Vamos brincar de loja

Kit gratuito para imprimir em casa — cartas de produtos, etiquetas de preços e dinheiro de brincar

Dos 6 aos 12 anos; os menores (4–5 anos) com um dos pais

Olá! Eu sou a Sacola. Hoje abro a minha loja — você me ajuda? Você fica no caixa e o pai ou a mãe vêm fazer compras.



No kit

- Regras do jogo para os pais — **pág. 2**
- 18 cartas de produtos com código QR — **pág. 3–4**
- Etiquetas de preços para recortar — **pág. 5**
- Cartaz de balcão: ABERTO / FECHADO — **pág. 6**
- Moedas e notas de brincar — **pág. 7–8**
- Listas de compras com imagens — **pág. 9**
- Crachá de caixa e cartões fidelidade — **pág. 10**
- Folha «Dê o troco!» com gabarito — **pág. 11**
- Diploma do pequeno lojista e termos de uso — **pág. 12**

O caixa no celular ou no computador

As cartas de produtos são lidas com o aplicativo gratuito KidRoles: Loja — funciona no navegador, sem conta e sem anúncios. Leia o código QR ou digite o endereço:

shop.kidroles.com

O aplicativo não é necessário: todas as cartas servem também para brincar sem celular.

Para começar

1

Imprima as páginas 3–10.

2

Recorte as cartas, as etiquetas, o cartaz e o dinheiro.

3

Abra a loja e brinque!

✂️ Imprima a 100% (sem «ajustar à página»), de preferência em papel mais grosso. Em preto e branco continua legível. O recorte deve ser feito por um adulto.

Como brincar de loja — guia para os pais

Brincar de loja ensina a contar, a pagar e a esperar pela sua vez. Bastam 15 minutos, uma mesa e alguns objetos de casa.

O jogo em 5 passos

1. Um adulto recorta as cartas de produtos e o dinheiro, e a criança ajuda. Depois, a criança arruma a mercadoria na «prateleira» (uma mesa, uma caixa) e coloca as etiquetas de preços.
2. Escolham os papéis: quem é o lojista e quem é o cliente? Depois de algumas compras, troquem.
3. O cliente escolhe 1 a 3 produtos. O lojista lê os preços (ou lê as cartas no aplicativo) e diz o total.
4. O cliente paga. O lojista conta o troco em voz alta: «$ 8, e você me deu $ 10… $ 9, $ 10 — o seu troco é $ 2.»
5. No fim, o lojista entrega o recibo (um papelzinho com o valor) e diz: «Obrigado, volte sempre!»

✂️ Para brincar, bastam as páginas 3–10. Imprima a folha de trabalho (pág. 11) quando a criança tiver vontade de fazer contas no papel.

Conforme a idade

- 4–5 anos (com um adulto): um cliente com a lista de compras ilustrada, um só produto, preços em dólares inteiros, pagamento até $5, contar as moedas.
- 6–7 anos: dois produtos, preços com 50 centavos, pagamento até $10; o lojista diz o total.
- A partir dos 8 anos: dois ou três produtos, pagamento até $50, dar o troco «contando para frente», do preço até a quantia entregue.

Bons conselhos

- Elogie a criança quando conta em voz alta, e não apenas quando o resultado está certo.
- Se houver um erro, verifiquem juntos: voltem a contar o dinheiro.
- Conversem: de onde vem a mercadoria da loja? Por que uma melancia custa mais do que uma maçã?

Mais ideias de jogo com este kit

🛍️ O cliente tira à sorte uma lista de compras (pág. 9) e pede os produtos; o lojista calcula o total.

🧑‍💼 O caixa pendura o seu crachá e o cliente junta carimbos no cartão de fidelização (pág. 10).

🛒 O cartaz de balcão (pág. 6): ABERTO de manhã e, no fim do jogo, vira-se para FECHADO.

Com o aplicativo KidRoles

No aplicativo, uma carta de produto entra no carrinho quando se lê o seu código QR com a câmera. O aplicativo calcula o total, aceita o «dinheiro» da bandeja de moedas e verifica se o troco está certo. O modo Cliente transforma o jogo em um desafio: chegam clientes com as suas compras e a criança dá o troco.

Segurança: mantenha as peças pequenas recortadas longe de crianças com menos de 3 anos. A tesoura fica nas mãos de um adulto.

Cartas de produtos (1/2)

✂️ Recorte pelas linhas tracejadas. O código QR de cada carta é lido com o aplicativo KidRoles: Loja (os preços das cartas são os do aplicativo).



Maçã

$ 1,00

20101



Banana

$ 0,50

20102



Morangos

$ 4,00

20105



Melancia

$ 6,00

20108



Cenoura

$ 0,50

20201



Tomate

$ 1,00

20203



Leite

$ 3,00

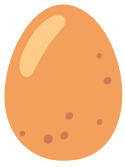
20301



Queijo

$ 4,00

20303



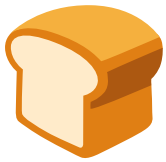
Ovos

$ 4,00

20304

Cartas de produtos (2/2)

✂️ Recorte pelas linhas tracejadas. O código QR de cada carta é lido com o aplicativo KidRoles: Loja (os preços das cartas são os do aplicativo).



Pão

$ 3,00

20401



Croissant

$ 2,00

20403



Água

$ 1,00

20503



Biscoitos

$ 3,00

20601



Chocolate

$ 2,00

20701



Pirulito

$ 1,00

20703



Donut

$ 1,50

20704



Sorvete

$ 3,00

20706



Bolo de aniversário

$ 8,00

20709

Etiquetas de preços

✂️ Recorte pelas linhas tracejadas. Recorte as etiquetas e coloque-as junto dos produtos. As etiquetas vazias, preencha você mesmo: invente os seus preços.



Laranja
$ 1,00



Uvas
$ 3,00



Pera
$ 1,00



Batatas
$ 3,00



Pepino
$ 1,00



Milho
$ 1,00



Brócolis
$ 2,00



Pimentão
$ 1,50



Manteiga
$ 4,00



Suco
$ 3,00



Limonada
$ 2,00



Bubble tea
$ 6,00



Pipoca
$ 3,00



Balas
$ 2,00



Cupcake
$ 3,00



Algodão-doce
$ 4,00

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Volto às _____

Obrigado pela visita! Até breve!

❌ FECHADO

LOJA _____

Dobre ao meio por esta linha e coloque o cartaz em pé no balcão. Vai fechar a loja? Vire o cartaz.

LOJA _____

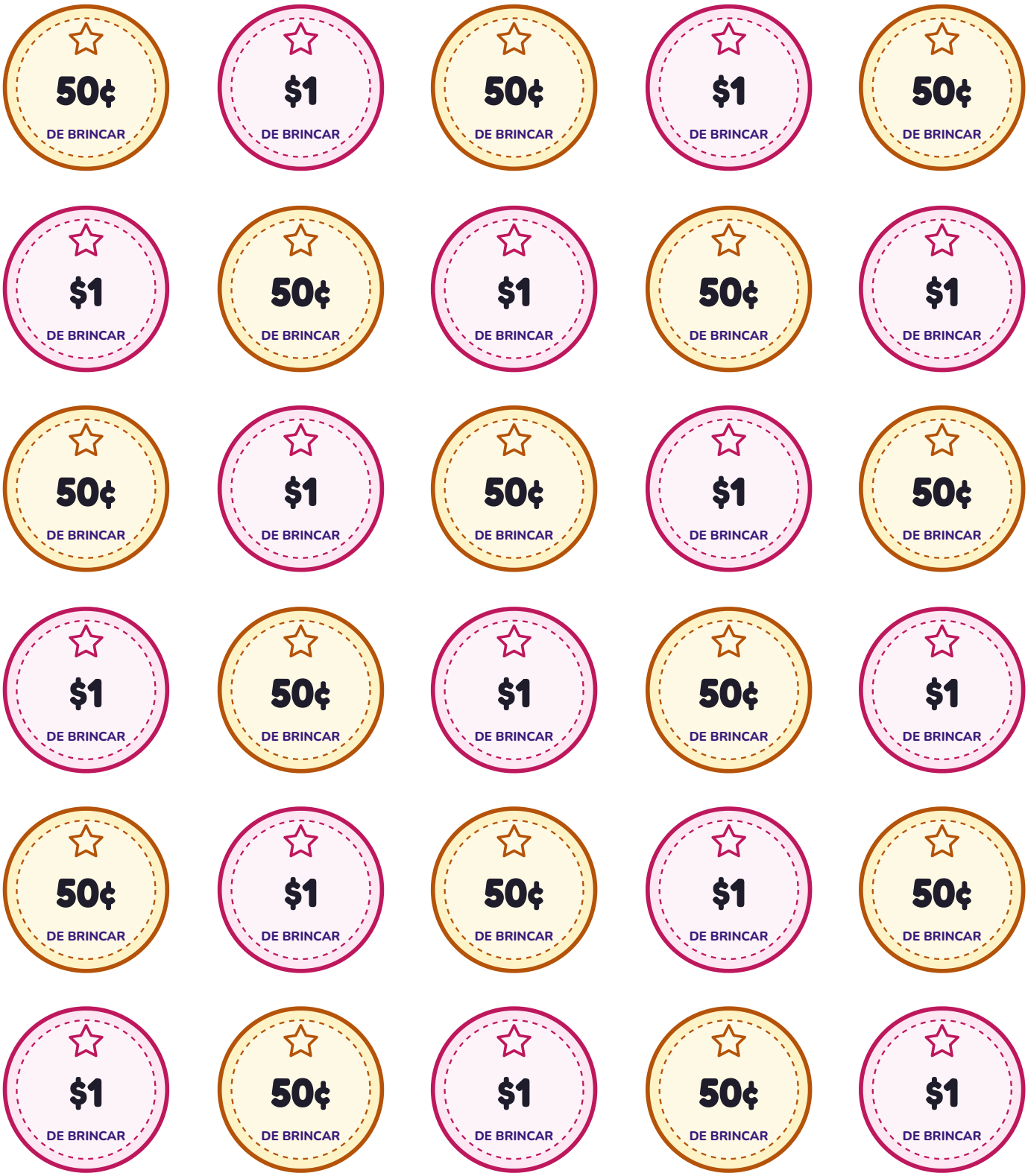
✅ ABERTO

⏰ **Aberto das** _____ **às** _____

Entre, estamos abertos!

Dinheiro de brincar: moedas

✂️ Recorte pelas linhas tracejadas. É dinheiro de brincar. Não tem valor legal e não se parece com notas nem moedas verdadeiras. Imprima a página em 2 ou 3 cópias.



Dinheiro de brincar: notas

✂️ Recorte pelas linhas tracejadas. É dinheiro de brincar. Não tem valor legal e não se parece com notas nem moedas verdadeiras. Imprima a página em 2 ou 3 cópias.

KidRoles
$5
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

KidRoles
$10
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

KidRoles
$20
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

KidRoles
$50
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

KidRoles
$5
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

KidRoles
$10
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

KidRoles
$20
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

KidRoles
$50
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

KidRoles
$5
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

KidRoles
$10
DE BRINCAR
não é dinheiro verdadeiro

Listas de compras com imagens

✂️ Recorte pelas linhas tracejadas. Coloquem as cartas voltadas para baixo. O cliente tira uma lista e pede os produtos; o lojista procura as cartas. Para cada item, o cliente assinala uma bolinha. Os mais velhos calculam o total com os preços das cartas.

Lista de compras 1

- Maçã 2 ◯◯
- Bolo de aniversário 3 ◯◯◯

Lista de compras 2

- Banana 2 ◯◯
- Tomate 3 ◯◯◯

Lista de compras 3

- Água 1 ◯
- Ovos 2 ◯◯
- Cenoura 2 ◯◯

Lista de compras 4

- Pirulito 1 ◯
- Donut 1 ◯
- Melancia 1 ◯

Lista de compras 5

- Queijo 1 ◯
- Biscoitos 1 ◯
- Sorvete 1 ◯
- Leite 1 ◯

Lista de compras 6

- Croissant 1 ◯
- Pão 1 ◯
- Morangos 1 ◯
- Chocolate 1 ◯

A minha lista de compras

Desenhe o que você vai comprar.

