

LIVRO GRATUITO

De Onde Vem o Dinheiro?

um guia para curiosos de 10 a 13 anos (e para ler com a família)

Querer e precisar, mesada, cofrinho, preços, propaganda, juros, golpes na internet e como ganhar seu primeiro dinheiro, com atividades para fazer sem computador



VALANDROUI

De Onde Vem o Dinheiro?

um guia para curiosos de 10 a 13 anos (e para ler com a família)

Baixe a versão mais recente em jeffev.github.io/jeffersonvalandro

Jefferson Valandro

1ª edição · outubro de 2026 · distribuição gratuita

© 2026 Jefferson Valandro. Este livro é gratuito: você pode baixar, imprimir e compartilhar à vontade, desde que sem alterações, com o nome do autor e sem cobrar por ele. Conteúdo educativo: não é recomendação de investimento nem consultoria financeira, jurídica ou tributária. Regras, taxas e leis mudam; confira sempre a fonte oficial.

Bancos, empresas, aplicativos e marcas citados servem só de exemplo e pertencem aos seus respectivos donos. Este guia não tem vínculo com nenhum deles nem recebe nada para citá-los. Pessoas e casos dos exemplos são fictícios.

Sumário

Antes de começar

- 1 Como era o mundo sem dinheiro?**
- 2 De onde vem o dinheiro?**
- 3 Querer ou precisar?**
- 4 Mesada e os três potes**
- 5 Juntar para um sonho**
- 6 Por que as coisas têm preço?**
- 7 Propaganda e truques para fazer você querer**
- 8 O dinheiro que cresce (e o que encolhe)**
- 9 Emprestar e pegar emprestado**
- 10 Cuidado: golpes e espertalhões**
- 11 Ganhar seu primeiro dinheiro**
- 12 Dinheiro, família e um mundo melhor**

Para quem lê junto

Glossário

ANTES DE COMEÇAR

Antes de começar

Era sábado de manhã, e a feira estava cheia. Bia segurava a sacola enquanto Caio ajudava o avô, seu Lauro, a arrumar as laranjas na banca.

— Vô, por que a laranja custa um preço e a banana custa outro? — perguntou Caio.

— E de onde vem o dinheiro que as pessoas trazem para cá? — completou Bia.

Seu Lauro riu e coçou a cabeça.

— Boas perguntas. Até gente grande se enrola com elas.

Este livro existe para responder a essas perguntas. E a muitas outras que vêm logo atrás.

Para quem é este livro

Ele foi escrito para quem tem mais ou menos de 10 a 13 anos e é curioso. Talvez você ganhe mesada. Talvez ganhe um dinheirinho no aniversário. Talvez não ganhe nada fixo, e tudo bem: muita gente não ganha.

Para ler, basta saber as quatro operações. As contas são pequenas e dá para fazer de cabeça.

O objetivo é simples: depois de cada capítulo, você deve conseguir **explicar a ideia para um amigo**. Esse é o melhor teste de que alguém entendeu de verdade.

Falar de dinheiro não é feio

Tem gente que acha que dinheiro é "coisa de adulto". Ou que falar disso é falta de educação. Não é.

Dinheiro faz parte da vida de todo mundo, inclusive da sua. Entender como ele funciona ajuda a fazer escolhas melhores e a não cair em armadilhas. E isso vale para qualquer família, tenha ela muito ou pouco dinheiro. Cada família tem a sua realidade. Aprender sobre dinheiro serve mesmo quando o dinheiro é pouco.

Uma coisa importante: as contas da sua casa não são responsabilidade sua. Este livro é para você entender o mundo, não para carregar preocupação de adulto.

Quem são Bia e Caio

Bia tem 10 anos, adora desenhar e é louca por bichos. Ela ganha uma semanada de R\$ 10. Caio tem 11, joga futebol, gosta de videogame e não ganha mesada fixa. Às vezes ele ajuda o avô na banca de frutas.

Os dois são vizinhos, amigos e personagens inventados. Eles aparecem no começo dos capítulos com uma pergunta.

Como ler

Você pode ler sozinho ou junto com alguém da família.

Pode ler na ordem, do começo ao fim. Mas também pode pular. Quando um capítulo usar uma ideia que veio antes, ele avisa, como em "lembra do capítulo 3?".

No meio do texto, você vai encontrar quatro tipos de caixa:

- **Experimente** é uma atividade sem computador, com papel, lápis, potes ou tampinhas. Todo capítulo tem uma.
- **Curiosidade** traz um fato verdadeiro e interessante.
- **Pense nisso** é uma pergunta para conversar com a família. Não tem resposta certa.
- **Cuidado** fala de segurança. Essas são para levar a sério.

EXPERIMENTE

Antes de seguir, faça um teste rápido com você mesmo.

1. Pegue uma folha e escreva no alto: "O que eu sei sobre dinheiro".
2. Escreva três frases com o que você acha hoje. Não existe resposta errada.
3. Guarde a folha dentro do livro.
4. Quando terminar o último capítulo, leia de novo.

O que deve acontecer: você vai perceber quanto as suas ideias mudaram. Algumas vão continuar certas. Outras podem parecer engraçadas.

Simplificar, sim; inventar, não

Dinheiro é um assunto grande. Este livro simplifica bastante. Mas simplificar não é inventar.

Tudo o que está aqui é verdade numa versão simples. Quando a simplificação esconder algo importante, o texto avisa. E os preços das histórias são **números de exemplo**, escolhidos para a conta ficar fácil. Preços de verdade mudam com o tempo e de cidade para cidade.

Este livro foi escrito em **outubro de 2026**. As ideias principais devem valer por muito tempo. Já os preços, os aplicativos e as regras podem mudar.

E depois deste livro?

Este livro faz parte de uma coleção. Se você tem um irmão ou irmã mais velho, a partir de 14 anos, existe *Seu Dinheiro, Suas Regras*. Para os adultos da casa, existe *Ninguém Me Ensinou Isso*. No fim deste livro também há um texto curto para quem lê junto com você.

Lá na feira, seu Lauro entregou uma laranja para cada um.

— Esta é por conta da casa. Agora vão descobrir as respostas.

Vamos.

CAPÍTULO 1

Como era o mundo sem dinheiro?

No recreio, Caio abriu o envelope de figurinhas e bufou. Tinha saído a mesma figurinha pela terceira vez.

— Troco essa repetida por qualquer uma — anunciou.

Bia olhou o álbum dela e balançou a cabeça.

— Essa eu já tenho. Não preciso.

Caio ficou com a figurinha na mão, sem ter com quem trocar. Será que antigamente as pessoas viviam assim, só trocando coisas?

Trocar coisa por coisa

Imagine um tempo bem antigo, antes de existir dinheiro. Uma pessoa plantava trigo. Outra criava galinhas. Outra fazia sandálias de couro. Como cada uma conseguia o que não produzia?

Trocando. Quem tinha trigo de sobra trocava por ovos. Quem fazia sandálias trocava por trigo. Essa troca direta, de uma coisa por outra, sem dinheiro no meio, se chama **escambo**.

O escambo ainda acontece hoje, aliás. Trocar figurinha repetida no recreio é escambo. Trocar o seu lanche pelo do colega também.

Resumo de uma frase: escambo é trocar uma coisa diretamente por outra, sem dinheiro.

Os problemas da troca

O escambo funciona bem entre amigos e em trocas pequenas. Mas, quando todo mundo depende dele, aparecem três problemas.

Primeiro: o outro precisa querer o que você tem. Foi o que aconteceu com o Caio. Ele tinha uma figurinha, mas a Bia não precisava dela. Agora imagine alguém com sapatos querendo pão. O padeiro já tem sapatos. Não tem troca.

Segundo: quanto vale cada coisa? Uma galinha vale quantos pares de sapato? Meio par? Três pares? E um saco de trigo vale quantas galinhas? Cada troca vira uma longa conversa.

Terceiro: algumas coisas não se dividem. Imagine que uma vaca vale muitos pães. Mas você só quer um pão hoje. Não dá para cortar um pedacinho da vaca e levar o pão.

Problema	Exemplo
O outro não quer o que você tem	O padeiro não precisa de sapatos
É difícil saber quanto vale	Quantos sapatos vale uma galinha?
Nem tudo dá para dividir	Ninguém troca um pedaço de vaca por um pão

Resumo de uma frase: trocar coisa por coisa fica complicado quando muita gente precisa trocar muitas coisas.

EXPERIMENTE

Feira de trocas. Junte a família ou alguns amigos. Cada pessoa precisa de 5 objetos pequenos, como tampinhas, lápis, borrachas, figurinhas ou papéis com desenhos.

1. Cada pessoa escreve num papel escondido 2 coisas que gostaria de conseguir na feira.
2. Durante 5 minutos, todo mundo tenta trocar seus objetos, sem dinheiro nenhum.
3. No fim, cada um confere o papel: conseguiu o que queria?
4. Agora façam uma segunda rodada. Desta vez, cada pessoa recebe 10 grãos de feijão. Os grãos valem como "dinheiro": dá para vender um objeto por grãos e comprar outro com eles.

O que deve acontecer: na primeira rodada, várias trocas travam, porque o outro não quer o que você oferece. Na segunda rodada, fica mais fácil. Você vende para quem quer o seu objeto e compra de quem tem o que você quer, mesmo que sejam pessoas diferentes. Conversem: o que mudou?

Coisas que já foram dinheiro

Para fugir dos problemas do escambo, as pessoas começaram a usar uma coisa que todo mundo aceitava. Assim, você vendia os sapatos por essa coisa e depois usava a coisa para comprar pão.

Em lugares e épocas diferentes, muita coisa fez esse papel. O sal já foi usado assim, porque era útil para conservar alimentos. Pequenas conchas também, em várias partes do mundo. E metais, como cobre, prata e ouro.

Os metais tinham vantagens. Duram muito, não estragam e podem ser divididos em pedaços menores. Com o tempo, esses pedaços de metal ganharam forma, tamanho e marcas. Viraram moedas.

Depois vieram as notas de papel. Papel é leve e fácil de carregar. Uma nota sozinha não vale quase nada como papel. Ela vale porque diz quanto vale, e as pessoas aceitam.

Resumo de uma frase: ao longo da história, várias coisas fizeram o papel de dinheiro, até chegarmos às moedas e notas.

CURIOSIDADE

O dinheiro do Brasil hoje é o **real**. Ele começou a circular em 1º de julho de 1994. Antes dele, o Brasil teve outras moedas, com outros nomes. No capítulo 8 você vai descobrir por que o país precisou trocar de moeda.

Por que um papel vale alguma coisa?

Pense numa nota de R\$ 10. Se você ficasse sozinho numa ilha deserta, ela não serviria para nada. Não dá para comer, não esquenta, não protege da chuva.

Então por que ela vale alguma coisa na cidade? Porque todo mundo confia nela. O dono da padaria aceita a nota porque sabe que vai conseguir usá-la no mercado. O mercado aceita porque sabe que vai conseguir usá-la para pagar outras pessoas. E assim por diante.

O dinheiro funciona como um grande combinado. Enquanto as pessoas confiam nele, ele vale. É por isso que existem regras e instituições cuidando para que ele continue confiável. Você vai conhecer quem faz isso no capítulo 2.

Na verdade, a história é um pouco mais complicada do que isto. Mas a ideia principal é essa: dinheiro vale porque as pessoas confiam nele e aceitam usá-lo.



Repare no desenho. Com dinheiro, o sapateiro não precisa achar um padeiro que queira sapatos. Ele vende os sapatos para quem quiser e depois compra o pão.

Resumo de uma frase: dinheiro vale porque todo mundo combina que ele vale e confia nesse combinado.

PENSE NISSO

Se amanhã a sua família tivesse que viver só de trocas, o que vocês poderiam oferecer? Um bolo, um conserto, uma ajuda? E do que vocês mais sentiriam falta?

Resumindo

- Escambo é trocar uma coisa diretamente por outra.
- Ele trava quando o outro não quer o que você tem, quando é difícil saber quanto vale cada coisa e quando algo não se divide.
- Sal, conchas e metais já fizeram o papel de dinheiro, até surgirem as moedas e as notas.
- O dinheiro vale porque as pessoas confiam nele e aceitam usá-lo.

Pergunta para pensar: as figurinhas do recreio são um tipo de dinheiro entre os colegas? O que faz uma figurinha valer mais do que outra?

CAPÍTULO 2

De onde vem o dinheiro?

Na fila da padaria, Bia viu a mãe, Renata, pagar o pão encostando o celular na maquininha. Nenhuma nota, nenhuma moeda.

— Mãe, o dinheiro saiu de dentro do celular?

Renata riu.

— Mais ou menos. Ele saiu da minha conta no banco.

— E como ele foi parar lá?

Boa pergunta. Para responder, vamos começar pelo começo: quem faz o dinheiro?

Quem fabrica as notas e moedas

As notas e moedas do real não são feitas por qualquer um. No Brasil, quem cuida da moeda é o **Banco Central**. Ele é uma instituição pública que decide quantas notas e moedas o país precisa e cuida para que o dinheiro continue confiável.

