Vamos Jogar e Aprender!

Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

BONS NEGÓCIOS

BONS NEGÓCIOS Piquenique

BONS NEGÓCIOS Piquenique

Um jogo de cartas, aonde o objetivo do jogo BONS NEGÓCIOS é exercitar, de forma lúdica, as habilidades de empreendedor e investidor, além de conceitos de educação fiscal.

O jogo apoia o desenvolvimento de habilidades de um empreendedor, como estratégia, planejamento, julgamento, tomada de decisão, adiamento de gratificações, boa utilização dos recursos financeiros e observação.

OBJETIVO:

Vender bem os produtos que comprou e ser o participante com mais dinheiro no final do jogo

PÚBLICO-ALVO:
A partir dos 10 anos

NÚMERO DE JOGADORES: 3 a 6

CARTAS-PRODUTO (fase I - compras)

IMPORTANTE

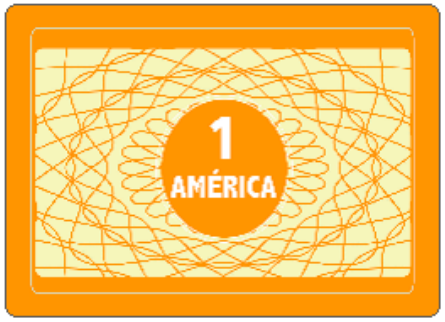
Os números nas cartas-produto NÃO REPRESENTAM VALORES EM AMÉRICAS!

São apenas referências de maior ou menor valor de mercado.

NÃO É O PREÇO!!

CARTAS-NOTA

60 de A$ 1



36 de A$ 5

12 de A$ 10.

CARTAS-CHEQUE (fase II - vendas)

CARTAS-DESAFIO para a fase III (opcional)

Energia Renovável.

Você instalou placas de energia solar e reduziu o valor da conta de luz.

\+ Some **A$ 10** ao seu resultado

Multa ambiental!

A destinação dos resíduos não acontece conforme a lei.

− Tire **20%** do seu resultado

BLOCO DE ANOTAÇÕES

BONS NEGÓCIOS

TABELA DE ANOTAÇÕES

Produtos adquiridos:						
Vendi por: (Fase II)	A$	A$	A$	A$	A$	A$
Comprei por: (Fase I)	A$	A$	A$	A$	A$	A$
Resultados: (A$)	A$	A$	A$	A$	A$	A$
Resultados: (%)	%	%	%	%	%	%

Comecei o jogo com A$ 60. (Saldo Inicial)

Terminei a FASE II com A$_____
(Somar cartas-cheque e eventuais cartas-nota que tenham sobrado.)

Terminei a FASE III com A$_____
(Saldo final após reflexos das cartas-desafio.)

Lucro ou prejuízo A$_____
(Subtrair do saldo final da fase III o saldo inicial.)

Lucro ou prejuízo em % _____
(Dividir o lucro ou prejuízo pelo saldo inicial e multiplicar por 100.)

REGRAS DO JOGO

OBJETIVOS
Vender bem os produtos que comprou e ser o participante com mais dinheiro no final do jogo;

PÚBLICO-ALVO
Crianças a partir de 10 anos;

NÚMERO DE JOGADORES
De 3 a 6;

OBS.: Se forem 5 os participantes, é necessário tirar 4 cartas-produto e 4 cartas-cheque;

PREPARAÇÃO

- **Separe as cartas por tipo (produtos, notas e cheques) e embaralhe cada um dos montes;**
- **Coloque as cartas-cheque e cartas desafio de lado, pois serão usadas somente na segunda e terceira fase do jogo, respectivamente;**
- **Posicione as cartas-produto com a face para baixo, formando um monte;**
- **Cada participante começa com A$ 60 (sessenta américas), com notas assim distribuídas:**

Quantidade de notas	Valor
10	A$ 01
6	A$ 05
2	A$ 10

- **Escolha um jogador para ser o banqueiro, que cuidará da distribuição do dinheiro e dos pagamentos feitos pelos jogadores durante a partida, além da organização das cartas.**

MODO DE JOGAR

1ª fase - Compra dos produtos

1) Abra sobre a mesa cartas-produto em número igual ao de jogadores (cartas com a face voltada para cima).

