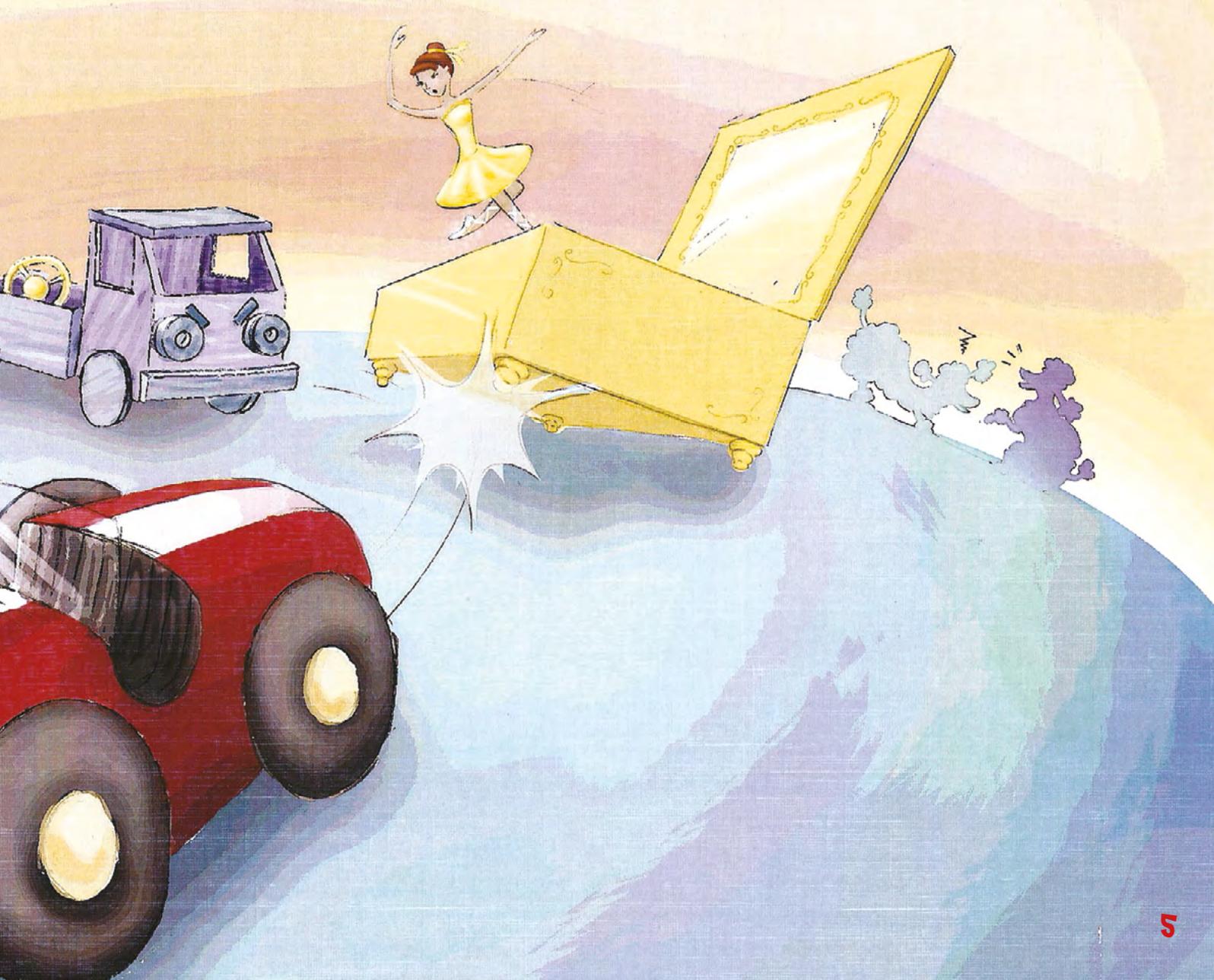
Uma das Cachorrinhas queria sua coleção de laços de volta, mas a outra não queria destroçar. Estava feita a confusão. E a festa, que começara de um jeito tão legal, iria acabar mal.