Quem fabrica de verdade as notas e as moedas é a **Casa da Moeda**. É uma fábrica especial, com máquinas e papéis próprios. As notas têm detalhes difíceis de copiar, justamente para atrapalhar quem tenta falsificar.

Lembra do capítulo 1? O dinheiro vale porque as pessoas confiam nele. Esse cuidado todo existe para manter essa confiança.

Talvez você esteja pensando: "então é só fabricar mais dinheiro e dar para todo mundo". Parece uma boa ideia, mas não funciona assim. Isso tem a ver com preços que sobem, e você vai entender no capítulo 8.

Resumo de uma frase: o Banco Central cuida da moeda, e a Casa da Moeda fabrica as notas e moedas.

CURIOSIDADE

Cada nota do real tem um animal da fauna brasileira. A de R\$ 2 tem uma tartaruga. A de R\$ 5, uma garça. A de R\$ 10, uma arara. A de R\$ 20, um mico-leão-dourado. A de R\$ 50, uma onça-pintada. A de R\$ 100, um peixe chamado garoupa. A de R\$ 200, lançada em 2020, tem um lobo-guará. Já existiu também uma nota de R\$ 1 com um beija-flor, que não é mais fabricada.

Mas e o dinheiro da sua casa?

Saber quem fabrica as notas não explica como o dinheiro chega até a sua família. A Casa da Moeda não manda notas pelo correio para ninguém.

Na maioria das famílias, o dinheiro vem do **trabalho**. Os adultos fazem alguma coisa útil para outras pessoas e recebem dinheiro por isso. A professora ensina. O motorista leva gente e coisas de um lugar para outro. O pedreiro constrói. O seu Lauro, avô do Caio, vende frutas na feira.

Quem trabalha para uma empresa costuma receber um valor combinado todo mês. Esse valor se chama **salário**. Quem trabalha por conta própria, como o seu Lauro, recebe de cada cliente. Num mês pode entrar mais, noutro, menos.

Há também famílias que recebem aposentadoria, ajuda do governo ou dinheiro de outros parentes. E há épocas em que entra pouco, porque alguém perdeu o emprego ou ficou doente. Isso acontece com muitas famílias e não é culpa de ninguém, muito menos sua.

Resumo de uma frase: para a maioria das famílias, o dinheiro vem do trabalho dos adultos.

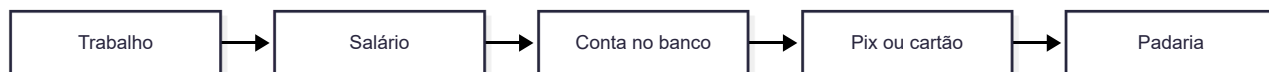
O dinheiro que você não vê

Hoje, boa parte do dinheiro nem vira nota. Quando alguém recebe salário, muitas vezes ele cai direto numa **conta no banco**. A conta é como uma caixa guardada no banco, só que o dinheiro dentro dela é um número.

Quando Renata paga o pão com **Pix**, o que acontece é simples. O número da conta dela diminui, e o número da conta da padaria aumenta na mesma quantidade. Nenhuma nota viaja. O dinheiro é um número que muda de lugar. O Pix foi criado pelo Banco Central em

2020, e o dinheiro chega em segundos.

E o cartão? Ele não é dinheiro mágico. No cartão de **débito**, o valor sai da conta na hora, como no Pix. No cartão de **crédito**, o banco paga a loja agora, e a pessoa paga o banco depois, quando chega a conta. Em qualquer caso, alguém paga. O capítulo 9 conta mais sobre o crédito.



Resumo de uma frase: Pix e cartão movem números entre contas, e esses números vieram de algum lugar, quase sempre do trabalho.

Dinheiro é tempo de trabalho

Aqui vai um jeito diferente de olhar para o preço das coisas. Todo dinheiro que entra pelo trabalho custou tempo de alguém.

Vamos usar **números de exemplo**, só para a conta ficar fácil. Imagine um adulto que ganha R\$ 20 por hora de trabalho. Agora veja quanto tempo ele precisa trabalhar para comprar cada coisa:

Coisa	Preço de exemplo	Horas de trabalho
Um lanche	R\$ 10	meia hora
Um brinquedo	R\$ 100	5 horas
Um par de tênis	R\$ 200	10 horas

Um brinquedo de R\$ 100 custa 5 horas de trabalho. É mais da metade de um dia de trabalho de alguém longe de casa. Vendo assim, o preço ganha outro peso, não é?

Na vida real, o valor da hora muda muito de uma pessoa para outra e de um trabalho para outro. E nem tudo o que a família ganha pode ir para brinquedos. Antes vêm a comida, a casa, a conta de luz. Mas a ideia continua valendo: cada real veio do tempo de alguém.

Resumo de uma frase: quando você olha um preço, dá para pensar em quantas horas de trabalho ele custa.

EXPERIMENTE

A calculadora de horas. Você precisa de papel, lápis e alguns folhetos de mercado ou de loja, ou de preços que você lembre.

1. Escolha um valor de exemplo para uma hora de trabalho. Use um número redondo, como R\$ 10 ou R\$ 20.
2. Faça uma lista com 5 coisas que você gostaria de ter e o preço de cada uma.
3. Divida cada preço pelo valor da hora. Exemplo: com R\$ 10 por hora, um jogo de tabuleiro de R\$ 80 custa 8 horas.
4. Escreva as horas ao lado de cada item.

O que deve acontecer: algumas coisas vão parecer bem mais "caras" quando viram horas. Mostre a lista para alguém da família e pergunte se alguma surpreendeu.

PENSE NISSO

Que trabalhos você conhece na sua família, no seu bairro ou na sua escola? O que cada pessoa faz que é útil para os outros?

Resumindo

- O Banco Central cuida da moeda, e a Casa da Moeda fabrica notas e moedas.
- O dinheiro da maioria das famílias vem do trabalho dos adultos.
- Pix e cartão movem números entre contas; o cartão não é mágico, alguém sempre paga.
- Todo preço pode ser visto como tempo de trabalho de alguém.

Pergunta para pensar: se você pudesse escolher um trabalho quando crescer, qual seria? O que ele faria de útil para as outras pessoas?

CAPÍTULO 3

Querer ou precisar?

Caio passou a manhã de sábado ajudando o avô na feira. No fim, seu Lauro deu R\$ 20 para ele.

Na volta, Caio parou na frente da loja de esportes. Tinha uma bola nova de R\$ 20 na vitrine. Na banca do lado, pacotes de figurinhas. E ele também lembrou que o caderno de matemática estava acabando.

— Eu preciso de tudo isso — disse para a Bia.

— Precisa mesmo? — perguntou ela.

Precisar e querer

Algumas coisas a gente **precisa** para viver bem. Comida, um lugar para morar, roupa para o frio, remédio quando fica doente, material para a escola. Sem elas, a vida fica difícil de verdade. Essas coisas se chamam **necessidades**.

Outras coisas a gente **quer**. Um brinquedo novo, um doce, uma roupa para um jogo de celular, a bola da vitrine. Elas deixam a vida mais gostosa, mas dá para viver sem elas. Essas se chamam **desejos**.

Um jeito rápido de testar: "se eu ficar sem isso por um mês, o que acontece?". Sem comida, você passa mal. Sem a bola nova, você joga com a velha. Ou com a do amigo.

Necessidade	Desejo
Comida	Doce
Caderno da escola	Figurinhas
Remédio	Brinquedo novo
Casaco no frio	Roupa de personagem no jogo

Resumo de uma frase: necessidade é o que faz falta de verdade; desejo é o que deixa a vida mais gostosa.

Querer não é errado

Atenção: este capítulo não está dizendo que desejar é feio. Todo mundo quer coisas. Adultos também. Uma bola nova, um passeio, um sorvete no domingo: tudo isso faz parte de uma vida boa.

O problema não é querer. O problema é que o dinheiro acaba. Ele não dá para tudo, nem nas famílias que têm bastante. Então a gente precisa escolher.

E, quando o dinheiro é curto, as necessidades vêm primeiro. É por isso que os adultos às vezes dizem "agora não dá". Não é porque o seu desejo é bobo. É porque eles estão fazendo escolhas difíceis.

Resumo de uma frase: querer é normal, mas o dinheiro é limitado, e por isso a gente escolhe.

Nem sempre é tão simples

Algumas coisas ficam no meio do caminho. Veja o tênis. Ter um tênis para ir à escola é uma necessidade. Ter o tênis da marca famosa que custa o dobro já é um desejo.

O mesmo vale para a comida. Comer é necessidade. Comer pizza no sábado é desejo. E a internet? Para quem faz trabalho da escola por ela, pode ser necessidade. Para ver vídeo de gatinho, é desejo. Gatinhos, porém, são importantes, como a Bia faria questão de dizer.

Por isso, a resposta muitas vezes é "depende". Depende da situação, da família, da época. Uma coisa que é necessidade para uma pessoa pode ser desejo para outra.

EXPERIMENTE

As três pilhas. Você precisa de 15 pedaços de papel, lápis e, se der, alguém da família para conversar.

1. Em cada papel, escreva ou desenhe uma coisa que se compra. Exemplos: arroz, chocolate, caderno, bicicleta, remédio, tênis, sorvete, conta de luz, figurinhas, mochila, jogo de celular, sabonete, pizza, roupa de frio, ingresso de cinema.
2. Separe os papéis em três pilhas: "preciso", "quero" e "depende".
3. Pegue a pilha "depende". Para cada papel, explique em voz alta quando ele seria necessidade e quando seria desejo.
4. Peça para alguém da família separar os mesmos papéis, sem ver as suas pilhas. Depois comparem.

O que deve acontecer: a maioria dos papéis vai para o mesmo lugar nas duas separações. Mas alguns vão parar em pilhas diferentes. É aí que a conversa fica boa. Não existe uma separação perfeita.

Escolher é deixar de ter outra coisa

Volte ao Caio. Ele tem R\$ 20. Vamos usar preços de exemplo: a bola custa R\$ 20, um pacote de figurinhas custa R\$ 5 e um caderno custa R\$ 10.

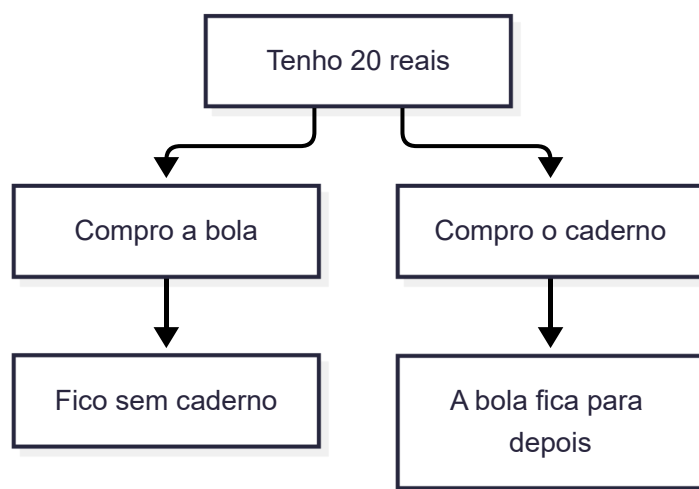
Se ele comprar a bola, gasta tudo. Fica sem figurinhas e sem caderno. Se comprar o caderno, sobram R\$ 10, que dão para 2 pacotes de figurinhas. Mas aí a bola fica para depois.

Escolha	Quanto gasta	O que sobra
Bola	R\$ 20	nada
Caderno e 2 pacotes de figurinhas	$R\$ 10 + R\$ 10 = R\$ 20$	nada
Só o caderno	R\$ 10	R\$ 10 para guardar

Repare: toda escolha tem um preço escondido. Não é só o dinheiro que sai do bolso. É também aquilo que você deixou de ter. Os economistas chamam isso de **custo de oportunidade**: é o que você perde quando escolhe uma coisa no lugar de outra.

Em linguagem de recreio: "se eu comprar isso, deixo de comprar aquilo". Antes de gastar, vale fazer essa pergunta. Às vezes você vai escolher a bola mesmo, e tudo bem. O importante é escolher sabendo o que ficou para trás.

E o custo de oportunidade não é só de dinheiro. Se você passa a tarde jogando videogame, deixa de passar essa tarde jogando bola. O tempo também é limitado.



Resumo de uma frase: custo de oportunidade é aquilo de que você abre mão quando faz uma escolha.

No fim, Caio comprou o caderno e guardou os outros R\$ 10. A bola ficou na vista. No capítulo 5, você vai ver como dá para juntar dinheiro para um objetivo assim.

PENSE NISSO

Lembre de uma vez em que você ou alguém da família teve que escolher entre duas coisas. O que foi escolhido? O que ficou para trás? Hoje vocês fariam a mesma escolha?

Resumindo

- Necessidades são o que faz falta de verdade; desejos deixam a vida mais gostosa.
- Querer não é errado, mas o dinheiro acaba, então a gente escolhe.
- Muitas coisas dependem da situação e podem ser necessidade ou desejo.