Por exemplo, se são 6 participantes, posicione 6 cartas-produto; se 4 quatro, posicione 4 cartas. Organize-as na mesa pelo número de referência (crescente) para facilitar a visualização dos jogadores.

IMPORTANTE

Em caso de se ter 5 jogadores, a orientação é que tiremos 4 cartas-produto e 4 cartas-cheque do jogo, para que fique um número de cartas múltiplo de 5 (no caso, 20 cartas de cada). Devem sair do jogo as 4 cartas-produto menos valiosas e as 4 cartas-cheque mais baixas.

2) Na primeira rodada, o primeiro jogador dá um lance colocando a carta-nota sobre a mesa (para resultados equilibrados, deve-se alternar, em sentido horário, o primeiro jogador da rodada seguinte a dar o lance).

3) O próximo tem de decidir se dará um lance maior do que o do jogador anterior, ou o lance mínimo de 1 América (o lance nunca pode ser igual ao anterior);

4) As rodadas continuam e os jogadores podem cobrir o lance do colega ou passar a vez;

5) Quando todos estiverem "satisfeitos" com seus lances, o jogador que deu o maior lance fica com a carta-produto mais valiosa (pelo número indicado na carta), aquele que deu o segundo maior lance com a segunda carta-produto mais valiosa e assim por diante;

6) Vira-se um novo conjunto de cartas-produto, e inicia-se um novo leilão, sempre no sentido horário;

A compra dos produtos continua até que eles acabem (com 6 jogadores, serão 4 rodadas de compras, por exemplo).

Se o dinheiro de algum jogador terminar antes da fase de vendas das cartas-produto, retira-se aleatoriamente a quantidade de cartas correspondente ao número de jogadores sem dinheiro e coloca-se sobre a mesa apenas a quantidade de cartas-produto correspondente ao número de jogadores com dinheiro (as cartas retiradas saem do jogo).

Procede-se dessa maneira até que todas as cartas-produto tenham sido distribuídas ou até que todos os jogadores estejam sem dinheiro.

2ª fase – Venda dos produtos

1) Coloque no centro da mesa uma quantidade de cartas-cheque (com os valores em aberto) equivalente ao número de jogadores. Cada jogador seleciona uma de suas cartas-produto para vender estrategicamente, e a coloca à sua frente com a face voltada para baixo (somente o próprio jogador sabe a carta que quer negociar).

2) Todos escolhem sua carta de "venda" (sem saber a carta previamente escolhida do outro), e abrem suas cartas-produto ao mesmo tempo.

- O jogador que tiver o produto de maior valor de referência recebe a carta-cheque mais valiosa, o jogador que tiver o produto com o segundo maior valor recebe a segunda carta-cheque mais valiosa e assim por diante;

2ª fase – Venda dos produtos

A fase de vendas termina quando todas as cartas cheque acabarem e os jogadores fizerem a soma de suas cartas cheques com as Américas que tiverem sobrado (se sobrarem) da fase de compras.

AMÉRICAS QUE SOBRARAM DA FASE 1 (DOS LEILÕES)

+

CARTAS-CHEQUE CONSEGUIDAS NA FASE 2

=

SOMA DAS CARTAS CHEQUE E AMÉRICAS É O RESULTADO DA FASE DE VENDAS.