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

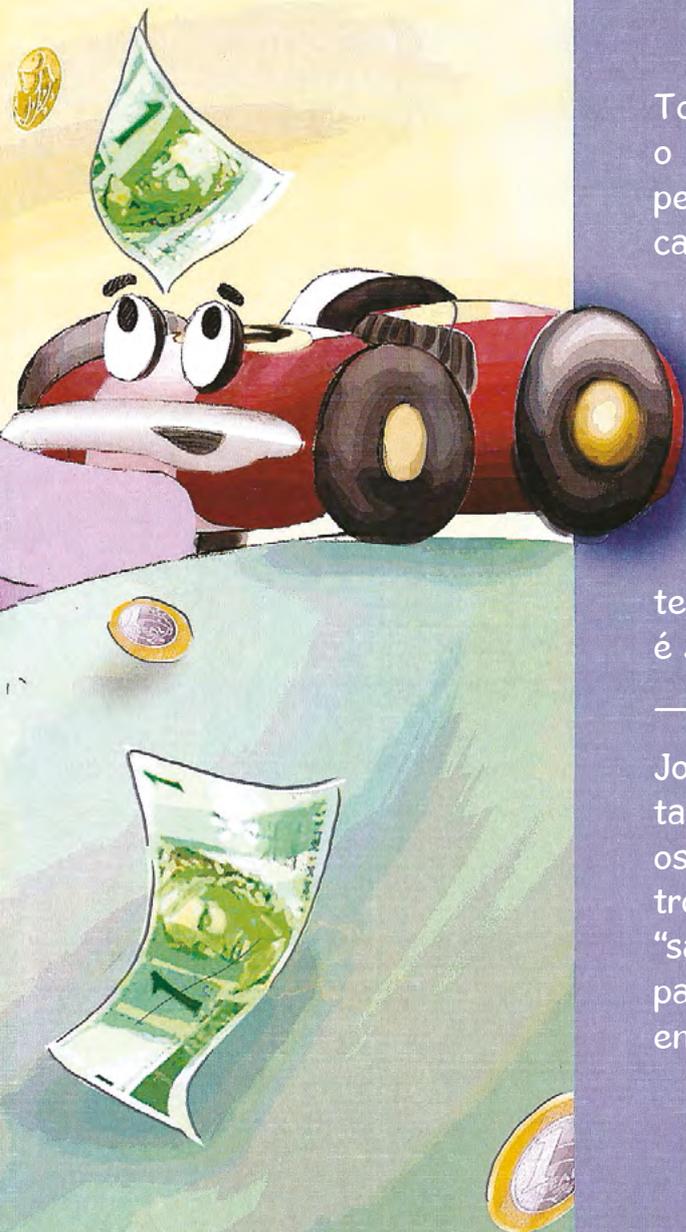
— Ei, amigos, eu ganhei um Jogo! — exclamou o Livro de Capa Azul.

— 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:

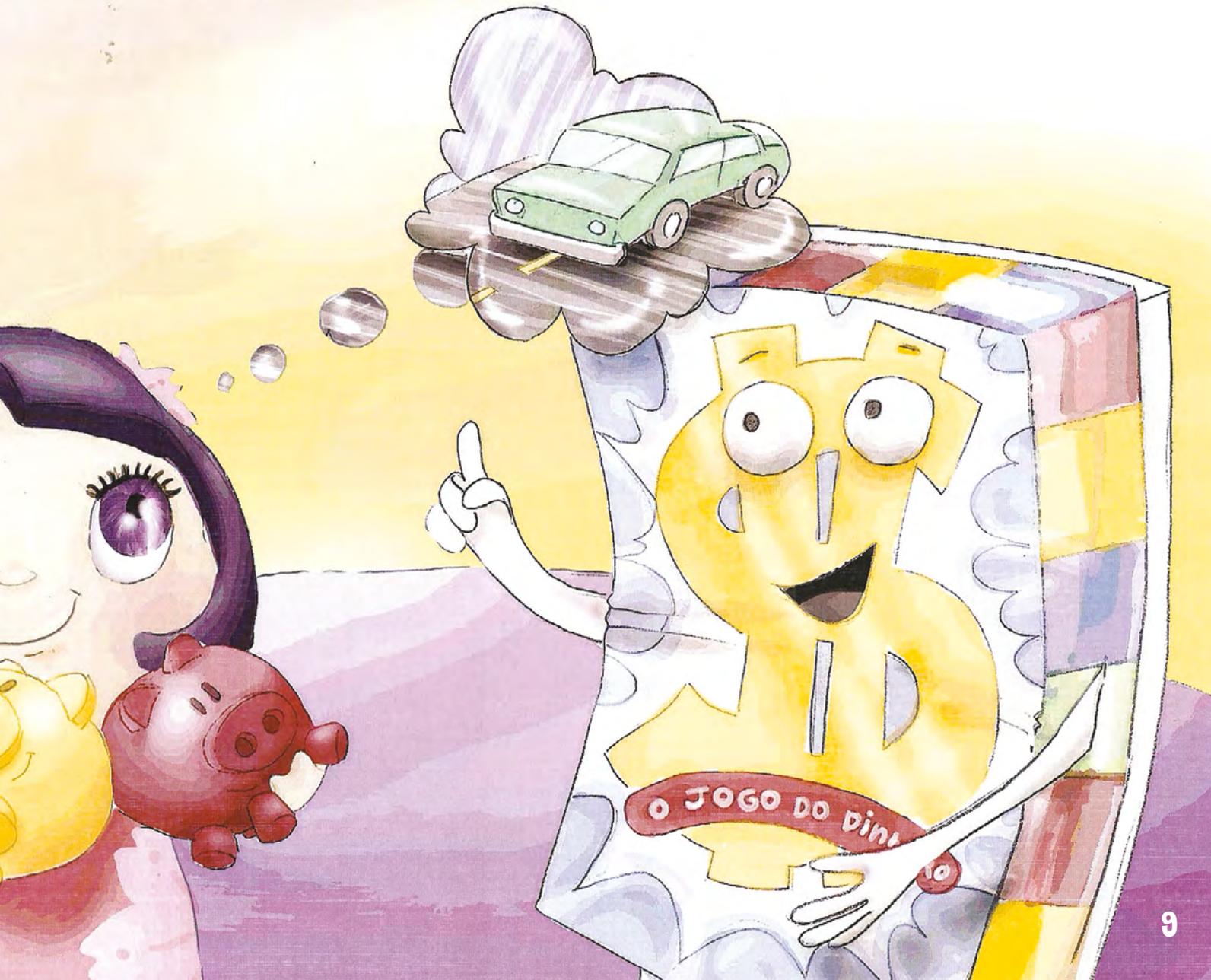
— Um carro ainda não. Você precisará de ainda mais. Aprenda a guardar um pouquinho por vez, com disciplina e persistência.

— *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.





— *Pooooooooooooxa!* — 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:

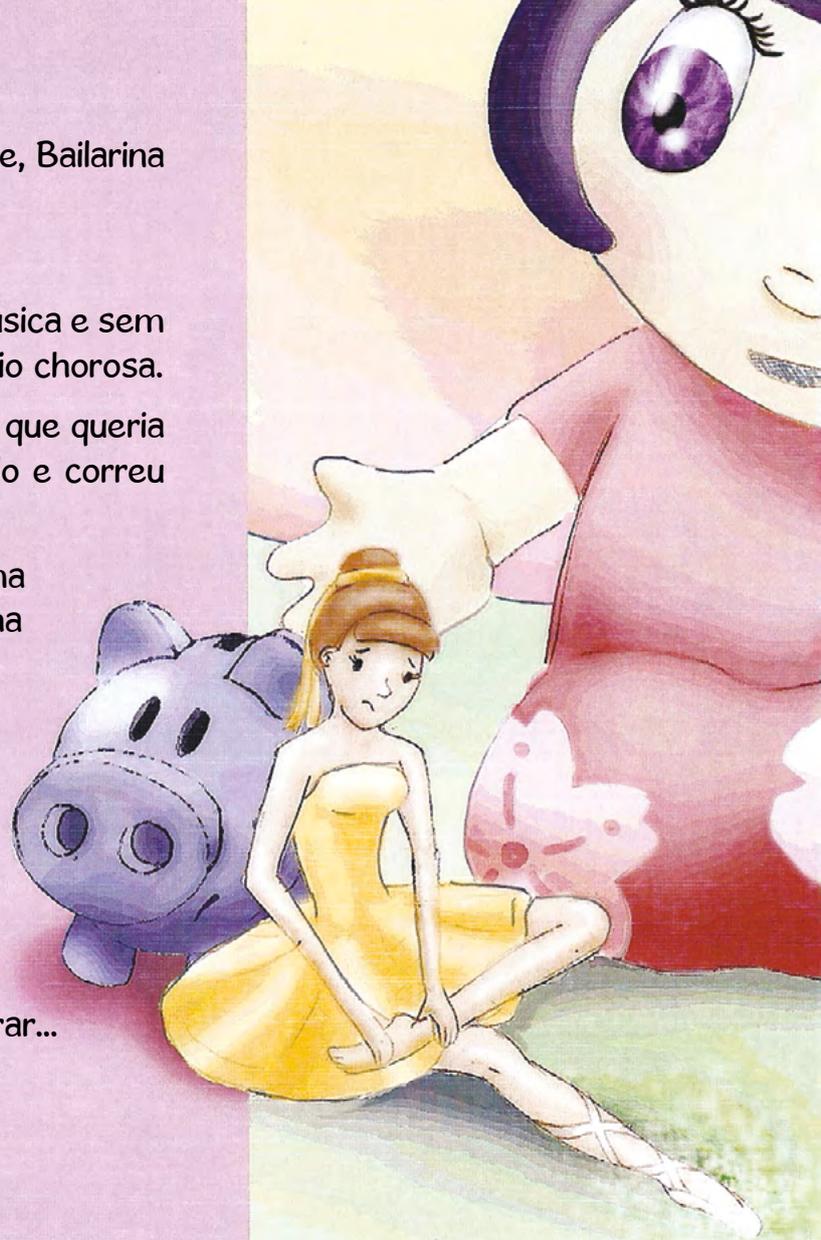
— Jogo, você acha que dá para arrumar uma caixinha de música e comprar uma sapatilha com diamantes? Pode usar todas as moedas.

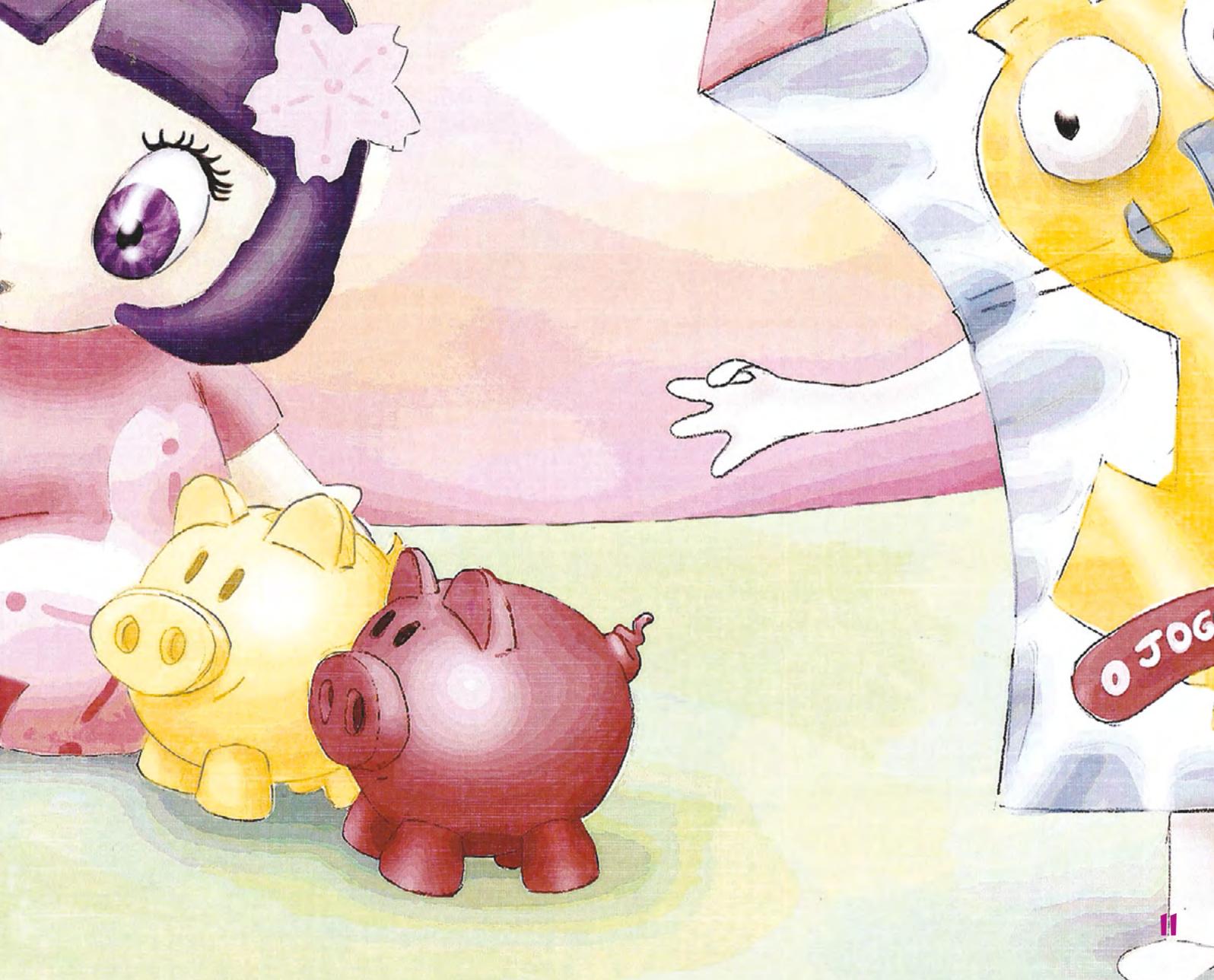
— Bem, precisamos saber o preço. Como a sapatilha dela é de purpurina e não de diamantes...

