



Seus primos vão passear no zoológico. Porque você guardou o dinheiro que ganhou da sua tia, terá como pagar o ingresso.

Parabéns por economizar!
Ande 1 casa. **+1**



Você está juntando dinheiro para comprar uma bola, mas não resistiu e gastou o dinheiro com um cachorro quente.

Você pode resistir da próxima vez!
Volte 2 casas. **-2**



Você ficou doente e precisou de remédio. Como seus pais não tinham reserva de emergência tiveram que pedir dinheiro emprestado.

As reservas servem para isso.
Volte 2 casas. **-2**

Seu aniversário chegou e você ganhou dinheiro de presente para realizar um sonho.



Cuide bem do seu dinheiro e seja feliz.
Ande 2 casa. **+2**



Sua avó te deu o dinheiro da passagem, mas você preferiu ir a pé. Maravilha! Agora terá dinheiro para outra ocasião.

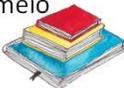
Parabéns por ter economizado!
Ande 1 casa. **+1**



Relaxar faz bem para você. Fique 1 minuto em silêncio, apenas ouvindo sua respiração.

Se conseguir, ande 2 casas. Se não conseguir, fique no mesmo lugar.

Você e seus amiguinhos da escola construíram uma máquina para economizar água! Que bom! Vocês estão ajudando o meio ambiente.



Parabéns por ter novas ideias.
Ande 4 casas. **+4**



Você participou da brincadeira e ganhou a boia que havia pedido para o papai! Ele vai usar esse dinheirinho para ajudar nas contas do próximo mês :)

Parabéns por economizar!
Ande 2 casas. **+2**



Você estava com fome na rua e optou por comer em casa ao invés de comprar um lanche.

Parabéns por economizar!
Ande 2 casas. **+2**



1,2... feijão com arroz.
3,4 ... feijão no prato.
5,6 ... feijão inglês.
7,8 ... dar 20 pulinhos.

Se conseguir, ande 3 casas. Se não conseguir, volte 1 casa.

Você fez e vendeu brinquedos feitos com materiais recicláveis doados. O dinheiro será dado para uma creche.



Parabéns por ajudar as crianças.
Ande 4 casas. **+4**



Você aceitou carona de um desconhecido para economizar o dinheiro da passagem. Isso é muito perigoso!

Sua segurança é muito importante!
Volte 4 casas. **-4**

Você ajudou a arrumar a cadeira que estava quebrada e não precisou gastar dinheiro. Que legal! Ficou bem mais bonita que a antiga.



Consertar pode ser divertido.
Ande 3 casas. **+3**

Você descobriu que aprender coisas novas é muito divertido. Agora, está sempre fazendo pesquisas!



Parabéns por querer aprender!
Ande 4 casas. **+4**



Você preferiu passear na cidade ao invés de brincar no campinho. Gastou com transporte e não conseguiu terminar sua tarefa de casa.

Você pode resistir da próxima vez!
Volte 2 casas. **-2**



Mesmo com tantas camisetas lindas e caras, você escolheu comprar uma com o preço que podia pagar.

Parabéns por se controlar. Ande 3 casas. **+3**



Chegou o dia de comprar o seu remédio, mas você gastou o dinheiro com pirulitos, sem permissão. Que pena, agora seus pais terão que pegar dinheiro emprestado.

Você pode resistir da próxima vez!
Volte 4 casas. **-4**

Você esqueceu de fechar a torneira da pia do banheiro. Além de desperdiçar água, isso faz mal para o meio ambiente.



Cuide bem do que é seu.
Volte 3 casas. **-3**



Se estiver jogando sozinho, pegue outra carta. Se tiver acompanhado, conte uma piada e dê uma boa gargalhada.

Depois disso, ande uma casa.

Todos os dias você organiza seus brinquedos. Assim, a casa fica sempre arrumada e os seus brinquedos bem limpinhos.



Parabéns pelo zelo!
Ande 1 casa. **+1**

Você pediu para alguém da sua família abrir uma poupança e começou a juntar um dinheirinho. Poupar é um ótimo hábito.



Parabéns por poupar!
Ande 3 casas. **+3**



Você economizou para comprar uma bicicleta, mas não lembrou dos ingressos para os passeios da escola.

Considere sempre todas as despesas!
Volte 1 casa. **-1**



Fale em 30 segundos pelo menos um nome de animal com cada uma das letras: A, B, C, D, E.

Se conseguir, ande 2 casas.
Se não, fique no mesmo lugar.



Chegou a hora do circo. Bata 5 palminhas se quiser avançar.

Se bateu, ande 2 casas.
Sem as palmas, fique no mesmo lugar.

Você arrecadou alimentos para doação, mas demorou para entregar no asilo. Que pena, agora os alimentos estão vencidos.



Doações precisam estar em bom estado.
Volte 3 casas. **-3**



O transporte escolar passou e você não estava pronto. Com isso você não viu seus amigos, perdeu a aula e todas as atividades.