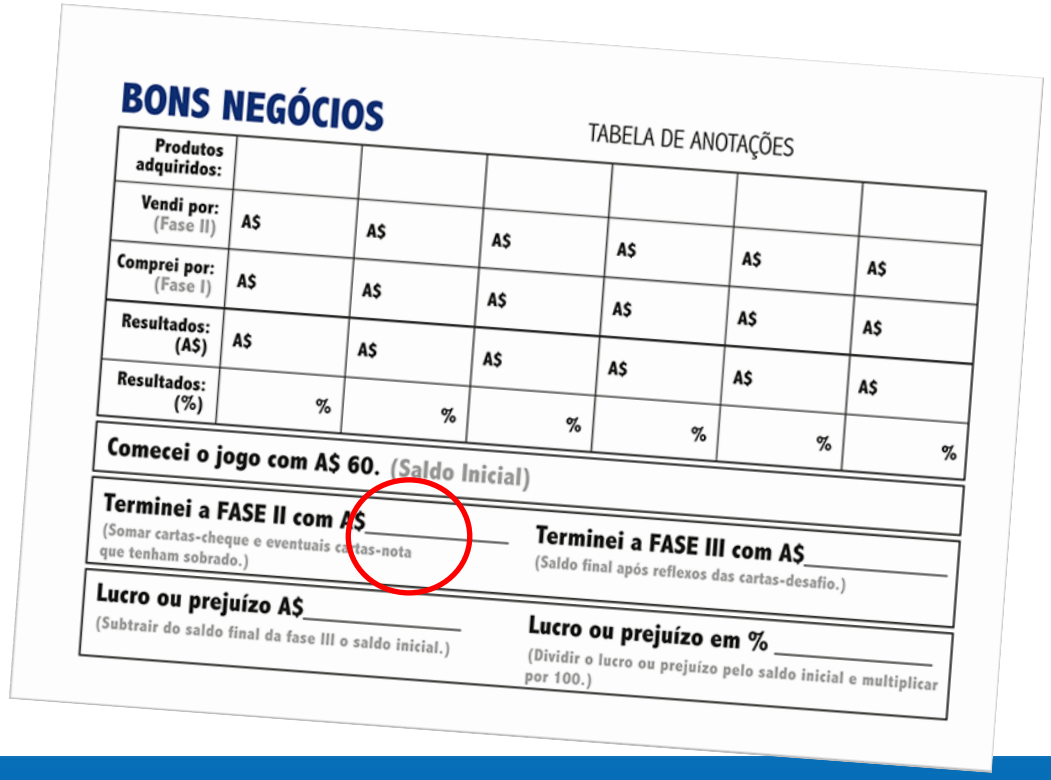
GANHA QUEM TIVER A MAIOR SOMA.

Calculados os valores, aquele que obteve mais dinheiro vence

Para efeitos de resultados eficazes de aprendizagem, sugerimos uma análise da tabela, avaliando valores da diferença da compra e da venda.

Se necessário, podem recorrer às calculadoras, e usar a planilha para melhor avaliar os resultados.

Através da tabela de anotações, pode-se trabalhar:
- **porcentagem de lucro**
- **análise de gráficos**



BONS NEGÓCIOS

TABELA DE ANOTAÇÕES

Produtos adquiridos:						
Vendi por: (Fase II)	A$	A$	A$	A$	A$	A$
Comprei por: (Fase I)	A$	A$	A$	A$	A$	A$
Resultados: (A$)	A$	A$	A$	A$	A$	A$
Resultados: (%)	%	%	%	%	%	%

Comecei o jogo com A$ 60. (Saldo Inicial)

Terminei a FASE II com A$_____
(Somar cartas-cheque e eventuais cartas-nota que tenham sobrado.)

Terminei a FASE III com A$_____
(Saldo final após reflexos das cartas-desafio.)

Lucro ou prejuízo A$_____
(Subtrair do saldo final da fase III o saldo inicial.)

Lucro ou prejuízo em %_____
(Dividir o lucro ou prejuízo pelo saldo inicial e multiplicar por 100.)