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

A minha lista de compras

Desenhe o que você vai comprar.

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

Crachá de caixa e cartão de fidelização

✂️ Recorte pelas linhas tracejadas. Faça um furo no círculo e passe um cordão, ou prenda o crachá com um alfinete (quem prende é um adulto). Cartão fidelidade: um carimbo ou um adesivo a cada compra.

KidRoles: Loja CRACHÁ

Desenhe você aqui

Caixa

Nome: _____

Loja: _____

O meu nível: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

KidRoles: Loja CRACHÁ

Desenhe você aqui

Caixa

Nome: _____

Loja: _____

O meu nível: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Cartão fidelidade

Loja: _____ **Nome:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Depois de 10 compras: uma surpresa do lojista!

Cartão fidelidade

Loja: _____ **Nome:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Depois de 10 compras: uma surpresa do lojista!

Cartão fidelidade

Loja: _____ **Nome:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Depois de 10 compras: uma surpresa do lojista!

Cartão fidelidade

Loja: _____ **Nome:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Depois de 10 compras: uma surpresa do lojista!

Dê o troco!

Um cliente compra um produto e paga. Quanto de troco você dá? Escreva o valor.

Nome: _____

1.



Croissant
$ 2,00

🙋 paga **$5**

Troco: _____

2.



Algodão-doce
$ 4,00

🙋 paga **$5**

Troco: _____

3.



Água
$ 1,00

🙋 paga **$5**

Troco: _____

4.



Biscoitos
$ 3,00

🙋 paga **$5**

Troco: _____

5.



Cupcake
$ 3,00

🙋 paga **$5**

Troco: _____

6.



Manteiga
$ 4,00

🙋 paga **$5**

Troco: _____

⭐ Desafio extra: desenhe as moedas com que você dá o troco do exercício 1.

Desenhe aqui as moedas:

Como foi? Pinte uma carinha.



Gabarito: 1) $ 3,00 · 2) $ 1,00 · 3) $ 4,00 · 4) $ 2,00 · 5) $ 2,00 · 6) $ 1,00

Termos de uso

- Este kit é gratuito. Você pode imprimi-lo para a sua família e para a sua própria turma (também em várias cópias).
- É proibido vender o kit ou parte dele, compartilhar o arquivo na internet ou publicá-lo em nome próprio. Em vez disso, compartilhe o link da página de download.
- O dinheiro deste kit serve apenas para brincar e não imita notas nem moedas verdadeiras.

Créditos das ilustrações

Ícones: Noto Emoji © Google, licença Apache 2.0 — https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0 (github.com/googlefonts/noto-emoji). Outras ilustrações e textos: KidRoles. Fontes: Fredoka e Nunito, SIL Open Font License 1.1 — https://openfontlicense.org. O símbolo de pagamento por aproximação no cartão e no terminal é uma simples ilustração.

Sobre a KidRoles

A KidRoles cria aplicativos de jogos de papéis para crianças dos 6 aos 12 anos (os menores, de 4–5 anos, jogam com um dos pais). O KidRoles: Loja funciona no navegador, offline, sem conta e sem anúncios. Os dados das crianças ficam no dispositivo.

Para professores

O pacote «Um dia na loja da Sacola» é uma sequência completa em seis capítulos: aulas, cartas de papéis, folhas de trabalho em três níveis, um capítulo sobre as formas de pagar de hoje (cartão, celular, pagamento online), gabarito, folha de observação e diploma.

kidroles.com

✂️ No fim do jogo, recortem o diploma e entreguem-no ao lojista.

Diploma do pequeno lojista

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

atribuído a _____

por ter aberto a loja, contado o dinheiro e atendido os clientes com um sorriso

_____ Data

_____ Assinatura do cliente