- Custo de oportunidade é o que você deixa de ter quando escolhe uma coisa.

Pergunta para pensar: qual foi a última coisa que você quis muito? Ela era um desejo ou uma necessidade? E o que você teria deixado de ter para consegui-la?

CAPÍTULO 4

Mesada e os três potes

Toda segunda-feira, Bia recebe R\$ 10 da mãe. Na sexta, quase sempre, não sobra nada.

— Para onde foi o meu dinheiro? — perguntou ela, virando o porta-moedas de cabeça para baixo.

Caio, que não ganha mesada fixa, achou graça.

— Pelo menos você tem dinheiro para perder.

Bia não achou graça nenhuma. O dinheiro não tinha sumido. Ela só não lembrava onde tinha gastado.

Mesada, semanada e outros dinheirinhos

Mesada é um dinheiro que algumas famílias dão para a criança todo mês. Quando é toda semana, como no caso da Bia, muita gente chama de **semanada**. A ideia é a criança aprender a cuidar de um dinheiro que é dela.

Mas nem toda família dá mesada, e tudo bem. Às vezes não cabe nas contas da casa. Às vezes a família prefere outro jeito de ensinar. Nenhuma das duas coisas está errada.

E quem não tem mesada também pode ter algum dinheiro de vez em quando. Pode ser um presente de aniversário, uma moeda que a avó deu, ou o dinheiro que o Caio ganha quando ajuda o avô na feira. Tudo o que vale para a mesada neste capítulo vale também para esse dinheiro. E, se agora você não tem dinheiro nenhum, as ideias continuam úteis. Um dia você vai ter.

Resumo de uma frase: mesada é um dinheiro para a criança aprender a cuidar, mas qualquer dinheirinho serve para praticar.

O dinheiro que some

O que aconteceu com a Bia acontece com muita gente, inclusive adulto. O dinheiro vai saindo aos pouquinhos. Um picolé aqui, um chiclete ali, uma figurinha acolá. No fim, a pessoa nem lembra direito.

O problema não é ter gastado. O dinheiro era da Bia, e ela podia gastar. O problema é que ela queria comprar um estojo de lápis de cor e nunca conseguia. Todo o dinheiro ia embora antes.

Existe um jeito simples de mudar isso: decidir para onde o dinheiro vai **antes** de gastar.

Os três potes

Uma ideia muito usada é dividir o dinheiro em três potes:

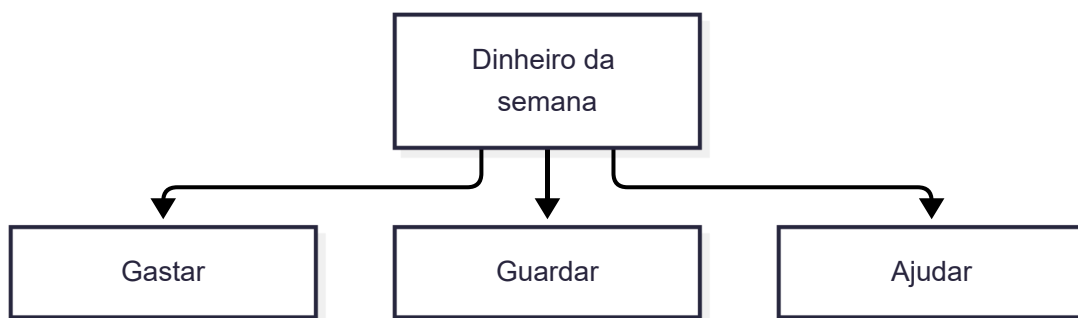
- **Gastar:** para as coisas do dia a dia, como um lanche ou uma figurinha.
- **Guardar:** para juntar e comprar algo maior depois.
- **Ajudar:** para ajudar alguém, dar um presente ou doar.

A Bia resolveu testar. Com a ajuda da mãe, ela dividiu os R\$ 10 da semana assim:

Pote	Quanto entra por semana	Em 4 semanas
Gastar	R\$ 5	R\$ 20
Guardar	R\$ 4	R\$ 16
Ajudar	R\$ 1	R\$ 4
Total	R\$ 10	R\$ 40

Confira: R\$ 5 + R\$ 4 + R\$ 1 dá R\$ 10. Metade vai para gastar. O pote de ajudar recebe R\$ 1, que é 10% de R\$ 10.

Essa divisão é só um exemplo. Cada pessoa pode combinar a sua com a família. O importante é que os três potes existam. Assim, o dinheiro de guardar não some junto com o de gastar.



Resumo de uma frase: separar o dinheiro em potes ajuda a não gastar tudo sem perceber.

EXPERIMENTE

Monte seus três potes. Você precisa de três potes, latas ou envelopes, papel, canetinhas e fita adesiva. Potes de vidro vazios ou caixas de leite cortadas funcionam bem.

1. Escreva num papel "Gastar", noutro "Guardar" e noutro "Ajudar". Cole um em cada pote.
2. Decore como quiser.
3. Combine com alguém da família quanto vai para cada pote. Se você não ganha mesada, use o próximo dinheiro que ganhar.
4. Se ainda não tiver dinheiro, use tampinhas ou moedas de brinquedo. Faça de conta que 10 tampinhas são R\$ 10 e divida.
5. Durante um mês, sempre que entrar dinheiro, divida na hora, antes de gastar qualquer coisa.

O que deve acontecer: no fim do mês, o pote de guardar vai ter alguma coisa dentro, mesmo que pouco. Com a divisão da Bia, seriam R\$ 16. Compare com antes, quando sobrava zero.

O plano do dinheiro

O que a Bia fez tem um nome. Ela montou um **orçamento**, que é um plano para o dinheiro: quanto entra e para onde cada parte vai.

A palavra parece coisa de escritório, mas a ideia é simples. Um orçamento responde a duas perguntas: "quanto dinheiro eu tenho?" e "o que eu vou fazer com ele?". Os três potes são um orçamento de criança. Adultos fazem a mesma coisa, só que com mais potes: comida, aluguel, luz, transporte.

Um orçamento não é uma prisão. É um mapa. Se no meio do caminho você mudar de ideia, pode mudar o plano. Só é melhor mudar de propósito do que por esquecimento.

Resumo de uma frase: orçamento é o plano que diz quanto dinheiro entra e para onde ele vai.

O caderninho

Para não esquecer para onde foi o dinheiro, a Bia começou a anotar tudo num caderninho. Cada vez que entra ou sai dinheiro, ela escreve uma linha. Veja uma semana dela, com preços de exemplo:

Dia	O que foi	Entrou	Saiu	Pote de gastar
Segunda	Semanada, parte de gastar	R\$ 5		R\$ 5
Quarta	Picolé		R\$ 2	R\$ 3
Sexta	Figurinhas		R\$ 2	R\$ 1

Confira a coluna da direita: R\$ 5 menos R\$ 2 dá R\$ 3. Menos R\$ 2 de novo dá R\$ 1. Na sexta, ainda sobrava R\$ 1 para gastar. E os R\$ 4 do pote de guardar continuavam lá, sem ninguém mexer.

Anotar parece chato no começo. Mas leva um minuto e evita a pergunta "para onde foi o meu dinheiro?". Depois de algumas semanas, você começa a ver o que mais gasta. Às vezes dá uma surpresa.

No capítulo 5, você vai ver como usar o pote de guardar para juntar dinheiro para um sonho.

PENSE NISSO

Se você recebesse R\$ 10 por semana, como dividiria entre os três potes? Por quê? Converse com alguém da família e veja se ele dividiria igual.

Resumindo

- Mesada é um dinheiro para aprender; nem toda família dá, e qualquer dinheirinho serve para praticar.
- Os três potes separam o dinheiro em gastar, guardar e ajudar.
- Orçamento é o plano do dinheiro: quanto entra e para onde vai.
- Anotar num caderninho mostra para onde o dinheiro foi.

Pergunta para pensar: o que você colocaria no pote de ajudar? Para quem você gostaria de dar uma ajuda ou um presente?

CAPÍTULO 5

Juntar para um sonho

Bia viu na papelaria um estojo de lápis de cor com 48 cores. Ficou parada na vitrine um tempão. Na etiqueta, R\$ 60. "Eu ganho R\$ 10 por semana", ela pensou. "Isso vai demorar uma eternidade." Caio, do lado, nem ganha semanada fixa. Ele quer uma bola nova. Dá para chegar lá?

Dá. Neste capítulo você vai ver como transformar um "eu queria tanto" num plano. E também o que fazer quando bate a vontade de desistir no meio do caminho.

Guardar com um motivo

No capítulo 4, você conheceu o pote de guardar. Agora vamos dar um nome para o que acontece dentro dele. **Poupar** é guardar uma parte do dinheiro hoje para usar depois, em algo que importa para você.

Guardar sem motivo é chato. Guardar com um motivo é diferente: cada moeda que entra deixa você mais perto de alguma coisa. Esse motivo se chama **objetivo** ou **meta**: aquilo que você quer alcançar.

Pode ser uma bicicleta, um jogo, um material de desenho, um presente. O importante é que seja seu, e não do amigo ou do vídeo que você viu.

Cada família tem sua realidade. Tem criança que ganha semanada, tem criança que não ganha nada fixo, tem criança que junta o dinheiro de aniversário. Tudo isso vale. Poupar não é só para quem tem muito. Quem tem pouco também aprende a planejar, e isso serve para a vida toda.

Resumo de uma frase: poupar é guardar hoje, de propósito, para algo que você quer depois.

Uma meta de verdade tem número e data

"Quero juntar dinheiro" é um desejo. "Quero juntar R\$ 60 em 15 semanas" é uma meta. A diferença está em dois detalhes: quanto e quando.

Bia fez as contas. Dos R\$ 10 da semana, R\$ 4 vão para o pote de guardar, como no capítulo 4. O resto fica para os lanches e para o pote de ajudar. Quantas semanas até os R\$ 60?

Somando de 4 em 4, ou dividindo 60 por 4, dá 15. São 15 semanas, mais ou menos três meses e meio.

E se ela guardasse outro valor por semana? Veja como o tempo muda (valores de exemplo):

Guardando por semana	Semanas até R\$ 60
R\$ 2	30
R\$ 3	20
R\$ 4	15
R\$ 5	12
R\$ 10	6

Repare: guardar mais deixa a espera mais curta, mas sobra menos para o dia a dia. Não existe valor certo. Existe o valor que cabe na sua vida. Se só cabem R\$ 2, tudo bem: vai demorar mais, mas você chega.

E o Caio, que não tem semanada fixa? Ele fez diferente. Anotou a meta: a bola de R\$ 20 do capítulo 3. Ele já tinha os R\$ 10 que guardou naquele dia. Para o resto, decidiu guardar metade de todo dinheiro que aparecer. Pode ser um presente da madrinha ou um trocado do avô, seu Lauro, depois de ajudar na banca. A data dele é menos certa. Mas a meta está escrita, e isso já muda muita coisa.

Resumo de uma frase: meta é um valor e um prazo, e a conta mostra quanto guardar por vez.

EXPERIMENTE

O termômetro da meta. Você precisa de uma folha, lápis de cor e fita adesiva.

1. Escreva no topo da folha o seu objetivo e o valor. Pode desenhar o objeto também.
2. Desenhe um termômetro bem comprido, de baixo até em cima.
3. Divida o termômetro em partes iguais. Cada parte vale o que você vai guardar por vez. Para R\$ 60 guardando R\$ 5, são 12 partes.
4. Escreva os valores do lado: R\$ 5, R\$ 10, R\$ 15... até R\$ 60 no alto.
5. Cole na geladeira ou na porta do quarto, com permissão da família.
6. Cada vez que guardar, pinte uma parte.

O que deve acontecer: no começo parece que não sai do lugar. Lá pela metade, você começa a ver a cor subindo, e fica mais fácil continuar. Ver o progresso ajuda a não desistir.

Esperar é difícil (para todo mundo)

Uns cientistas fizeram uma experiência famosa com crianças pequenas e doces. Cada criança ficava numa sala com um doce, um marshmallow, na frente dela. Ela podia comer na hora. Ou podia esperar um pouco e ganhar dois doces no lugar de um.

Algumas crianças comeram logo. Outras esperaram. E as que esperaram usavam truques. Tapavam os olhos, cantavam, viravam de costas, inventavam brincadeiras. Elas não tinham uma força mágica. Tinham jeitos de pensar em outra coisa.

Outras pesquisas depois mostraram mais um detalhe. Esperar faz mais sentido quando a gente confia que a promessa vai ser cumprida. Se a criança já viu promessas sendo quebradas, comer o doce na hora é uma escolha esperta, e não um defeito. Ou seja: ninguém nasce "bom" ou "ruim" em esperar. Dá para aprender, e o ambiente conta muito.

Com o seu dinheiro é igual. Você não precisa ser super forte. Precisa de alguns truques.

Resumo de uma frase: esperar é difícil para todo mundo, e truques ajudam mais que força de vontade.

