

DE 2 A 6 JOGADORES.

A PARTIR DE 7 ANOS.

informações e instruções



ALÉM da mesada

 iInvesto

[B]³ INICIATIVA
APOIADA

Repenseria"

box
Cambalhota



o que tem por trás deste jogo de tabuleiro?



Cofrinho, semanada, mesada, conta bancária, investimento... Ops!!! E agora?

Como conversar com as minhas filhas e os meus filhos sobre dinheiro?

Devo ensinar que todo o “dinheirinho” deve ser colocado no cofrinho? Ou é melhor eu “dar” uma quantia por semana e explicar que ela deve ser usada para o lanche da escola?

Aliás, dou dinheiro por semana ou por mês? Será que eu deveria abrir uma conta investimento para as minhas crianças? Ou é melhor juntar todo o dinheiro da família no mesmo lugar?

Antes de continuarmos este texto e começarmos a discutir qual é a melhor forma de falar de dinheiro com crianças, temos algumas perguntas:

- **Como você, mãe, pai ou cuidador de uma criança, lida com o seu dinheiro?**
- **Você recebeu educação financeira na sua infância?**
- **Saberia dizer exatamente qual é a educação financeira que quer oferecer para as suas filhas e os seus filhos?**

E aí? Parou para pensar, coçou a cabeça e torceu o nariz?

Talvez você chegue à conclusão que falar sobre dinheiro ainda é um tabu para você. Se for esse o seu caso, está tudo bem.

Sempre é tempo de se transformar!

Ou talvez já sinta segurança com a sua própria vida financeira e queira começar o mais rápido possível a bater esse papo com as suas crianças. O que é uma ótima notícia!

Depois de fazer uma autoavaliação sobre a sua própria vida financeira, é hora de partir para a educação financeira da criança. E, ao contrário do que muita gente pensa, educação financeira não é sobre números. É sobre pessoas!

Enquanto a matemática e as finanças focam mais em números, planilhas e fórmulas, a educação financeira vai além: ela se relaciona ao comportamento humano, à maneira como as pessoas lidam com o dinheiro.

Como você consome? Como atende às suas necessidades e desejos? Quais são as emoções que o dinheiro desperta em você? Como você enxerga o mundo ao seu redor?

As primeiras respostas que damos para essas perguntas são construídas na nossa infância, com base no exemplo que temos dentro de casa. E a **educação financeira** é a ferramenta que pode nos ajudar a desenvolver hábitos financeiros mais saudáveis na vida adulta.

Educação financeira infantil

Uma responsabilidade compartilhada pelos setores público e privado, pelas escolas e pelas famílias

Você sabia que o tema da educação financeira foi incluído na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em 2020, pelo Ministério da Educação?

Apesar desse tema ter sido inserido no eixo principal da matemática, o currículo das escolas públicas e privadas brasileiras prevê que a educação financeira seja trabalhada de forma **transversal**.

Em linha com as principais tendências da psicologia econômica e da economia comportamental ao redor do mundo, a BNCC reconhece que, para aprendermos a lidar bem com o dinheiro, o conhecimento matemático precisa dialogar com outros saberes, como história, língua portuguesa, geografia e ciências.

Vale destacar que a educação financeira precisa ir além do currículo escolar. Ela pressupõe o desenvolvimento de valores e a **implicação da família** neste contexto.

Desenvolver essa visão desde cedo pode transformar o futuro das nossas crianças e adolescentes. É por isso que a **Investo**, com apoio da **B3**, está aqui: queremos colaborar com essa tarefa.

Nossa proposta com esse jogo é revelar alguns caminhos para orientar a criançada nessa trilha de aprendizagem. E já adiantamos que não são só as crianças que vão se beneficiar dessa brincadeira, viu?

Vai ter diversão e aprendizado para toda a família na hora de falar sobre dinheiro.

vamos começar a brincadeira?

Dica número 1:

Sugerimos que leiam as instruções a seguir e se divirtam muito enquanto aprendem brincando a lidar bem com o dinheiro. O jogo **ALÉM DA MESADA** foi criado pela Box Cambalhota, com mentoria na área de educação financeira da Repenseria.

Dica número 2:

Após a partida, leiam as instruções do final deste manual (Bate-papo pós-jogo) para saber como trazer os aprendizados do jogo para a vida real. Falar sobre dinheiro pode ser algo leve e deve ser recorrente na rotina da sua família.

Dica número 3:

Leiam o **QR Code** para acessar a trilha completa de conteúdo gratuito que a **INVESTO** preparou para quem quer cuidar bem do futuro financeiro da criançada.



<https://ips.investoetf.com.br/muito-além-da-mesada>

como jogar?

Esta caixa contém:

- 1 tabuleiro
- 6 cartelas MINHA CARTEIRA
- 6 pinos coloridos
- 1 dado



200 TOINS



50 TOINS
de Investimento
de Longo Prazo

DE 2 A 6
JOGADORES.

A PARTIR
DE 7 ANOS.

1 • Entenda os TOINS e sua CARTEIRA

Um **TOIN** no jogo **Além da Mesada** representa uma unidade de tempo e/ou dinheiro.

Curiosidade sobre o nome da moeda do jogo: **T de Time (tempo) + oin da palavra Coin (moeda) = TOIN**



A cartela **MINHA CARTEIRA** é composta por categorias, nas quais podemos usar nosso dinheiro ou dedicar nosso tempo.



categorias

responsabilidade

Quando a pessoa que está jogando coloca um **TOIN** em **RESPONSABILIDADE**, quer dizer que está utilizando dinheiro para pagar alguma conta do dia a dia ou dedicando seu tempo para uma tarefa que precisa ser feita.

Exemplos do dia a dia:

Dinheiro: pagar o aluguel, a conta de luz ou a mensalidade da escola. / **Tempo:** lavar a louça, arrumar a cama ou levar o pet para passear.

cultura e educação

Quando alguém coloca um **TOIN** em **CULTURA E EDUCAÇÃO**, quer dizer que está utilizando seu dinheiro e/ou tempo para aprender algo novo.

Exemplos do dia a dia:

Dinheiro: comprar um livro ou ingressos para uma exposição. / **Tempo:** estudar, ler um livro ou ir a uma palestra.

Lazer e bem-estar:

Ao colocar um **TOIN** em **LAZER E BEM-ESTAR**, você está utilizando seu dinheiro e/ou tempo para se divertir ou relaxar.

Exemplos do dia a dia:

Dinheiro: comprar um jogo ou fazer uma viagem. / **Tempo:** meditar ou brincar.

doação:

Quando a pessoa que está jogando coloca um **TOIN** em **DOAÇÃO**, quer dizer que está utilizando seu dinheiro e/ou tempo para ajudar outras pessoas.

Exemplos do dia a dia:

Dinheiro: doar dinheiro para uma instituição ou comprar cestas básicas para uma

comunidade carente. / **Tempo:** ser voluntário em um evento ou visitar uma creche para brincar com as crianças.

investimento:

Quando alguém coloca um **TOIN** em **INVESTIMENTO**, quer dizer que está aplicando seu dinheiro e/ou tempo para colher algo a mais no futuro.

Exemplos do dia a dia:

Dinheiro: quando investimos dinheiro, deixamos de gastá-lo no presente para que ele renda juros e aumente no futuro. /

Tempo: plantar uma semente hoje significa ter uma árvore no futuro, que poderá nos fornecer amanhã sombra e frutos.

sobre as casas do tabuleiro

As cores das casas são divididas em seis categorias. Durante a partida, é sempre interessante observar a cor da casa em que o pino cair para ter uma ideia de qual tipo de ação será necessária:

ganho - Você está com sorte! Nas casas verdes, sempre sairá ganhando.

perda - Infelizmente, nas casas rosas você perderá algum **TOIN**.

curiosidade - As casas roxas trazem curiosidades sobre o mundo do dinheiro e dos investimentos. Brincando e aprendendo.

reflexão - As casas amarelas convidam a diálogos e reflexões sobre o dinheiro. Se cair em uma dessas, terá que contar alguma coisa. A troca enriquece a experiência do jogo.

crise - Existe uma única casa de crise no tabuleiro. Quando uma pessoa cair nela, todos os jogadores sofrerão um grande impacto, positivo ou negativo.

escolhas - As casas cinzas te fazem refletir para tomar uma decisão sobre qual **TOIN** ganhar ou perder.

investimento - Casas azuis são sobre investimento. Te ensinam os benefícios de planejar o amanhã.

objetivo do jogo

Os jogadores devem distribuir seus **TOINS** dentro das suas cartelas **MINHA CARTEIRA**, conforme orientação das casas do tabuleiro. Em cada categoria da cartela, existem círculos indicando a **quantidade mínima obrigatória de TOINS** para cada uma delas.

Isso significa que cada jogador **DEVE** preencher e manter, ao longo da partida, uma quantidade mínima de **TOINS** em cada categoria. **Caso contrário, vai perder pontos no final do jogo.**

Quantidade mínima obrigatória de TOINS por categoria:

○○○○○	4 em RESPONSABILIDADE
○○○	3 em EDUCAÇÃO E CULTURA
○○	2 em LAZER E BEM ESTAR
○○	2 em DOAÇÃO
○○○○○	5 em INVESTIMENTO

O **objetivo principal** do jogo é conseguir preencher todas as áreas obrigatórias de todas as categorias. Se possível, ter **TOINS** a mais em cada categoria é vantagem.

Ao final, cada jogador irá contabilizar seus pontos para ver quem ganhou.

Os critérios para a pontuação levam em conta o equilíbrio da carteira, a quantidade de **TOINS** e onde estão alocados.

preparação para o jogo:

1 • Cada jogador pega uma cartela **MINHA CARTEIRA** para si e escolhe um pino. Os pinos devem ser posicionados onde está escrito **INÍCIO DO JOGO**.

2 • Todos devem escrever em um pedaço de papel qual sonho desejam realizar em sua vida, sem contar para ninguém. O sonho só será revelado ao final por quem ganhar a partida.

3 • Cada jogador deve pegar **5 TOINS** e distribuir na sua cartela como quiser.

Início do jogo:

Para decidir quem começa, todos devem jogar o dado uma vez. Quem tirar o número mais alto começa. A ordem dos jogadores é no sentido horário.

A cada rodada, o jogador deve jogar o dado, andar o número de casas sorteadas e ler a instrução contida na casa em que cair.

Ao longo do jogo:

Se alguém caiu em uma casa de perda, mas não tem **TOINS** para perder, deve ficar uma rodada sem jogar.

Se a casa mandar dar um **TOIN** para cada jogador e a pessoa não tiver **TOINS** para distribuir para todos, ninguém recebe **TOINS** e quem caiu na casa fica uma rodada sem jogar.

Caso sobre apenas **TOINS de INVESTIMENTO DE LONGO PRAZO** na sua carteira, troque cada um por **1 TOIN** para cumprir o que a casa está solicitando.

ATENÇÃO PARA AS CASAS ESPECIAIS!



Toda vez que um jogador cair em uma casa com o desenho de **dado azul**, deverá jogar o dado e o número que cair será o número de **TOINS que irá ganhar**.



Toda vez que um jogador cair em uma casa com o desenho de **dado vermelho**, deverá jogar o dado e o número que cair será o número de **TOINS que irá perder**. Caso não tenha TOINS suficientes para perder, deverá perder o que tem e ficar uma rodada sem jogar.



Toda vez que o jogador cair em uma casa que tenha o símbolo de **remanejamento da carteira**, poderá remanejar os **TOINS** da sua carteira, movimentando-os de uma categoria para outra. Todos os **TOINS** podem ser remanejados, com exceção dos **INVESTIMENTOS DE LONGO PRAZO**. O jogador também não pode trocar **TOINS verdes** pelos **TOINS azuis de INVESTIMENTOS DE LONGO PRAZO**.



Toda vez que o jogador **PASSAR pela Casa da Investo** (mesmo que não pare em cima dela), poderá escolher trocar **2 TOINS verdes** por um **TOIN azul de INVESTIMENTO DE LONGO PRAZO**. O jogador que passar por essa casa e não fizer a troca antes do próximo jogador lançar o dado, perderá a chance de trocar. **O TOIN de longo prazo só pode ser posicionado dentro da categoria INVESTIMENTO**.



CRISE • CRISE • CRISE • CRISE • CRISE

CRISE - Quando um jogador cai nesta casa, todos devem jogar o dado e, de acordo com o número que cada um tirar, deverá seguir as orientações abaixo:

- ❑ **Você usou todo seu investimento e TOINS de lazer para sobreviver.**
Perca esses TOINS. Exceto INVESTIMENTOS DE LONGO PRAZO.
- ❑ **Você enxergou oportunidades na crise.**
Ganhe 6 TOINS e use como quiser.
- ❑ **Você usou seus investimentos para se especializar e sobreviver à crise.**
Remaneje 2 TOINS de INVESTIMENTO para EDUCAÇÃO E CULTURA. Se não tiver, remaneje de outra categoria. Se também não tiver, fique uma rodada sem jogar.
- ❑ **Você precisou reduzir drasticamente seu custo de vida.**
Perca todos os TOINS mantendo apenas os de RESPONSABILIDADE e INVESTIMENTOS DE LONGO PRAZO.
- ❑ **Você se adaptou rápido ao período de crise.**
Ganhe 3 TOINS para usar como quiser.
- ❑ **Você estava preparado para a crise e conseguiu ajudar seus amigos.**
Ganhe 4 TOINS e cada jogador ganha 1.

SONHOS

O primeiro jogador que chegar à casa SONHO ganha **5 TOINS** para usar como quiser.

O jogo termina quando todos os jogadores chegam na casa SONHO.

Depois que o jogador entra nesta casa, ele deixa de ser impactado pelas outras jogadas. Portanto, não deverá mais perder nem ganhar **TOINS**.

Cada jogador deve somar todos os pontos de cada categoria de acordo com a tabela abaixo. Quem tiver a pontuação mais alta vence a partida e deve revelar qual sonho realizou (o sonho que escreveu no papel antes de iniciar o jogo).

responsabilidade:

☒ Cada **TOIN obrigatório** que estiver **preenchido** vale +3 pontos.

☐ Cada **TOIN obrigatório** **vazio** vale -3 pontos.

☐ Cada **TOIN extra** vale +1 ponto.

educação e cultura, Lazer e bem-estar e doação:

☒ Cada **TOIN obrigatório** que estiver **preenchido** vale +2 pontos.

☐ Cada **TOIN obrigatório** **vazio** vale -2 pontos.

☐ Cada **TOIN extra** vale +1 ponto.

investimento:

☒ Cada **TOIN obrigatório** que estiver **preenchido** vale +3 pontos.

☐ Cada **TOIN obrigatório** **vazio** vale -3 pontos.

☐ Cada **TOIN extra** vale +1 ponto.

Atenção:



Cada TOIN de INVESTIMENTO DE LONGO PRAZO terá peso dobrado.

Portanto, se nas casas obrigatórias de INVESTIMENTO o jogador tiver INVESTIMENTOS DE LONGO PRAZO, **eles valerão o dobro** (3x2, portanto 6 pontos cada um).

E se o jogador tiver um INVESTIMENTO DE LONGO PRAZO extra, ele também valerá o dobro (1x2, portanto, 2 pontos cada um).

Uma partida do **Além da Mesada** abre uma grande oportunidade para vocês baterem um papo sobre vida financeira.

Preparamos um direcionamento para esse **BATE PAPO PÓS-JOGO**.

Acesse o QR Code ao lado e boa conversa!



<https://lps.investoetf.com.br/jogo-além-da-mesada>

Criação e desenvolvimento do jogo: **Box Cambalhota** (@boxcambalhota)

Consultoria em educação financeira: **Repenseria** (@repenseria)

Coordenação do projeto: **Mariana Monteiro**

Texto: **Adriana Gardel, Carolina Vieira e Jenifer Corrêa**

Design e diagramação: **Vinicius Blanco**

Estratégia digital: **Raquel Saliba**

Projeto financiado por: **Investo** (@investo) e **B3** (@b3_oficial)