Você desperdiçou recursos.
Volte 2 casas. **-2**

O sofá da sua casa está todo riscado de caneta. Você achou que ali era um bom lugar pra brincar. Xiii, seus pais precisarão arrumá-lo.



Cuidar nos ajudar a economizar.
Volte 2 casas. **-2**



Agradecer gera bons sentimentos. Pense em 3 coisas boas que aconteceram na sua vida e agradeça.

Depois disso, ande duas casas.



Você é um ótimo criador de pipas! Decidiu ensinar as crianças a fazerem pipas com materiais recicláveis e conseguiu um dinheirinho.

Parabéns por empreender!
Ande 3 casas. **+3**



Você conseguiu fazer seu brinquedo com material reciclável. Com isso, economizou dinheiro e poupou o meio ambiente.

Parabéns! Reciclar é muito importante.
Ande 3 casas. **+3**



Você aprendeu a fazer máscaras de tecido e está vendendo para seus amigos. Você é um empreendedor e ainda está ajudando a conter o COVID-19.

Parabéns por empreender!
Ande 3 casas. **+3**

Você participou de um concurso de brinquedos feitos com materiais reciclados e ganhou um prêmio!



A criatividade deve ser cultivada!
Ande 3 casas. **+3**



Você ajudou as crianças a não fazerem bagunça no transporte escolar. Com isso, está recebendo um dinheirinho como recompensa.

Ajudar pode trazer recompensa.
Ande 2 casas. **+2**

O seu avô faz o melhor bolo de milho do mundo!! Você falou para seus vizinhos e agora o vovô está fazendo bolos em casa para vender.



Vender também gera recursos!
Ande 2 casas. **+2**

Você faltou a aula de educação financeira para jogar com seus amigos.



Educação financeira é muito importante.
Volte 3 casas. **-3**



Você fez uma pipoca deliciosa e seus amiguinhos chegaram na sua casa!! Tudo bem... vocês dividiram e todos comeram!

Parabéns por compartilhar!
Ande 1 casa. **+1**



Ao invés de brincar com os bonecos que já têm, você quis comprar mais um sem necessidade.

Você pode resistir da próxima vez!
Volte 2 casas. **-2**



Você está gripado e preferiu ficar em casa para não passar gripe para seus amiguinhos. Parabéns pela iniciativa. Logo quando melhorar poderá brincar com eles.

Parabéns por pensar na sociedade.
Ande 4 casas. **+4**

Você apagou as luzes que estavam acesas sem necessidade. Isso ajuda a reduzir a conta e faz bem ao meio ambiente.



Parabéns por economizar!
Ande 2 casas. **+2**



Por causa do rodízio de transporte da escola você economizou e poderá utilizar o dinheiro em algo que precisa.

Parabéns por economizar!
Ande 2 casas. **+2**

Você está ajudando seus pais a limparem a casa. Agora eles poderão passar mais tempo brincando com você.



Quando você ajuda, todos ganham.
Ande 2 casas. **+2**

Você aprendeu que quando ajuda, a vida fica mais feliz! Por isso, decidiu ajudar a reutilizar materiais para construir um parquinho na sua escola!



Parabéns por ajudar sua escola.
Ande 4 casas. **+4**



Você está ensinando sua família que frutas, verduras e vegetais fazem bem à saúde. Parabéns por isso, pois todos poderão ser mais saudáveis.

Parabéns por colaborar!
Ande 2 casas. **+ 2**



Você teve a brilhante ideia de vender os brinquedos que não usa e guardar o dinheiro para uma emergência!

Parabéns pela decisão!
Ande 3 casas. **+ 3**



Antes de comprar o remédio que o médico receitou, você sugeriu pesquisar o preço em diferentes farmácias e conseguiu economizar.

Parabéns por pesquisar!
Ande 3 casas. **+ 3**



Exercício físico faz bem para a saúde. Dê uma corridinha sem sair do lugar.

Se conseguir, ande 1 casa. Se não conseguir, fique no mesmo lugar.



Você dá carona para um amigo que não tem dinheiro para ir para a escola. Agora ele não perderá mais as aulas.

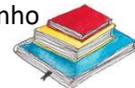
Parabéns por ajudar as crianças.
Ande 3 casas. **+ 3**

Como você ajudou os seus vizinhos na mudança, eles convidaram sua família para um jantar! Foi uma noite muito divertida...



Parabéns por ajudar as pessoas.
Ande 2 casas. **+ 2**

Você emprestou um dinheirinho para a vovó fazer um curso de costura. Com o dinheiro das vendas, ela te devolveu um pouquinho a mais!



Investir te ajuda a ganhar mais!
Ande 3 casas. **+ 3**



Você fez algumas brincadeiras para alegrar as crianças da vizinhança! Foi um dia muito divertido e feliz!