Quando bate a vontade de desistir

Lá pela semana 5, Bia viu um adesivo de gatinho por R\$ 4. Era a semana inteira de poupança. Ela quase comprou. E agora?

Isso é normal. Toda meta tem um momento chato no meio. Algumas ideias ajudam:

1. **Olhe para o termômetro.** Lembrar quanto você já guardou ajuda a não jogar fora o esforço.
2. **Pergunte: eu quero isso mais do que a minha meta?** Esse é o "se eu comprar isso, deixo de comprar aquilo" do capítulo 3.
3. **Espere um dia.** Muita vontade passa de um dia para o outro. Se não passar, aí você pensa com calma.
4. **Divida a meta em pedaços.** Comemore a metade, sem gastar. Um desenho, um adesivo no termômetro, um "consegui" para a família.
5. **Guarde o dinheiro longe da vista.** Dinheiro no bolso chama para ser gasto. No pote, fica mais quieto.

E se você mudar de ideia de verdade? Tudo bem trocar de meta. Às vezes a gente descobre que não queria tanto aquilo. Isso não é fracasso. O dinheiro continua guardado, pronto para o novo objetivo.

Bia deixou o adesivo para depois. Na semana 15, entrou na papelaria com R\$ 60 contados.

PENSE NISSO

Caio já tinha juntado R\$ 15 para a bola. Aí o seu Lauro contou que a banca teve uma semana fraca. Caio pensou em usar parte do dinheiro para comprar um lanche para o avô. Ninguém pediu isso a ele. Ajudar com um presente é uma escolha bonita, mas não é obrigação de criança. O que você faria? Converse com sua família.

Guardar também abre uma porta para uma ideia nova. Dinheiro guardado em certos lugares pode crescer um pouquinho com o tempo. Isso se chama juros, e é assunto do capítulo 8.

Resumindo

- Poupar é guardar uma parte do dinheiro hoje para um objetivo que é seu.
- Meta boa tem valor e prazo; a divisão mostra quantas semanas faltam.
- Esperar é difícil para todo mundo, e truques ajudam mais do que força.
- Se der vontade de desistir, olhe o caminho feito, espere um dia, e lembre que trocar de meta não é fracasso.

Pergunta para pensar: se você pudesse juntar para uma coisa só nos próximos três meses, o que seria, e quanto precisaria guardar por semana?

CAPÍTULO 6

Por que as coisas têm preço?

Sábado de manhã, Caio ajudava o avô na banca de frutas. Bia passou com a mãe e reparou numa coisa. A tangerina estava baratinha, e a montanha delas era enorme. Já o morango, num cantinho, estava bem mais caro. "Seu Lauro, por que o morango custa mais? Ele é menor!" O avô riu: "Boa pergunta. Senta aí que eu te explico."

Quem decide quanto as coisas custam? E como saber se um preço é bom? É disso que trata este capítulo.

O que tem dentro de um preço

Pense num bolo de pote vendido na escola. Para ele existir, alguém comprou farinha, ovos, açúcar e chocolate. Alguém usou o fogão e gastou gás. Alguém passou a tarde cozinhando. Tudo isso tem um valor.

O que se gasta para fazer ou trazer um produto se chama **custo**. Na banca do seu Lauro, o custo inclui a fruta comprada do produtor, o transporte até a feira, a lona e as caixas. E tem o trabalho dele, que acorda cedo e passa o dia todo ali.

Por isso o preço de venda precisa ser maior que o custo. Senão o vendedor perde dinheiro e um dia fecha a banca. A diferença entre o que entra e o que se gastou tem nome, e o capítulo 11 explica com detalhes.

Resumo de uma frase: o preço precisa pagar o custo e o trabalho de quem vende.

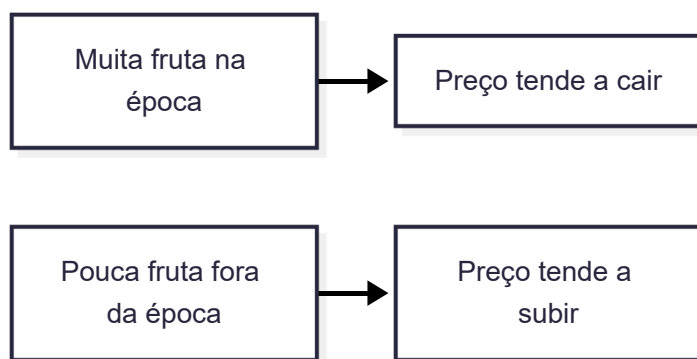
Quando muita gente quer, o preço sobe

Agora, o morango. Seu Lauro explicou que cada fruta tem sua época. Na época da tangerina, os produtores colhem muita. Chega tangerina em todas as bancas. Se ele cobrar caro, o freguês compra na banca do lado. Então o preço cai.

Fora da época, a fruta fica difícil de achar. Tem pouca, e quem quer comprar precisa disputar. Aí o preço sobe.

Os economistas chamam isso de **oferta e procura**. Oferta é quanto do produto existe para vender. Procura é quanta gente quer comprar. Muita oferta e pouca procura: o preço tende a cair. Pouca oferta e muita procura: o preço tende a subir.

Isso é uma versão simples. Na vida real, muitas coisas pesam ao mesmo tempo, como chuva, transporte e impostos. Mas a ideia vale para muita coisa: figurinha rara, ingresso de jogo importante, sorvete no dia mais quente do ano.



Resumo de uma frase: quando sobra, o preço tende a cair; quando falta, tende a subir.

CURIOSIDADE

Na escola acontece a mesma coisa com figurinhas. A figurinha que todo mundo tem repetida quase não vale nada na troca. A que quase ninguém tirou vale várias. Ninguém escreveu essa regra. Ela aparece sozinha, porque é raro e muita gente quer.

Pacote grande sempre compensa?

No mercado com a família, você já deve ter visto o mesmo produto em vários tamanhos. Parece óbvio que o pacote grande sai mais barato. Às vezes sai. Às vezes não. O jeito de saber é descobrir o **preço por unidade**: quanto custa cada um, ou cada pedaço do mesmo tamanho.

Veja dois exemplos com preços inventados, só para a conta.

Iogurte: a caixinha com 6 custa R\$ 12. Um iogurte sozinho custa R\$ 2,50. Na caixinha, cada um sai por 12 dividido por 6, ou seja, R\$ 2. Aqui, o pacote compensa.

Biscoito: o pacote pequeno, de 100 gramas, custa R\$ 2. O grande, de 400 gramas, custa R\$ 10. O grande tem 4 vezes mais biscoito. Então cada 100 gramas dele sai por 10 dividido por 4, que dá R\$ 2,50. Aqui, o pequeno compensa!

Produto	Preço	Cada unidade ou 100 g
Caixinha com 6 iogurtes	R\$ 12	R\$ 2
iogurte sozinho	R\$ 2,50	R\$ 2,50
Biscoito, 100 g	R\$ 2	R\$ 2
Biscoito, 400 g	R\$ 10	R\$ 2,50

Muitos mercados já mostram o preço por unidade na etiqueta da prateleira, em letra pequena. Vale procurar.

E mais um cuidado: o grande só compensa se a família for usar tudo. Comida que estraga antes de acabar foi dinheiro jogado fora.

Resumo de uma frase: para comparar tamanhos, divida o preço pela quantidade.

Marca, sem marca e promoção

Muitos produtos têm uma versão famosa e outra mais simples, de marca menos conhecida. A famosa costuma custar mais. Parte desse preço paga a propaganda, que é assunto do capítulo 7. Às vezes a famosa é melhor mesmo. Às vezes as duas são quase iguais. O único jeito de saber é experimentar e comparar.

Já as promoções pedem olho atento. Promoção de verdade é quando o preço baixou mesmo. Promoção de mentira parece desconto, mas não é. Alguns truques comuns:

- **"De R\$ 20 por R\$ 15"**, quando o produto já custava R\$ 15 na semana passada.
- **"Leve 3, pague 2"**, quando você só precisava de 1. Você economizou num produto que nem ia comprar.
- **Preço quebrado**: R\$ 9,99 parece "nove e pouco", mas é praticamente R\$ 10.
- **Etiqueta gigante e colorida**, que chama atenção mesmo quando o preço é normal.

Promoção só é boa se você já ia comprar aquilo e se o preço caiu de verdade.

EXPERIMENTE

Detetive de preços. Você precisa de um caderninho, lápis e um adulto da família que vá ao mercado ou à feira.

1. Antes de sair, escolha com o adulto 3 produtos que a família já compra. Por exemplo, arroz, biscoito e sabonete.
2. No mercado, anote de cada produto: o nome, o tamanho e o preço de duas opções diferentes.
3. Em casa, faça a divisão para achar o preço por unidade ou por pedaço do mesmo tamanho.
4. Marque qual opção saiu mais barata em cada caso.
5. Se der, procure uma "promoção" e anote o preço antigo. Na próxima ida, confira se era desconto de verdade.

O que deve acontecer: em pelo menos um caso, a opção que parecia mais barata não vai ser. E você vai começar a enxergar as etiquetas pequenas das prateleiras.

PENSE NISSO

Sua família sempre compra o mesmo sabão. Aí aparece um mais barato, de outra marca. Vale a pena trocar? E se ele limpar menos e precisar usar o dobro? Converse em casa: como vocês decidem o que comprar?

Resumindo

- O preço precisa cobrir o custo e o trabalho de quem vende.
- Quando sobra produto, o preço tende a cair; quando falta, tende a subir.
- Pacote grande nem sempre compensa: divida o preço pela quantidade.
- Promoção só vale se o preço caiu de verdade e se você ia comprar mesmo.

Pergunta para pensar: que coisa você conhece que fica mais cara em certas épocas do ano, e por que será?

CAPÍTULO 7

Propaganda e truques para fazer você querer

Caio terminou um vídeo de futebol no celular e já começou outro. No meio, apareceu um garoto abrindo uma caixa cheia de chuteiras novas, todo animado. Depois veio um anúncio de jogo com música grudenta. No fim da tarde, Caio estava doido por uma chuteira que, na hora do almoço, nem sabia que existia. "De onde veio essa vontade?", perguntou Bia.

Boa pergunta. Muitas vezes, a vontade não nasce sozinha. Alguém trabalhou bastante para colocá-la ali. Neste capítulo, você vai aprender a enxergar esse trabalho.

Para que serve a propaganda

Propaganda é uma mensagem feita para fazer você conhecer um produto e querer comprar. Ela aparece na TV, em cartazes, em embalagens, em vídeos e dentro dos jogos.

Propaganda não é vilã. Ela avisa que um produto existe, que uma loja abriu, que tem vacina no posto. O problema é quando ela usa truques para mexer com a sua vontade, e não com o seu pensamento. Por isso vale conhecer os truques. Truque que você enxerga perde força.

Alguns dos mais usados:

- **Personagens e mascotes.** Um bicho fofo ou um herói na embalagem faz o produto parecer seu amigo.
- **Música grudenta.** Você nem gosta, mas não para de cantar. E lembra do produto toda vez.
- **"Todo mundo tem."** A propaganda mostra um monte de crianças felizes com o produto. A mensagem escondida é: só falta você.
- **Gente famosa.** Se aquela pessoa que você admira usa, parece que você também deveria usar.

- **Close bonito.** O lanche da foto é sempre maior e mais brilhante do que o que chega na bandeja.

Resumo de uma frase: propaganda informa, mas também usa truques que mexem com a vontade.

Quem ganha para mostrar

Tem uma propaganda mais difícil de perceber. É quando alguém que você segue mostra um produto como se fosse só uma dica de amigo.

Muitas pessoas que fazem vídeos recebem dinheiro ou presentes de empresas para falar bem de um produto. Isso se chama **publi**, abreviação de publicidade. Não tem nada de errado em ganhar dinheiro assim. Mas o certo é avisar quem está assistindo, com palavras como "publi", "publicidade" ou "parceria". Nem sempre o aviso aparece, ou aparece pequeno, num cantinho.

Os vídeos de abrir caixas são um caso parecido. Alguém abre pacote atrás de pacote de brinquedos, com gritos de alegria. Às vezes os brinquedos foram enviados de graça pela empresa. Mesmo quando não foram, o vídeo funciona como propaganda: dá vontade de ter o que está na caixa.

Uma pergunta ajuda sempre: "Essa pessoa ganha alguma coisa se eu comprar?" Se a resposta for sim ou talvez, a opinião dela pode não ser tão livre assim.

Resumo de uma frase: quando alguém ganha para mostrar um produto, aquilo é propaganda, mesmo parecendo conversa.

EXPERIMENTE

Caçador de truques. Você precisa de papel, lápis e um adulto da família. Pode usar o intervalo de um programa de TV, um encarte de mercado ou as embalagens da cozinha.

1. Faça uma tabela com cinco colunas: personagem, música, "todo mundo tem", gente famosa, close bonito.
2. Escolha 5 propagandas ou embalagens.
3. Para cada uma, marque um X nos truques que você encontrou.
4. No fim, conte qual truque apareceu mais.
5. Escolha uma delas e conte para o adulto o que ela queria que você sentisse.

O que deve acontecer: quase toda propaganda vai ter pelo menos um truque. Depois de caçar alguns, você vai começar a vê-los sozinho, sem esforço.

Jogo grátis que vende coisas

Muitos jogos de celular são grátis para baixar. Mas eles precisam ganhar dinheiro de algum jeito. Um jeito comum é vender coisas dentro do jogo: roupas para o personagem, poderes, vidas extras, passes de temporada.

E aqui tem um truque esperto. Quase sempre você não compra com reais. Você compra com a moeda do jogo: gemas, diamantes, moedinhas. Assim o preço em reais some da sua frente. "200 gemas" não parece tanto quanto "R\$ 10".

Por isso vale fazer a conversão. Imagine um jogo inventado em que 400 gemas custam R\$ 20. Cada gema vale 20 dividido por 400, ou seja, 5 centavos. Uma roupa de 200 gemas custa, então, R\$ 10. E uma de 250 gemas custa R\$ 12,50.

Tem mais. Às vezes os pacotes nunca batem com o preço das coisas. Suponha que o jogo só venda pacotes de 200 gemas, a R\$ 10 cada. A roupa de 250 gemas obriga você a comprar 2 pacotes. Você paga R\$ 20 e sobram 150 gemas. Elas ficam lá, chamando para mais uma compra.

Alguns jogos vendem caixas-surpresa: você paga sem saber o que vem. Isso se parece muito com um sorteio, e sorteio é assunto sério. O capítulo 10 fala disso.

CUIDADO

Compra dentro de jogo é sempre com um adulto da família, e com o dinheiro combinado. Nunca use o cartão ou a senha de alguém escondido, mesmo que seja "só uma vez". Se o jogo pedir dados de pagamento, um código ou uma senha, pare e chame um adulto. E desconfie de quem oferece gemas grátis: o capítulo 10 explica por quê.

Resumo de uma frase: transforme a moeda do jogo em reais antes de decidir.

"Só hoje!" e a regra de um dia

"Só hoje!", "últimas unidades!", "a oferta acaba em 10 minutos!", com um relógio contando para trás. Esses avisos têm um objetivo: fazer você decidir rápido, antes de pensar.

Quem pensa com calma às vezes desiste da compra. Por isso a pressa é tão usada. E muitas vezes a "oferta que acaba hoje" volta na semana seguinte.

A defesa mais simples é a **regra de um dia**. Viu uma coisa e bateu a vontade? Espere um dia inteiro antes de pedir ou de comprar. Se no dia seguinte você ainda quiser, converse com a família, faça as contas, veja se cabe no seu dinheiro. Se a vontade sumiu, ótimo. Você acabou de economizar sem esforço nenhum.

Foi o que o Caio fez com a chuteira. No dia seguinte, ele lembrou que a dele ainda estava boa. A vontade tinha vindo do vídeo, não do pé.

PENSE NISSO

Bia viu uma propaganda de canetinha que muda de cor. Ela já tem canetinhas. Mas a propaganda era tão bonita! Querer uma coisa por causa de uma propaganda é errado? Ou é normal? O que ajudaria Bia a decidir? Converse com a família.

Resumindo

- Propaganda informa, mas usa truques: personagens, música, "todo mundo tem", gente famosa.

- Quando alguém ganha para mostrar um produto, é publi, mesmo que pareça conversa de amigo.
- Moeda de jogo esconde o preço: converta para reais, e compre só com um adulto.
- Contra o "só hoje!", use a regra de esperar um dia.

Pergunta para pensar: qual foi a última coisa que você quis muito por causa de uma propaganda, e você ainda quer?

CAPÍTULO 8

O dinheiro que cresce (e o que encolhe)

Davi, o irmão da Bia, chegou da escola contando uma novidade. "O dinheiro guardado no banco cresce sozinho!" Bia arregalou os olhos e olhou para o seu pote de moedas. Caio, que estava lá, desconfiou: "Cresce como? Ninguém planta dinheiro." Bia foi perguntar para a mãe, a Renata. Ela riu e disse: "Plantar, não. Mas alugar, sim."

Neste capítulo você vai entender esse aluguel do dinheiro. E vai ver também o contrário: o dinheiro que, sem ninguém mexer, compra cada vez menos.

Juros: o aluguel do dinheiro

Pense numa casa alugada. O dono deixa outra pessoa morar nela. Em troca, recebe um valor todo mês, o aluguel. Com o dinheiro acontece algo parecido.

Quando um adulto guarda dinheiro no banco, o banco pode usar parte desse dinheiro. Ele empresta para outras pessoas e empresas. Em troca, paga ao dono do dinheiro um valor a mais. Esse valor a mais se chama **juros**: o preço de usar um dinheiro que não é seu por um tempo.

Os juros funcionam nos dois sentidos:

- **Quem guarda** recebe juros. O dinheiro cresce um pouquinho.
- **Quem pega emprestado** paga juros. Devolve mais do que pegou.

Um exemplo com números inventados, só para a conta ficar fácil. Imagine juros de 10% por ano, ou seja, R\$ 10 a cada R\$ 100. Quem guarda R\$ 100 termina o ano com R\$ 110. Quem pega R\$ 100 emprestado precisa devolver R\$ 110 depois de um ano.

Na vida real, a porcentagem muda com o tempo, de lugar para lugar e de tipo de conta para tipo de conta. Os 10% aqui são só um exemplo redondo. E quem pega emprestado costuma pagar juros bem maiores do que quem guarda recebe. É assim que o banco ganha dinheiro. Pegar emprestado é assunto do capítulo 9.

Resumo de uma frase: juros são o aluguel do dinheiro, que quem guarda recebe e quem pega emprestado paga.

Sementes que dão sementes

Agora vem a parte mais surpreendente. Imagine que seu Lauro ganhou 10 sementes de abóbora. Ele planta as 10. Cada uma vira uma planta, e cada planta devolve 2 sementes. No fim da colheita, ele tem 20 sementes.

Ele pode fazer duas coisas com elas.

Jeito 1: plantar sempre só 10 e dar o resto para os vizinhos. Todo ano ele colhe 20 sementes, e nada muda.

Jeito 2: plantar todas as sementes que tiver. No segundo ano, planta 20 e colhe 40. No terceiro, planta 40 e colhe 80. As sementes novas também viram plantas, e dão mais sementes.

Ano	Sementes plantadas no jeito 2	Sementes colhidas no jeito 2
1	10	20
2	20	40
3	40	80
4	80	160

Repare como o número dispara. No começo, parece pouco. Depois de alguns anos, vira muito.

Com o dinheiro, isso se chama **juros sobre juros**: os juros que você ganhou ficam guardados e também passam a render juros. O dinheiro não dobra todo ano como as sementes, mas a ideia é a mesma. Veja com R\$ 100 e aqueles 10% de exemplo.

Depois de	Tirando os juros todo ano	Deixando os juros guardados
1 ano	R\$ 110	R\$ 110
2 anos	R\$ 120	R\$ 121
3 anos	R\$ 130	R\$ 133,10

Na coluna do meio, o juro é sempre R\$ 10, calculado só sobre os R\$ 100 do começo. Na outra coluna, no segundo ano o juro é calculado sobre R\$ 110, e dá R\$ 11. No terceiro, é calculado sobre R\$ 121, e dá R\$ 12,10. A diferença parece pequena em três anos. Em muitos anos, ela fica enorme.

E atenção: juros sobre juros também funcionam ao contrário. Uma dívida que não é paga pode crescer do mesmo jeito. O capítulo 9 conta mais.

Resumo de uma frase: juros sobre juros fazem o dinheiro crescer cada vez mais rápido, como sementes replantadas.

EXPERIMENTE

Corrida dos feijões. Você precisa de um pacote de feijão ou arroz cru, dois pratinhos e alguém para jogar com você. Peça licença na cozinha antes.

1. O jogador A começa sem nada e, a cada rodada, ganha sempre 10 grãos.
2. O jogador B começa com 1 grão. A cada rodada, ele dobra o que tem: 1 vira 2, 2 vira 4.
3. Joguem 7 rodadas. Depois de cada uma, contem os grãos dos dois pratos e anatem num papel.
4. Antes de começar, apostem só na conversa: quem vai ter mais no final?

O que deve acontecer: no começo, o A dispara: na rodada 3, ele tem 30 e o B tem só 8. Mas na rodada 6 o B passa na frente, com 64 contra 60. Na rodada 7, o B tem 128 e o A tem 70. Crescer em cima do que já cresceu é lento no começo e rápido depois. No fim, devolvam os grãos para o pacote.

O picolé que encolhe o seu dinheiro

Agora o lado que encolhe. Imagine, com preços de exemplo, que hoje um picolé custa R\$ 2. Com R\$ 10, você compra 5 picolés.

Você guarda esses R\$ 10 num cofrinho e esquece. Alguns anos depois, o mesmo picolé custa R\$ 3. Os R\$ 10 continuam lá, inteirinhos. Mas agora compram só 3 picolés, e sobra R\$ 1. O dinheiro não sumiu. Ele passou a comprar menos.

Quando os preços de muitas coisas vão subindo com o tempo, isso se chama **inflação**. Um pouco de inflação é comum na maioria dos países. O problema é quando ela fica alta. Aí o dinheiro perde força rápido, e o salário dos adultos compra cada vez menos no

mercado.

É por isso que os juros importam tanto. Se o dinheiro guardado rende juros, ele pode acompanhar a subida dos preços, ou pelo menos perder menos. Dinheiro parado no cofrinho não rende nada. Para o seu pote de guardar uma meta de poucas semanas, como no capítulo 5, o cofrinho funciona bem. Para guardar por anos, os adultos procuram um lugar que renda.

CURIOSIDADE

Antes de 1º de julho de 1994, quando começou o real, o Brasil viveu a **hiperinflação**: preços que subiam quase todo dia. Nos mercados, funcionários passavam pelas prateleiras trocando as etiquetas por outras com preços novos. Quem recebia o salário corria para fazer as compras logo, antes que tudo ficasse mais caro. Pergunte a alguém mais velho da família se lembra dessa época.

PENSE NISSO

Se você ganhasse R\$ 20 hoje, preferiria gastar agora ou guardar para daqui a um ano, sabendo que os preços podem subir? E se o dinheiro guardado rendesse juros, mudaria? Converse com a família.

Resumindo

- Juros são o aluguel do dinheiro: quem guarda recebe, quem pega emprestado paga.
- Juros sobre juros fazem o dinheiro crescer em cima do que já cresceu, como sementes replantadas.
- Inflação é a subida dos preços, que faz o mesmo dinheiro comprar menos.
- Dinheiro parado não rende; para guardar por muito tempo, os adultos procuram onde ele renda.

Pergunta para pensar: por que será que quem empresta dinheiro cobra juros, em vez de emprestar de graça?

CAPÍTULO 9

Emprestar e pegar emprestado

Bia queria um kit de tintas que custava R\$ 30. Ela tinha R\$ 10 guardados. Faltavam R\$ 20, e a promoção da papelaria acabava no sábado. Ela bateu na porta do quarto do irmão. "Davi, me empresta R\$ 20? Eu te devolvo." Davi tirou o fone do ouvido e perguntou: "Devolve quando? E como?"

Bia não tinha pensado nisso. Neste capítulo, você vai ver o que é pegar dinheiro emprestado, por que as perguntas do Davi são as mais importantes e o que é uma dívida.

Emprestar é combinar

Pegar emprestado é usar agora uma coisa que é de outra pessoa e devolver depois. Com uma borracha, ninguém se preocupa. Com dinheiro é diferente, porque dinheiro gasto não volta sozinho para o bolso.

Por isso, todo empréstimo de dinheiro precisa de um combinado. Um bom combinado responde a três perguntas:

1. **Quanto?** O valor exato que foi emprestado.
2. **Quando?** O dia, ou as semanas, em que o dinheiro volta.
3. **Como?** Tudo de uma vez ou um pouco por semana.

Bia e Davi sentaram e fizeram as contas. A semanada dela é de R\$ 10. Se ela devolvesse R\$ 5 por semana, em 4 semanas pagaria os R\$ 20. E ainda ficaria com R\$ 5 por semana para ela. Davi topou.

Semana	Bia devolve	Falta devolver	Sobra da semanada
1	R\$ 5	R\$ 15	R\$ 5
2	R\$ 5	R\$ 10	R\$ 5
3	R\$ 5	R\$ 5	R\$ 5
4	R\$ 5	R\$ 0	R\$ 5

Os dois escreveram o combinado num papel, e cada um assinou. Parece exagero entre irmãos? Não é. O papel não é falta de confiança: ele serve para ninguém esquecer nem brigar depois.

Resumo de uma frase: empréstimo bom tem valor, prazo e jeito de devolver combinados, de preferência no papel.

Dívida: dinheiro do seu futuro

Enquanto Bia não terminar de devolver, ela tem uma **dívida**: um dinheiro que ela deve para alguém. Repare numa coisa curiosa. O kit de tintas ela ganhou hoje. Mas o dinheiro dele vai sair das próximas quatro semanadas.

É por isso que dá para dizer que uma dívida é dinheiro que você já gastou do seu futuro. Durante um mês, Bia vai receber R\$ 10 por semana, mas só vai poder usar R\$ 5.

Isso quer dizer que dívida é sempre ruim? Não. Às vezes vale a pena trazer uma coisa do futuro para agora. A promoção do kit, por exemplo, ia acabar. O cuidado é outro: pegar emprestado só quando você sabe de onde vai sair o dinheiro para devolver.

Resumo de uma frase: quem pega emprestado ganha agora e paga depois, com o dinheiro que ainda vai receber.

EXPERIMENTE

O combinado de tampinhas. Você precisa de um amigo ou alguém da família, uma caixa com umas 50 tampinhas (ou feijões, ou cliques), papel e lápis.

1. Cada um pega 10 tampinhas da caixa. Elas são a "semanada" de uma semana de brincadeira.
2. Você pede emprestadas 6 tampinhas do outro. Antes de receber, escrevam juntos o combinado: quanto, quando e como.
3. Combinem devolver 2 tampinhas por "semana". A cada rodada, você ganha mais 10 tampinhas de semana da caixa e devolve 2.
4. Anote numa tabela quanto falta devolver depois de cada rodada.
5. Na segunda vez, mudem o combinado: devolver tudo de uma vez na primeira rodada.

O que deve acontecer: com 2 por rodada, a dívida acaba em 3 rodadas e você sempre fica com a maior parte da semana. Devolvendo tudo de uma vez, a dívida some logo, mas sobra bem menos naquela rodada. Os dois jeitos funcionam. O importante é escolher antes e cumprir.

Juros: o "aluguel" do empréstimo

Entre irmãos e amigos, quase sempre se devolve o mesmo valor que se pegou. Com um banco é diferente. Como você viu no capítulo 8, quem empresta dinheiro cobra **juros**, que são uma espécie de aluguel pelo dinheiro emprestado. Por isso, quem pega emprestado no banco devolve mais do que pegou.

Um exemplo inventado: quem pega R\$ 100 e paga R\$ 10 de juros devolve R\$ 110.

Cartão de crédito em uma explicação

Quando um adulto passa o cartão de crédito no mercado, parece que ninguém pagou nada. Mas pagou, sim. Funciona assim: o banco paga a loja agora, e a pessoa paga o banco depois, quando chega a conta do cartão, a **fatura**. É um empréstimo rápido.

Se a fatura for paga inteira na data certa, normalmente não há juros. Se a pessoa pagar só uma parte, o resto vira dívida com juros. E os juros do cartão, quando a fatura não é paga inteira, costumam ser muito altos. Ele não é dinheiro mágico: é dinheiro do futuro,

como no capítulo 2.

PENSE NISSO

Seu melhor amigo pede R\$ 10 emprestados e promete devolver "logo". Você tem R\$ 10 guardados para o presente de aniversário da sua avó, que é daqui a duas semanas. O que você faria? Que perguntas faria antes? Converse com alguém da sua família.

Quando os adultos têm dívidas

Muitos adultos têm dívidas. Às vezes é uma compra grande, como uma casa, paga um pouco por mês durante muitos anos. Às vezes acontece um imprevisto: alguém perde o emprego, fica doente, a geladeira quebra. E às vezes a pessoa só se atrapalhou com as contas.

Se você ouvir em casa que tem uma dívida, saiba de duas coisas. A primeira: não é culpa sua, e resolver isso não é tarefa sua. Cuidar das contas da casa é trabalho dos adultos. A segunda: dívida tem solução. Dá para conversar com quem emprestou, combinar um novo jeito de pagar e ir organizando aos poucos, como Bia e Davi fizeram com a tabela.

Se o assunto deixar você preocupado, pergunte. Um adulto da família pode explicar o que está acontecendo do jeito que der. Falar sobre dinheiro, mesmo quando ele está curto, costuma deixar todo mundo mais tranquilo.

E quando é você quem empresta?

Agora inverta a história. Um colega pede dinheiro para você. Uma regra simples ajuda: **empreste só o que você pode ficar sem**. Se o colega demorar para devolver, ou esquecer, você não vai ficar sem o lanche nem sem o dinheiro do seu sonho.

Outra ideia: emprestar não é obrigação. Você pode dizer "agora não dá, esse dinheiro já tem destino". E, se emprestar, faça o mesmo combinado das três perguntas. Amizade boa aguenta um papel com "quanto, quando e como".

CUIDADO

Se alguém, mesmo um conhecido, insiste muito para você emprestar dinheiro, pede segredo ou quer que você pegue dinheiro da sua família, pare e conte para um adulto de confiança. Pedido com pressa e segredo é sinal de alerta, como você vai ver no capítulo 10.

Resumindo

- Todo empréstimo de dinheiro precisa de um combinado: quanto, quando e como devolver.
- Dívida é dinheiro que você já gastou do seu futuro.
- Banco cobra juros, e o cartão de crédito é um empréstimo que vira dívida cara se a fatura não for paga inteira.
- Empreste só o que pode ficar sem, e lembre que as dívidas da casa são assunto dos adultos.

Pergunta para pensar: por que será que é mais fácil pedir emprestado do que devolver?

CAPÍTULO 10

Cuidado: golpes e espertalhões

Caio estava jogando no celular quando apareceu uma mensagem no chat do jogo: "Ganhe 10 mil moedas grátis! É só mandar seu login e sua senha para eu colocar as moedas na sua conta." O nome de quem mandou parecia de um moderador. Caio já ia digitar a senha. Então lembrou de um ditado que o avô sempre repetia na feira: "Quando a esmola é demais, o santo desconfia."

Ele largou o celular e foi mostrar a mensagem para a mãe. Fez muito bem. Neste capítulo, você vai entender por que.

O que é um golpe

Um **golpe** é uma mentira contada para tirar alguma coisa de você: dinheiro, senha, a conta do jogo ou dados da sua família. Quem aplica o golpe se chama golpista. Ele não parece um vilão de filme. Ele parece simpático, prestativo e às vezes até finge ser alguém que você conhece.

Os golpistas sabem que crianças jogam, veem vídeos e conversam pela internet. Por isso, muitos golpes são feitos sob medida para quem tem a sua idade.

Os golpes mais comuns com crianças

Alguns truques aparecem de novo e de novo, só mudando a roupa:

- **Moedas grátis.** Alguém promete moedas, roupas ou itens raros do jogo. Em troca, pede seu login e sua senha. Quando você manda, ele entra na sua conta e leva tudo.
- **Sorteio falso.** "Parabéns, você ganhou um celular!" Para receber, é só clicar num link, preencher seus dados ou pagar uma "taxa de entrega". Não existe prêmio nenhum.
- **Link de prêmio.** Um link chega por mensagem, às vezes de um amigo cuja conta foi invadida. Ao clicar, abre uma página que imita um site conhecido e pede sua senha.
- **Foto do cartão.** Um estranho pede que você tire foto do cartão dos seus pais, "só para conferir uma coisa". Com a foto, ele consegue fazer compras.

- **O código que chegou.** Alguém diz: "Mande sem querer um código para o seu celular, pode me passar?" Esse código é a chave que abre uma conta, sua ou da sua família.

Repare que quase todos usam as mesmas iscas: um presente bom demais, pressa ("só nos próximos 5 minutos!") e segredo ("não conta para ninguém").

Resumo de uma frase: golpe é uma mentira bem contada, quase sempre com presente, pressa e segredo.

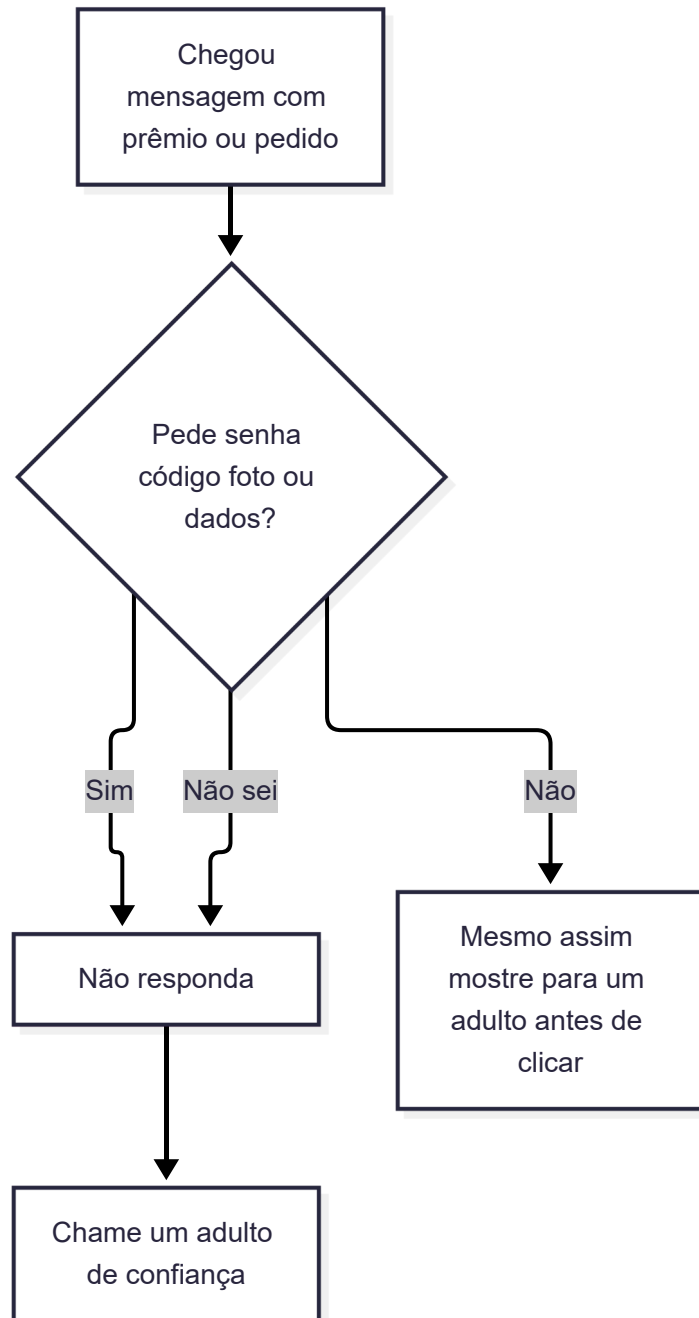
A regra de ouro

Se você guardar só uma coisa deste capítulo, guarde esta.

Senha e código não se passam para ninguém. Nem para quem diz ser moderador do jogo, nem para quem diz ser do banco, nem para o seu melhor amigo. E nada de mandar foto de cartão, documento ou dados da família, como endereço e telefone.

Por que nem para um amigo? Porque a conta do seu amigo pode ter sido invadida, e quem está escrevendo é outra pessoa. E porque nenhuma empresa séria pede sua senha por mensagem. Quem trabalha de verdade no jogo não precisa dela.

A segunda parte da regra é tão importante quanto a primeira: **na dúvida, chame um adulto**. Sempre. Mostrar uma mensagem esquisita para alguém de confiança nunca é exagero.



CUIDADO

Caiu num golpe? Mandou a senha sem querer? Não tenha vergonha nem medo de contar. Isso acontece até com adultos espertos. Conte logo para um adulto: quanto mais rápido, mais fácil trocar a senha e proteger a conta. Quem errou foi o golpista, não você.

Apostas: um jogo feito para a casa ganhar

Talvez você já tenha visto propaganda de sites de apostas ou de joguinhos de cassino no celular. Eles mostram gente feliz ganhando muito dinheiro. Primeiro, um fato: apostar a dinheiro é **proibido para menores de 18 anos** no Brasil. Mas existe outro motivo para ficar longe, e ele é pura matemática.

Imagine um jogo de cara ou coroa entre dois amigos. Cada um aposta 2 tampinhas. Quem acerta leva 2 do outro, quem erra perde 2. É um jogo justo: no longo prazo, ninguém ganha nem perde nada.

Agora imagine uma "casa de apostas" de cara ou coroa. Você aposta 2 tampinhas. Se errar, perde as 2. Se acertar, a casa paga só 1. Veja o que acontece em 20 jogadas, se você acertar metade das vezes, que é o que costuma acontecer com uma moeda:

Em 20 jogadas	Tampinhas
10 acertos, ganhando 1 cada	+ 10
10 erros, perdendo 2 cada	- 20
Resultado no fim	- 10

Você perdeu 10 tampinhas, e a casa ganhou essas 10. Esse é o segredo das apostas: as regras sempre deixam uma vantagem para a casa. Na vida real, as contas são outras, mas a ideia é a mesma.

"Mas eu vi alguém ganhar!" Pode ser. De vez em quando, por sorte, alguém sai ganhando numa partida. É isso que faz as pessoas voltarem. Só que, somando todas as jogadas de todo mundo, quem ganha é a casa. Se não fosse assim, ela não existiria.

Resumo de uma frase: apostas são proibidas para menores e foram montadas para que, no total, a casa ganhe.

EXPERIMENTE

A casa sempre ganha. Você precisa de uma moeda, umas 60 tampinhas (ou feijões), papel, lápis e alguém da família para ser "a casa".

1. Você começa com 20 tampinhas. A casa fica com o resto.
2. Em cada rodada, você aposta 2 tampinhas e escolhe cara ou coroa. A casa joga a moeda.
3. Se acertar, a casa paga 1 tampinha. Se errar, você entrega as 2 para a casa.
4. Jogue 20 rodadas e anote quantas tampinhas você tem depois de cada uma. Se as suas acabarem antes, o jogo termina ali.
5. Depois, jogue mais 20 rodadas com a regra justa: acertou, ganha 2; errou, perde 2.

O que deve acontecer: com a regra da casa, você quase sempre termina com menos de 20 tampinhas, muitas vezes perto de 10. Às vezes, por sorte, alguém termina no lucro, e é isso que faz parecer que dá para ganhar. Com a regra justa, você termina perto de onde começou. Compare as duas listas e veja quem levou as tampinhas.

Como se proteger no dia a dia

Algumas atitudes simples ajudam muito:

- Use o celular e os jogos com o conhecimento de um adulto da casa.
- Não aceite pedido de amizade nem converse com estranhos que oferecem presentes.
- Não clique em link de prêmio. Se parecer verdade, peça para um adulto conferir.
- Nunca baixe aplicativo nem faça compra sem um adulto junto, como você viu no capítulo 7.
- Desconfie de pressa e de segredo. Quem é honesto não se importa que você pergunte para alguém.

PENSE NISSO

Um colega da escola diz que conhece um jeito de ganhar itens raros no jogo e pede sua senha "só por um minuto". Ele é seu amigo de verdade. O que você responderia para ele sem brigar? Treine a resposta com alguém da sua família.

Resumindo

- Golpe é uma mentira para tirar dinheiro, senha ou dados, e quase sempre usa presente, pressa e segredo.
- Senha, código, foto de cartão e dados da família não se passam para ninguém.
- Apostas são proibidas para menores de 18 anos e suas regras dão vantagem para a casa.
- Na dúvida, ou se já caiu num golpe, chame um adulto de confiança na hora.

Pergunta para pensar: por que será que os golpistas pedem segredo quase sempre?

CAPÍTULO 11

Ganhar seu primeiro dinheiro

No sábado de manhã, Caio foi com o avô para a feira. Ajudou a arrumar as laranjas em pirâmide e a colocar as plaquinhas de preço. No fim, seu Lauro deu a ele uma banana e uma nota de R\$ 5. "Pelo capricho", disse. No caminho de volta, Caio encontrou Bia e contou a novidade. Ela ficou pensando: "Será que eu também consigo ganhar um dinheirinho? Eu sei desenhar..."

Consegue, sim, com a família por perto e do jeito certo. Neste capítulo, você vai ver algumas ideias e aprender a conta mais importante de quem vende alguma coisa.

Ideias com a família

Muita criança já ganhou seus primeiros reais com uma ideia simples. Alguns exemplos:

- Vender desenhos, marcadores de página ou cartões feitos à mão.
- Fazer limonada ou brigadeiro para vender numa festa da família ou na rua de casa, com um adulto junto.
- Vender brinquedos e livros que você não usa mais, num bazar com a família.
- Ajudar um parente que tem um pequeno negócio, como Caio na banca do avô.

Repare que todas as ideias têm uma coisa em comum: um adulto participa. Ele ajuda a decidir onde vender, cuida da segurança e da cozinha, e entra na conversa com quem compra. Vender pela internet, por exemplo, é só com um adulto cuidando de tudo.

A conta do brigadeiro

Bia resolveu testar com brigadeiros, junto com a mãe. Antes de começar, as duas fizeram as contas. Os números a seguir são de exemplo, para entender a ideia. Os preços de verdade mudam de lugar para lugar.

O que	Valor
Ingredientes e forminhas para 20 brigadeiros	R\$ 20
Preço de cada brigadeiro	R\$ 2
Se vender os 20	$20 \times R\$ 2 = R\$ 40$

Agora vem a conta mais importante. O dinheiro que entrou não é todo ganho. Uma parte só está pagando o que foi gasto. O que sobra depois de pagar os gastos se chama **lucro**:

Lucro = o que entrou – o que foi gasto.

Se Bia vender os 20 brigadeiros, entram R\$ 40. Tirando os R\$ 20 dos ingredientes, sobra um lucro de R\$ 20. E se ela vender só 10? Entram R\$ 20, que só pagam os ingredientes, e o lucro é zero. E se vender só 8? Entram R\$ 16. Faltam R\$ 4 para pagar o que foi gasto. Quando o resultado fica negativo, o nome é **prejuízo**.

Brigadeiros vendidos	Entrou	Gastou	Resultado
20	R\$ 40	R\$ 20	lucro de R\$ 20
10	R\$ 20	R\$ 20	nem lucro nem prejuízo
8	R\$ 16	R\$ 20	prejuízo de R\$ 4

Viu como vender não é garantia de ganhar? Por isso, quem vende sempre faz a conta antes. Esta conta ainda está simplificada. Na vida real, existem outros gastos, como o gás do fogão e o tempo de quem cozinhou.

E os brigadeiros que sobraram? Bia descobriu que um brigadeiro sem forminha bonita, ou com um pouco de vergonha na hora de oferecer, vende menos. Na segunda vez, ela fez menos brigadeiros e caprichou na plaquinha.

Resumo de uma frase: lucro é o que sobra depois de pagar tudo o que você gastou para vender.

EXPERIMENTE

Plano da vendinha. Você precisa de papel, lápis e um adulto da família para conversar.

1. Escolha uma coisa que você poderia vender com a família: desenhos, limonada, pipoca, brinquedos usados.
2. Pergunte ao adulto quanto custaria o material. Anote. Se não souberem, invente um valor redondo e escreva "exemplo".
3. Decida quantas unidades você faria e o preço de cada uma.
4. Faça a conta de três jeitos: vendendo tudo, vendendo metade e vendendo só um pouquinho. Calcule o lucro ou o prejuízo de cada caso.
5. Descubra quantas unidades precisa vender para não ter prejuízo.

O que deve acontecer: você vai perceber que existe um número mínimo de vendas para pagar os gastos. Abaixo dele, prejuízo. Acima dele, lucro. Se esse número for muito alto, talvez valha fazer menos unidades ou mudar a ideia.

Preço justo

Quanto cobrar? Se o preço for muito baixo, você não paga os gastos. Se for muito alto, ninguém compra. Um **preço justo** é aquele que paga o que você gastou, deixa um lucro e ainda parece razoável para quem compra.

Uma dica é olhar o preço de coisas parecidas, como você viu no capítulo 6. Outra é ser honesto: o brigadeiro precisa ser gostoso, o desenho precisa ser caprichado, a limonada precisa ser feita com cuidado. Quem compra uma vez e gosta compra de novo.

PENSE NISSO

Sua tia quer comprar um desenho seu e pergunta o preço. Você cobraria dela o mesmo que cobraria de um vizinho? E se fosse o seu melhor amigo? Converse com sua família sobre o que é justo em cada caso.

Isso não é emprego

Agora uma coisa séria. No Brasil, **trabalho infantil** é proibido. A lei não permite que menores de 16 anos trabalhem, a não ser como aprendiz, a partir dos 14, num programa especial que combina estudo e trabalho.

Então Caio na feira e Bia com os brigadeiros estão fazendo algo errado? Não. Ajudar em casa, ajudar o avô de vez em quando e fazer uma vendinha com a família não são emprego. A diferença está em três pontos:

- **É de vez em quando**, e não todo dia com horário de patrão.
- **Um adulto da família cuida**, e não é um chefe cobrando produção.
- **Não atrapalha** a escola, o descanso nem a brincadeira.

Se alguma dessas coisas mudar, já não é uma vendinha. Se alguém propuser a uma criança trabalhar com horário fixo, sem tempo para estudar e brincar, isso é trabalho infantil. Nesse caso, conte para um adulto de confiança.

O seu "trabalho" mais importante agora

Ganhar um dinheirinho é bom. Ensina a fazer conta, a planejar e a valorizar o que custa esforço. Mas, nesta idade, o seu "trabalho" mais importante é outro: estudar, brincar, descansar e aprender coisas novas.

Seu Lauro gosta de dizer que, na banca, o difícil não é vender: é fazer o troco rápido e tratar bem cada cliente. Isso se aprende, em boa parte, na escola. O que você aprende agora é o que vai abrir portas lá na frente. Ler bem, fazer contas, conversar com as pessoas e resolver problemas valem mais do que qualquer brigadeiro vendido. E o dinheiro da vendinha pode ir para os três potes do capítulo 4.

Resumindo

- Dá para ganhar um dinheirinho com ideias simples, sempre com um adulto da família junto.
- Lucro é o que entrou menos o que foi gasto; se o resultado for negativo, é prejuízo.
- Preço justo paga os gastos, deixa um lucro e parece razoável para quem compra.
- Trabalho infantil é proibido; vendinha com a família, de vez em quando e sem atrapalhar a escola, não é emprego.

Pergunta para pensar: se você tivesse uma vendinha, o que venderia, e por que alguém escolheria comprar de você?

CAPÍTULO 12

Dinheiro, família e um mundo melhor

No jantar de domingo, Renata comentou que a conta de luz tinha vindo mais alta. Bia ficou quieta, com medo de ser assunto proibido. Caio, que estava jantando lá, perguntou sem cerimônia: "Mais alta por quê?" Renata riu e explicou. No fim, todo mundo deu uma ideia, e Bia percebeu que falar de dinheiro não era tão assustador assim.

Este é o último capítulo. Ele fala de dinheiro em família, de ajudar os outros e de cuidar das coisas e do mundo.

Conversar sobre dinheiro sem medo

Em muitas casas, dinheiro é um assunto que ninguém toca. Às vezes os adultos acham que criança não deve se preocupar com isso. Às vezes eles mesmos ficam sem jeito. Mas conversar sobre dinheiro não é falta de educação. É um jeito de entender como a casa funciona.

Você pode puxar o assunto com perguntas simples. "Como você decide o que comprar no mercado?" "Qual foi a primeira coisa que você comprou com seu dinheiro?" "Você ganhava mesada quando era criança?" Adultos costumam ter histórias ótimas para contar.

Cada família tem sua realidade. Em algumas, sobra um pouco no fim do mês. Em outras, o dinheiro é bem contado. As duas podem conversar, e o que você aprendeu neste livro serve para as duas.

E se a resposta for "agora não"? Tudo bem também. Cada adulto tem seu tempo. Você pode tentar outro dia, ou mostrar este livro.

Resumo de uma frase: falar de dinheiro em casa ajuda todo mundo a entender e a escolher melhor.

Ajudar a economizar, do seu tamanho

Muitas despesas da casa dependem de pequenos hábitos de todo mundo. Apagar a luz ao sair do quarto. Não deixar a torneira aberta enquanto escova os dentes. Fechar a geladeira logo. Cuidar do material da escola, do uniforme e dos brinquedos para durarem mais.

Esses gestos ajudam, e é bom saber disso. Mas preste atenção numa coisa importante: **cuidar das contas da casa é tarefa dos adultos, não sua.** Você ajuda com o que está ao seu alcance, como qualquer pessoa da família. Se o dinheiro estiver curto, isso não é culpa sua, e resolver não é responsabilidade sua.

EXPERIMENTE

Detetives do desperdício. Você precisa de papel, lápis e alguém da família para ser seu parceiro de investigação.

1. Façam uma volta pela casa procurando pistas de desperdício: luz acesa sem ninguém, torneira pingando, comida esquecida no fundo da geladeira, aparelho ligado sem uso.
2. Anotem cada pista numa lista, com o lugar onde acharam.
3. Para cada pista, pensem juntos numa solução simples. Por exemplo: um bilhete "apague a luz" perto do interruptor.
4. Escolham só duas soluções para testar durante uma semana.
5. No fim da semana, conversem: deu certo? Ficou fácil ou difícil de lembrar?

O que deve acontecer: vocês vão achar mais pistas do que imaginavam, e vão perceber que mudar um hábito leva alguns dias. Não é preciso medir quanto economizaram. O objetivo é perceber que pequenas atitudes, somadas, fazem diferença.

O pote de ajudar

Lembra dos três potes do capítulo 4? O terceiro era o de ajudar. Ele existe porque dinheiro também serve para cuidar dos outros. Com ele, dá para ajudar numa vaquinha para o presente de um colega, contribuir com uma campanha da escola ou ajudar um abrigo de animais junto com a família.

Bia, que adora bichos, juntou o dinheiro do pote de ajudar durante algumas semanas. Depois, foi com a mãe comprar ração para um abrigo do bairro. Ela disse que foi a compra mais feliz que já fez.

Doar não precisa ser muito. E toda doação deve ser feita com um adulto da família, para saber se a campanha é de verdade. Como os espertalhões do capítulo 10, tem gente que inventa campanha falsa para pegar dinheiro.

Tempo também é doação

Nem toda ajuda é com dinheiro. Às vezes a melhor doação é o seu tempo. Ler para um irmão menor. Ajudar um colega com dificuldade em matemática. Visitar um avô que mora sozinho. Doar roupas e brinquedos que não servem mais, depois de conversar com a família.

Caio descobriu isso num sábado de chuva, quando ajudou uma vizinha idosa a carregar as sacolas até em casa. Não ganhou nada em dinheiro, mas ganhou um bolo de fubá na semana seguinte e uma nova amiga.

PENSE NISSO

Se você tivesse R\$ 10 no pote de ajudar, para quem ou para o que doaria? E se não tivesse nenhum dinheiro, como poderia ajudar alguém nesta semana? Converse com sua família e escolham uma ideia juntos.

Consumo consciente

Consumo consciente é pensar antes de comprar, usar bem o que já tem e evitar o desperdício. Ele ajuda o bolso e também o planeta, porque tudo o que a gente compra usou material, água e energia para ser feito.

Algumas ideias simples:

- **Consertar** antes de jogar fora: costurar a mochila, colar o brinquedo, trocar a borracha do tênis.
- **Trocar** com amigos: livros, gibis, figurinhas, jogos de tabuleiro, como na feira de trocas do capítulo 1.
- **Reaproveitar**: pote vira porta-lápis, caixa vira casa de boneca, folha usada de um lado vira rascunho.

- **Esperar um dia** antes de pedir uma coisa nova, como no capítulo 7.

Resumo de uma frase: consumo consciente é comprar com cabeça, cuidar do que tem e desperdiçar menos.

O que Bia e Caio aprenderam

No fim do ano, Bia e Caio sentaram no muro entre as duas casas e fizeram uma lista do que tinham aprendido. Bia escreveu que agora sabe a diferença entre querer e precisar, e que um combinado bem feito com o Davi virou um kit de tintas novo. Caio escreveu que aprendeu a fazer conta de lucro e que nunca vai passar a senha do jogo para ninguém.

Os dois concordaram numa coisa: dinheiro não é bicho de sete cabeças. É uma ferramenta. Ele não traz felicidade sozinho, mas, bem usado, ajuda a realizar sonhos, a cuidar de quem a gente gosta e a viver com menos preocupação.

Você não precisa saber tudo agora. Precisa só continuar curioso, fazer perguntas e testar as ideias com calma. Errar com pouco dinheiro, agora, é um jeito ótimo de aprender. E cada escolha boa que você fizer hoje é um presente para o seu eu do futuro.

Resumindo

- Conversar sobre dinheiro em casa é normal e ajuda a família a escolher melhor.
- Você pode ajudar a economizar com pequenos hábitos, mas as contas da casa são tarefa dos adultos.
- Ajudar os outros pode ser com o pote de ajudar ou com o seu tempo, sempre com um adulto junto.
- Consumo consciente é consertar, trocar, reaproveitar e pensar antes de comprar.

Pergunta para pensar: qual ideia deste livro você gostaria de explicar para um amigo, e como explicaria?

ENCERRAMENTO

Para quem lê junto

Se você é mãe, pai, avó, tio, responsável ou professor e chegou até aqui, obrigado. Este livro foi escrito para que uma criança consiga ler sozinha. Mas ele rende muito mais quando um adulto lê junto, responde às perguntas e faz as atividades ao lado dela. Estas páginas são para você.

Como usar o livro

Uma sugestão simples: um capítulo por semana. Leia junto ou deixe a criança ler e depois conversem por dez minutos. As caixas "Experimente" foram pensadas para fazer em casa, com papel, tampinhas e o que houver por perto. Não precisam de computador nem de dinheiro de verdade. As caixas "Pense nisso" não têm resposta certa: servem para a família conversar e descobrir o que pensa.

Não é preciso seguir a ordem. Se a criança chegou com uma dúvida sobre golpes no jogo, comece pelo capítulo 10. Se ela quer juntar para alguma coisa, vá para o capítulo 5.

Mesada: o que cabe no seu orçamento

Mesada ou semanada é uma ferramenta de ensino, não um prêmio. Ela dá à criança um valor pequeno e regular para treinar escolhas. Para crianças menores, a semanada costuma funcionar melhor, porque um mês é tempo demais para planejar nessa idade.

O valor deve caber no orçamento da sua casa, não no que os colegas recebem. Pode ser pouco. O que importa é ser regular e combinado: o que a mesada cobre, o que não cobre. E nem toda família pode dar mesada, o que está tudo bem. O dinheiro de aniversário ou de uma vendinha também serve para praticar.

O mais difícil para o adulto é deixar errar. Se a criança gastou tudo no primeiro dia e se arrependeu, resista à vontade de adiantar a próxima. Errar com R\$ 10 aos 10 anos ensina o que um sermão não ensina, e custa muito menos do que errar com o cartão de crédito aos 20.

Falar de dinheiro sem passar ansiedade

Crianças percebem quando o dinheiro está curto, mesmo que ninguém diga nada. O silêncio costuma assustar mais do que uma explicação honesta, no tamanho certo para a idade. Uma frase como "este mês está apertado, então vamos escolher com cuidado" informa sem pesar.

O que vale evitar é colocar na criança uma responsabilidade que é dos adultos. Ela pode apagar a luz e cuidar do material, mas não deve sentir que as contas da casa dependem dela, nem que a dificuldade é culpa de alguém da família. O capítulo 9 fala de dívidas exatamente com esse cuidado: acontece, não é culpa da criança e tem solução.

Uma troca de palavras ajuda muito. Em vez de "não tem dinheiro", experimente "esse dinheiro já tem destino". A primeira frase ensina que dinheiro é um mistério que some. A segunda ensina que dinheiro é escolha.

O exemplo fala mais alto

As crianças aprendem mais olhando do que ouvindo. Se veem você comparar preços, desistir de uma compra, esperar uma promoção ou juntar dinheiro para um objetivo, aprendem isso sem explicação. Vale pensar em voz alta de vez em quando: "vou esperar até semana que vem para ver se ainda quero".

Também vale contar seus próprios erros com dinheiro, quando fizer sentido. Saber que um adulto já se atrapalhou e conseguiu se reorganizar tira o peso do assunto e mostra que errar faz parte.

Proteja o celular

O celular é onde a criança mais encontra propaganda, compras escondidas em jogos e golpes. Alguns cuidados práticos:

- Ative, na loja de aplicativos, a exigência de senha ou aprovação para qualquer compra.
- Não deixe cartão salvo no aparelho que a criança usa.
- Combine limites de tempo e quais jogos e aplicativos ela pode usar.
- Reforce a regra de ouro do capítulo 10: senha e código não se passam para ninguém. E diga com todas as letras que, se ela cair num golpe, pode contar sem medo de bronca.

Essa última parte é decisiva. A criança que tem medo de levar bronca esconde o problema, e o golpista conta com isso.

Lembre também que apostas são proibidas para menores de 18 anos, mas a propaganda chega antes da idade. O jogo de cara ou coroa do capítulo 10 é um bom ponto de partida para conversar.

Para continuar

Este livro faz parte de uma coleção. Para os adultos, há *Ninguém Me Ensinou Isso*, que trata de orçamento, dívidas, investimentos e dinheiro em família com mais profundidade. Para adolescentes a partir de 14 anos, há *Seu Dinheiro, Suas Regras*. Cada um da casa pode ler o seu, e a conversa no jantar fica mais rica.

Nada aqui é recomendação de investimento. É um convite para que dinheiro deixe de ser assunto proibido na sua casa. Se o livro tiver servido para começar essa conversa, ele já cumpriu o seu papel.

APÊNDICE

Glossário

As palavras importantes do livro, explicadas em uma frase. O número entre parênteses diz em qual capítulo a ideia aparece com mais calma.

Aposta — jogo a dinheiro em que as regras dão vantagem para a casa; é proibido para menores de 18 anos. (cap. 10)

Banco Central — instituição do governo que cuida da moeda do país e criou o Pix. (cap. 2)

Cartão de crédito — cartão em que o banco paga a loja na hora e a pessoa paga o banco depois, na fatura. (caps. 2, 9)

Casa da Moeda — a fábrica que produz as notas e as moedas do real. (cap. 2)

Confiança — o motivo de o dinheiro valer: as pessoas aceitam porque sabem que outras também vão aceitar. (cap. 1)

Consumo consciente — pensar antes de comprar, cuidar do que já tem e desperdiçar menos. (cap. 12)

Custo — tudo o que se gasta para fazer ou trazer um produto até quem vai vender. (cap. 6)

Custo de oportunidade — aquilo de que você abre mão quando escolhe uma coisa no lugar de outra. (cap. 3)

Desejo — algo que deixa a vida mais gostosa, mas sem o qual dá para viver. (cap. 3)

Desperdício — gastar ou jogar fora algo que ainda podia ser usado, como luz acesa sem ninguém no quarto. (cap. 12)

Dívida — dinheiro que você deve para alguém; é como gastar hoje o dinheiro que você ainda vai receber. (cap. 9)

Doação — dar dinheiro, coisas ou tempo para ajudar alguém, sem esperar nada em troca. (cap. 12)

Empréstimo — usar agora o dinheiro de outra pessoa e devolver depois, do jeito combinado. (cap. 9)

Escambo — troca direta de uma coisa por outra, sem dinheiro no meio, como trocar figurinha repetida. (cap. 1)

Fatura — a conta do cartão de crédito, que junta as compras do mês e precisa ser paga

até uma data. (cap. 9)

Golpe — mentira contada para tirar dinheiro, senha, conta de jogo ou dados de alguém. (cap. 10)

Golpista — quem aplica golpes, muitas vezes fingindo ser simpático ou alguém conhecido. (cap. 10)

Hiperinflação — inflação tão alta que os preços sobem quase todo dia, como no Brasil antes do real. (cap. 8)

Inflação — a subida dos preços de muitas coisas com o tempo, que faz o mesmo dinheiro comprar menos. (cap. 8)

Juros — o aluguel do dinheiro: quem guarda recebe um valor a mais, e quem pega emprestado paga a mais. (cap. 8)

Juros sobre juros — quando os juros ganhos ficam guardados e também passam a render juros. (cap. 8)

Lucro — o que sobra do dinheiro que entrou depois de pagar tudo o que foi gasto. (cap. 11)

Mesada — dinheiro que algumas famílias dão para a criança todo mês, para ela aprender a cuidar dele. (cap. 4)

Meta — um objetivo com valor e prazo, como juntar R\$ 60 em 12 semanas. (cap. 5)

Moeda — peça de metal com valor marcado, usada como dinheiro; também é o nome do dinheiro de um país, como o real. (cap. 1)

Moeda do jogo — gemas, diamantes ou moedinhas compradas com dinheiro de verdade, que escondem o preço em reais. (cap. 7)

Necessidade — algo que faz falta de verdade para viver bem, como comida, casa e remédio. (cap. 3)

Objetivo — aquilo que você quer alcançar com o dinheiro que está guardando. (cap. 5)

Oferta e procura — quanto existe de um produto e quanta gente quer comprar; quando falta, o preço tende a subir, e quando sobra, a cair. (cap. 6)

Orçamento — plano do dinheiro que diz quanto entra e para onde cada parte vai. (cap. 1)

4)

Pix — jeito de mandar dinheiro de uma conta para outra em segundos, criado pelo Banco Central em 2020. (cap. 2)

Poupar — guardar uma parte do dinheiro hoje, de propósito, para usar depois em algo que importa. (cap. 5)

Preço justo — preço que paga os gastos, deixa um lucro e parece razoável para quem compra. (cap. 11)

Preço por unidade — quanto custa cada unidade ou cada pedaço do mesmo tamanho, achado dividindo o preço pela quantidade. (cap. 6)

Prejuízo — quando o dinheiro que entrou não chega para pagar o que foi gasto. (cap. 11)

Promoção — preço mais baixo que o normal; só é de verdade se o preço caiu mesmo. (cap. 6)

Propaganda — mensagem feita para você conhecer um produto e querer comprar. (cap. 7)

Publi — propaganda feita por alguém que recebe dinheiro ou presentes para mostrar um produto. (cap. 7)

Real — o dinheiro do Brasil, que começou a circular em 1º de julho de 1994. (cap. 1)

Regra de um dia — esperar um dia inteiro antes de pedir ou comprar algo que deu vontade. (cap. 7)

Salário — o dinheiro que uma pessoa recebe pelo seu trabalho, em geral todo mês. (cap. 2)

Semanada — mesada paga toda semana em vez de todo mês. (cap. 4)

Senha — segredo que abre uma conta e que não se passa para ninguém, nem para amigo. (cap. 10)

Trabalho infantil — trabalho de crianças e adolescentes fora do que a lei permite; no Brasil, é proibido para menores de 16 anos, exceto aprendiz a partir de 14. (cap. 11)

Três potes — jeito de dividir o dinheiro em gastar, guardar e ajudar assim que ele chega. (cap. 4)