— 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:

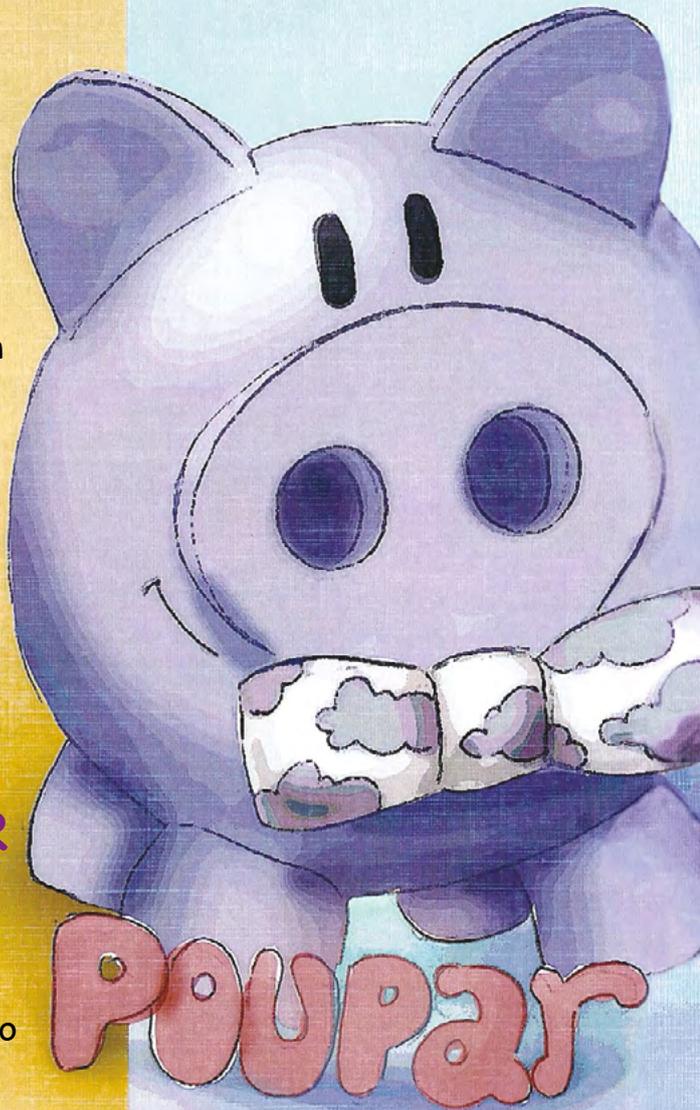
— Eu quero ser o cofrinho do futuro: **POUPAR**.
Ficarei cheinho e todos cuidarão de mim.

O outro falou:

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

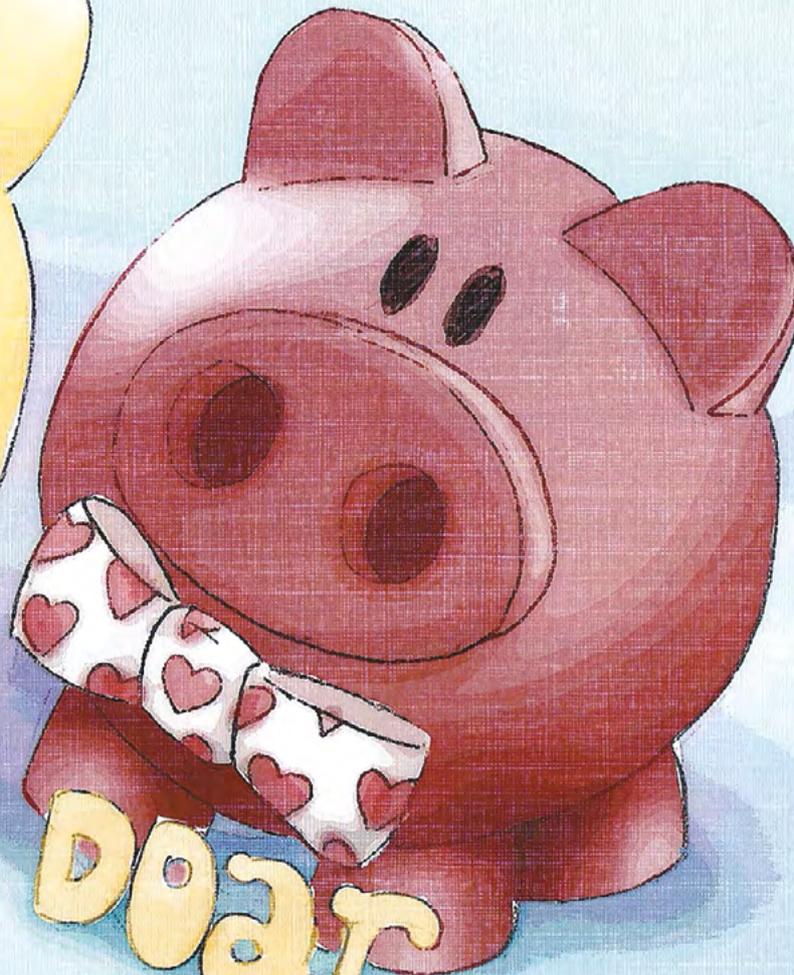
— E eu quero ser o cofrinho do **DOAR**, para
ajudar a todos que puder — finalizou o terceiro.

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





Gastar



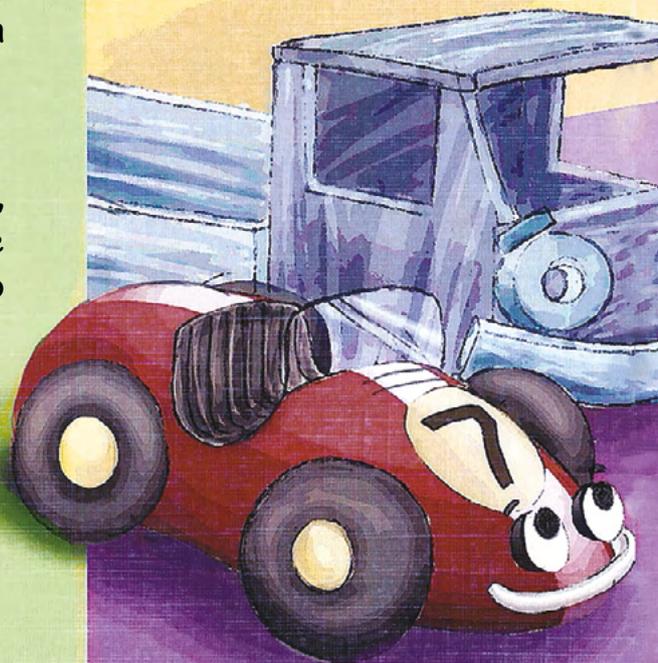
Doar

— 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

1



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

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.

2



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

3



Cubra também a tampinha da garrafa

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!



Materiais

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

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: _____



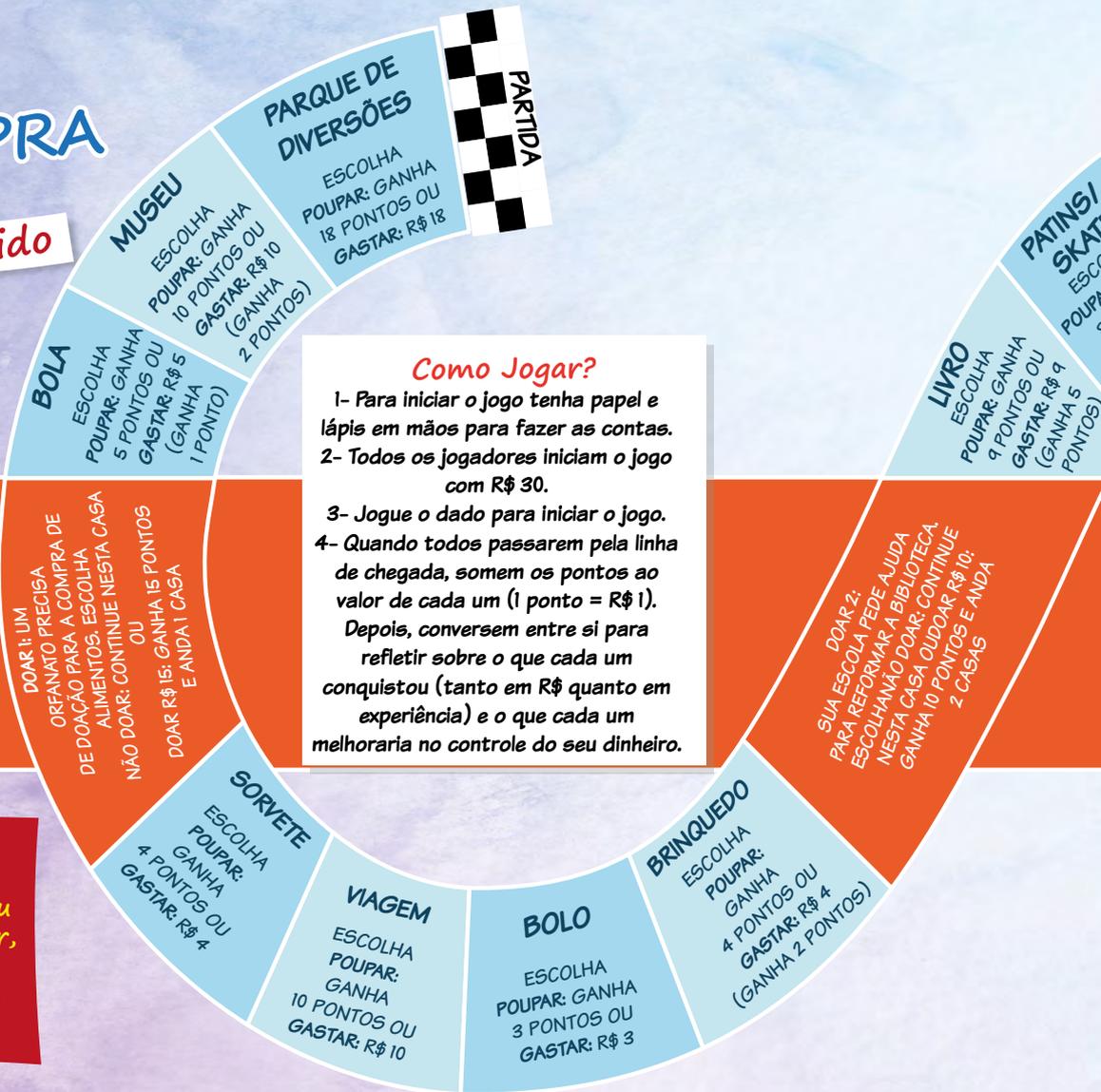
COMPRA X NÃO COMPRA

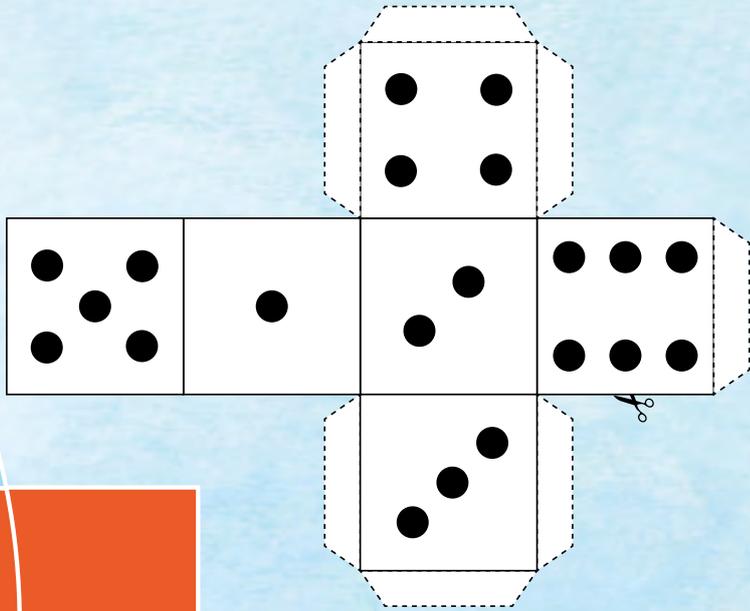
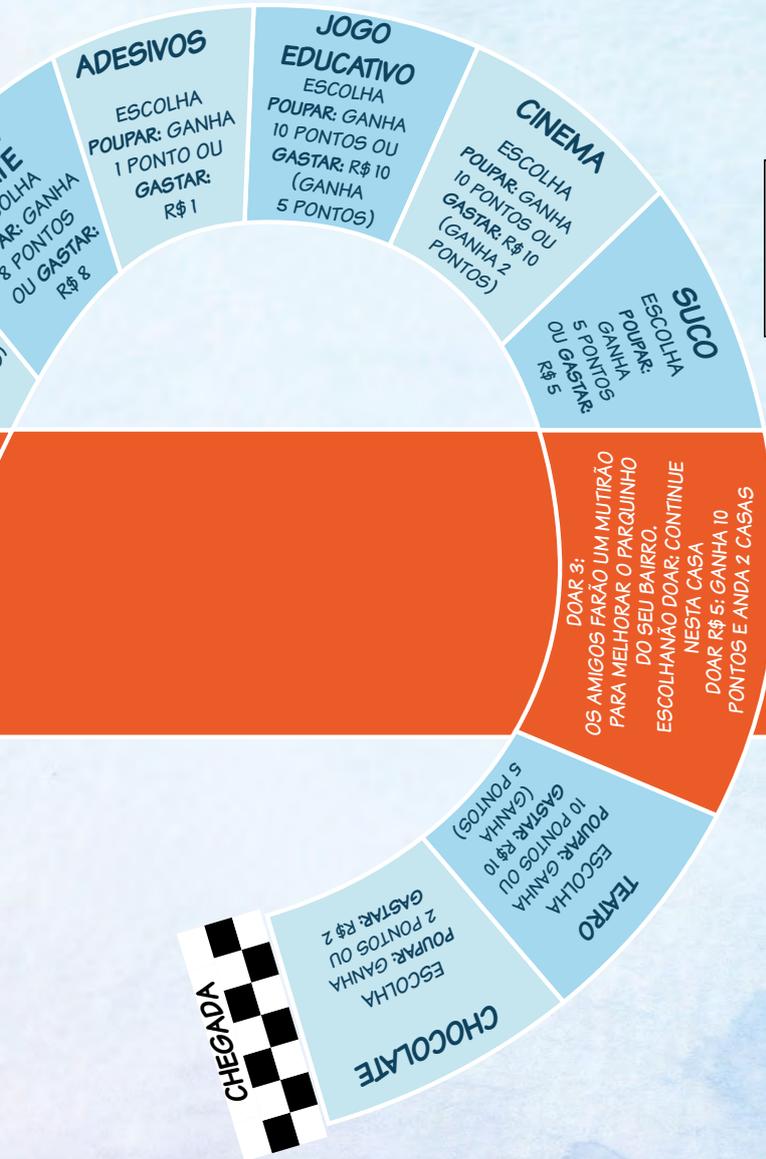
Cantinho Divertido

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.

DPASCHOOL