Parabéns!
Ande 3 casas. **+3**



Com o dinheiro que você compraria um sorvete você comprou doces para as crianças da sua vizinhança. Todas ficaram muito felizes!

É bom pensar nos outros também.
Ande 1 casa. **+ 1**



Para economizar, você preferiu comprar um salgadinho frito ao invés de comprar uma assado, mas isso pode fazer mal para sua saúde.

Prefira alimentos saudáveis.
Volte 3 casas. **- 3**

O natal chegou e você pediu de presente uma doação para ajudar crianças com deficiência.



Parabéns por ajudar as crianças.
Ande 4 casas. **+ 4**



Você foi à padaria comprar pão e comprou balinhas com o troco! É importante pedir permissão antes de fazer isso.

Você pode resistir da próxima vez!
Volte 2 casas. **-2**



Você precisava de um tênis e conseguiu uma ótima promoção! Pagou por 1 e ganhou 1 para o seu amiguinho!

Parabéns! Você soube pesquisar.
Ande 2 casas. **+2**

O telhado da escola estava estragado e o diretor não tinha como arrumar. Juntar esforços para consertar pode ser uma saída.



Planejar traz tranquilidade.
Volte 3 casas. **- 3**



Você economizou nos doces para comprar a mochila do seu personagem favorito!

Que legal, boa escolha!
Ande 2 casas. **+ 2**



Você precisava arrumar um brinquedo e não fez. Com o passar do tempo, estragou mais.

As vezes gastar é necessário.
Volte 2 casas. **- 2**



Você colocou no seu prato mais comida do que aguentava comer e jogou o restante fora. Desperdiçar é um péssimo hábito.

Você pode resistir da próxima vez!
Volte 3 casas. **-3**



CAIXA de DESCOBERTAS

Preparando seu jogo:

- Corte as cartinhas e o dado.
- Monte seu dado de papel, caso não tenha um que possa utilizar.
- Escolha um objeto para representar cada um dos jogadores. Por exemplo, um grão de feijão, uma pedrinha ou até mesmo um pedacinho de papel.
- Embaralhe bem todas as cartinhas antes de começar.
- Até 05 pessoas podem jogar ao mesmo tempo.

**Regra de ouro:
Se divertir bastante!**

Indicação: a partir de 5 anos

Vamos começar?

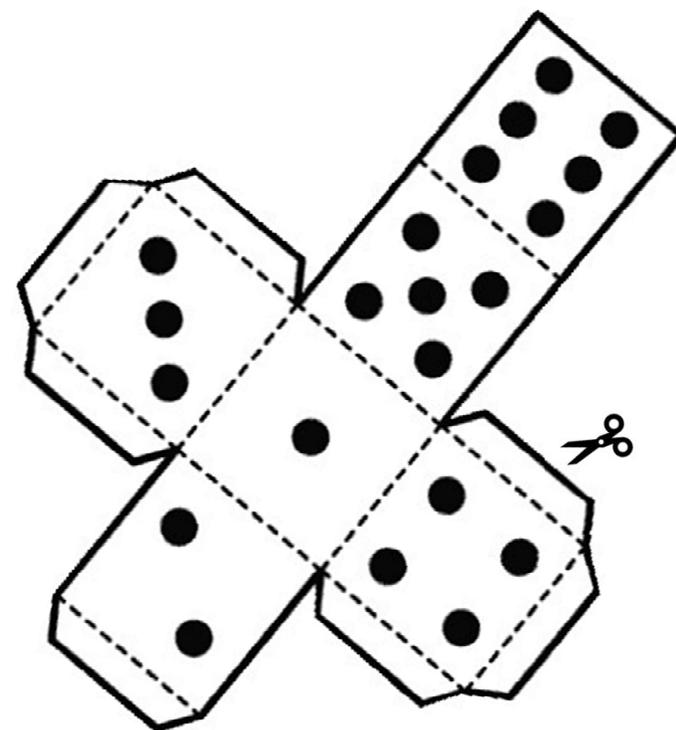
- Posicione os jogadores no "Início".
- Jogue o dado, ande com seu jogador a quantidade correspondente.
- Quando parar na casa sinalizada pelo símbolo , tire uma carta surpresa e faça o que está escrito nela.

Ah, e se gostou, poste uma foto jogando nas redes sociais e coloque #caixadedescobertas

Monte suas próprias cartinhas!

- Nas cartinhas em branco, você pode decidir sua própria estratégia.
- O espaço maior é para recomendação.
- Os espaços de baixo são para os alertas e a quantidade de casas que deve andar ou voltar.

Seja criativo!!



Esse é o seu dado!

- Se preferir, cole o dado em um papel mais firme, bem esticadinho.
- Depois, recorte nas bordas escuras.
- Dobre as partes pontilhadas.
- Cole as abas e pronto!

Lembre-se de pedir ajuda a um adulto quando for utilizar tesoura.

Para facilitar o entendimento das cartinhas, é aconselhável que um adulto acompanhe as crianças durante o jogo.