3ª fase – Cartas Desafio

1) **Sortear aleatoriamente 1 carta-desafio para cada jogador.**

Em sequência, cada jogador lê sua carta em voz alta ao grupo, e segue a orientação trazida na carta.

Ao final de todas as instruções (somando ou subtraindo de acordo com a leitura da carta), cada jogador tem o resultado final do seu jogo, quando será conhecido o vencedor!

- **Aqui, o jogador poderá ganhar ou perder Américas, dependendo do teor da carta surpresa;**

- **Em alguns casos, atenção, pois será pedido cálculo sobre percentual (calculado a partir do resultado alcançado na fase anterior).**

BONS NEGÓCIOS Piquenique

BONS NEGÓCIOS TABELA DE ANOTAÇÕES

Produtos adquiridos:						
Vendi por: (Fase II)	A$	A$	A$	A$	A$	A$
Comprei por: (Fase I)	A$	A$	A$	A$	A$	A$
Resultados: (A$)	A$	A$	A$	A$	A$	A$
Resultados: (%)	%	%	%	%	%	%

Comecei o jogo com A$ 60. (Saldo Inicial)

Terminei a FASE II com A$_____
(Somar cartas-cheque e eventuais cartas-nota que tenham sobrado.)

Terminei a FASE III com A$_____
(Saldo final após reflexos das cartas-desafio.)

Lucro ou prejuízo A$_____
(Subtrair do saldo final da fase III o saldo inicial.)

Lucro ou prejuízo em % _____
(Dividir o lucro ou prejuízo pelo saldo inicial e multiplicar por 100.)

Utilizando os dados do produto de número “14 – Boneca” e “5 – Caderno espiral” podemos comparar a diferença de lucratividade que se pode encontrar em uma rodada através da seguinte operação:

(“Vendi por” / “Comprei por”) * 100 = x%

Produto 14:

(65/17) * 100 = **382%** de lucratividade

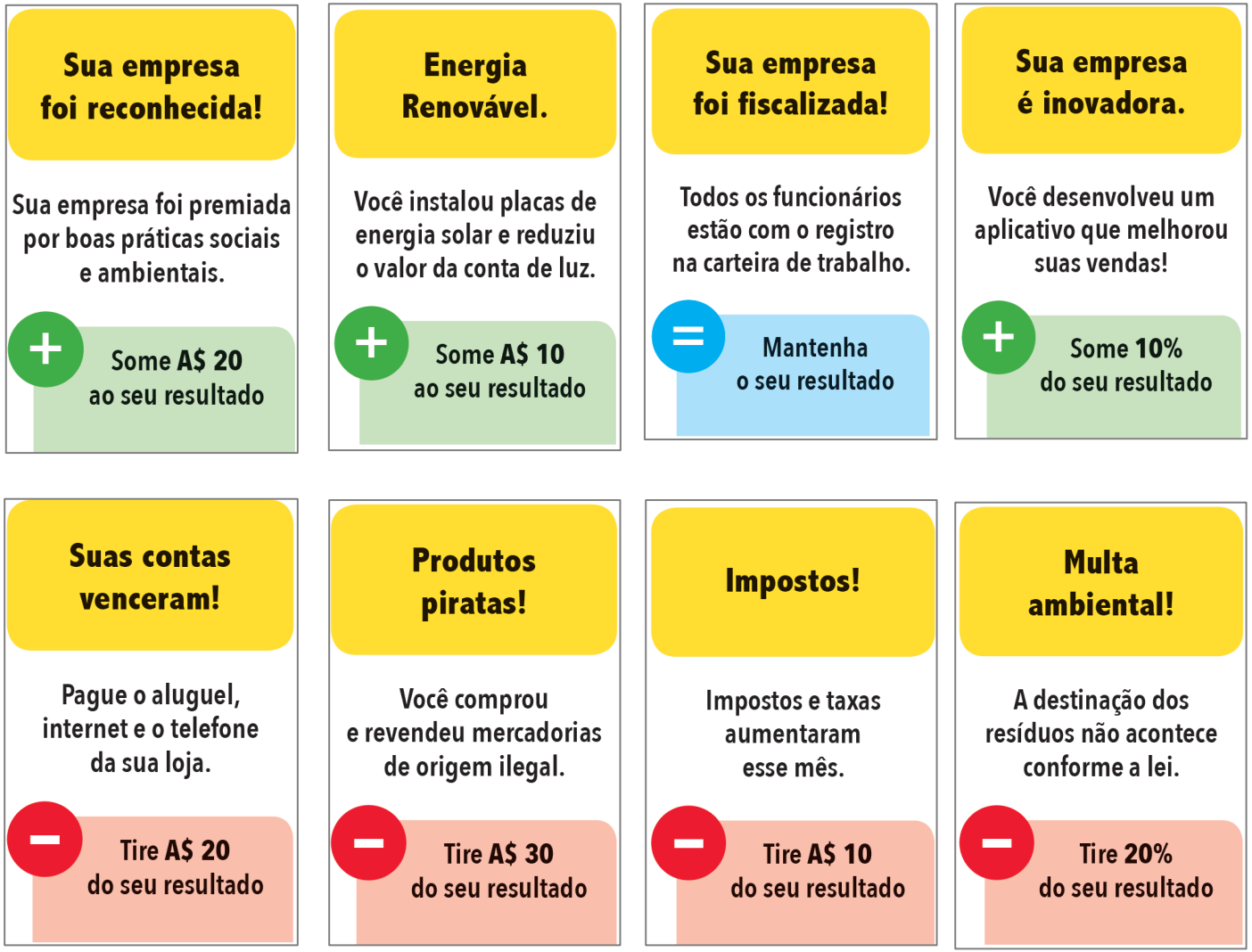
Produto 5:

(15/8) * 100 = **188%** de lucratividade

Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

BONS NEGÓCIOS Piquenique

As **cartas desafio** trazem **conceitos de educação fiscal**, em que o professor pode fazer trabalhos diversos sobre conteúdos e temáticas contextualizadas!



Você pode usar a imaginação para **criar situações** dentro de sua realidade!

?

Crie uma situação que gere uma perda.

− Tire **A$ 20** do seu resultado

?

Crie uma situação que gere um ganho.

\+ Some **A$ 20** ao seu resultado

Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

Aplicação

Para inserção dos jogos como **instrumento pedagógico** nas escolas, além das regras e dicas foram desenvolvidos cruzamentos com a Nova Base**,** para que os educadores possam **expandir suas ideias**, potencializando principalmente os objetivos e conceitos de **poupar e investir.**

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR
EDUCAÇÃO É A BASE

- ✓ **Uso regular em sala nas diferentes disciplinas;**
- ✓ **Contra turno / Ensino Integral;**
- ✓ **Planejamento de conteúdos;**

- ➢ **Melhores resultados quando <u>ambos os jogos são usados</u> e jogadores passam pela experiencia com cada um**

Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

BONS NEGÓCIOS **Piquenique**

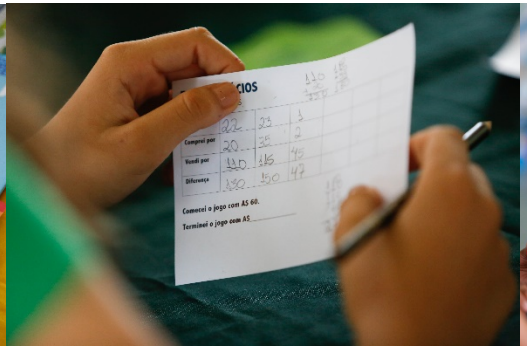
Todo conteúdo online no site oficial!

Dicas pedagógicas – alinhamento com a BNCC

Instituto BRASIL SOLIDÁRIO

BONS NEGÓCIOS **Piquenique**

Vamos Jogar e Aprender!



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO