Vamos brincar às lojas

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

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

Olá! Eu sou a Sacola. Hoje abro a minha loja — ajudas-me? Tu ficas na 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 de fidelização — **pág. 10**
- Ficha «Dá o troco!» com soluções — **pág. 11**
- Diploma do pequeno lojista e condições de utilização — **pág. 12**

A caixa no telemóvel ou no computador

As cartas de produtos leem-se com a aplicação gratuita KidRoles: Loja — funciona no navegador, sem conta e sem publicidade. Lê o código QR ou escreve o endereço:

shop.kidroles.com

A aplicação não é necessária: todas as cartas servem também para brincar sem telemóvel.

Para começar

1

Imprime as páginas 3–10.

2

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

3

Abre a loja e brinca!

✂️ Imprime a 100% (sem «ajustar à página»), de preferência em papel grosso. A preto e branco continua legível. O recorte é feito por um adulto.

Como brincar às lojas — guia para os pais

Brincar às lojas 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 na aplicação) e diz o total.
4. O cliente paga. O lojista conta o troco em voz alta: «8 €, e deste-me 10 €... 9 €, 10 € — dou-te 2 € de troco.»
5. No fim, o lojista entrega o talão (um papelinho com o valor) e diz: «Obrigado, volte sempre!»

✂️ Para brincar, bastam as páginas 3–10. Imprime a ficha 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 euros inteiros, pagamento até 10 €, contar as moedas.
- 6–7 anos: dois produtos, preços com 50 cêntimos, pagamento até 10 €; o lojista diz o total.
- A partir dos 8 anos: dois ou três produtos, pagamento até 20 €, dar o troco «a contar para a frente», do preço até à quantia entregue.

Bons conselhos

- Elogia 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? Porque é 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 a aplicação KidRoles

Na aplicação, uma carta de produto entra no cesto quando se lê o seu código QR com a câmara. A aplicação calcula o total, aceita o «dinheiro» do tabuleiro de moedas e verifica se o troco está certo. O modo Cliente transforma o jogo num desafio: chegam clientes com as suas compras e a criança dá o troco.

Segurança: mantém 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)

✂️ Recorta pelas linhas tracejadas. O código QR de cada carta lê-se com a aplicação KidRoles: Loja (os preços das cartas são os da aplicação).



Maçã

0,50 €

20101



Banana

0,50 €

20102



Morangos

3,00 €

20105



Melancia

4,00 €

20108



Cenoura

0,50 €

20201



Tomate

0,50 €

20203



Leite

1,00 €

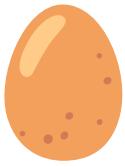
20301



Queijo

3,00 €

20303



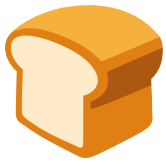
Ovos

3,00 €

20304

Cartas de produtos (2/2)

✂️ Recorta pelas linhas tracejadas. O código QR de cada carta lê-se com a aplicação KidRoles: Loja (os preços das cartas são os da aplicação).



Pão

3,00 €

20401



Croissant

1,00 €

20403



Água

0,50 €

20503



Bolachas

2,00 €

20601



Chocolate

1,50 €

20701



Chupa-chupa

0,50 €

20703



Donut

1,50 €

20704



Gelado

2,00 €

20706



Bolo de aniversário

6,00 €

20709

Etiquetas de preços

✂️ Recorta pelas linhas tracejadas. Recorta as etiquetas e coloca-as junto dos produtos. As etiquetas vazias preenche-as tu: inventa os teus preços.



Laranja
0,50 €



Uvas
2,50 €



Pera
0,50 €



Batatas
2,00 €



Pepino
1,00 €



Milho
1,00 €



Brócolos
1,50 €



Pimento
1,00 €



Manteiga
2,50 €



Sumo
2,00 €



Limonada
2,00 €



Bubble tea
5,00 €



Pipocas
3,00 €



Rebuçados
1,50 €



Cupcake
2,50 €



Algodão-doce
3,00 €

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Preço: _____

Volto às _____

Obrigado pela visita! Até breve!

❌ FECHADO

LOJA _____

Dobra ao meio por esta linha e coloca o cartaz em pé no balcão. Vais fechar a loja? Vira o cartaz.

LOJA _____

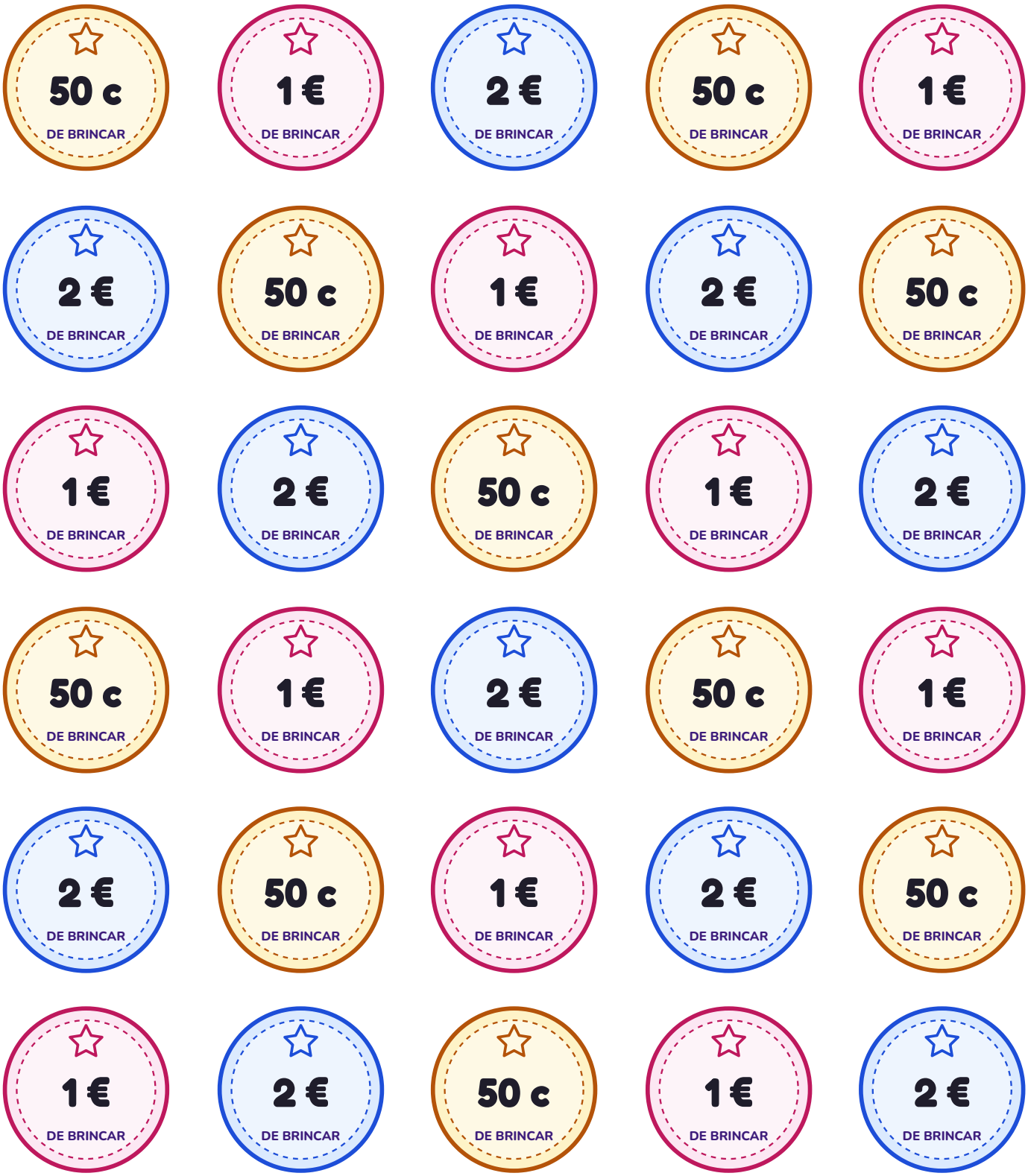
✅ ABERTO

⏰ **Aberto das** _____ **às** _____

Entra, estamos abertos!

Dinheiro de brincar: moedas

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



Dinheiro de brincar: notas

✂️ Recorta pelas linhas tracejadas. É dinheiro de brincar. Não tem valor legal e não se parece com notas nem moedas verdadeiras. Imprime 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

✂️ Recorta pelas linhas tracejadas. Coloquem as cartas voltadas para baixo. O cliente tira uma lista e pede os produtos; o lojista procura as cartas. Por cada artigo, 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

- Chupa-chupa 1 ◯
- Donut 1 ◯
- Melancia 1 ◯

Lista de compras 5

- Queijo 1 ◯
- Bolachas 1 ◯
- Gelado 1 ◯
- Leite 1 ◯

Lista de compras 6

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

A minha lista de compras

Desenha o que vais comprar.

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

A minha lista de compras

Desenha o que vais comprar.

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯



Crachá de caixa e cartão de fidelização

✂️ Recorta pelas linhas tracejadas. Faz um furo no círculo e passa um cordão, ou prende o crachá com um alfinete de segurança (quem o prende é um adulto). Cartão de fidelização: um carimbo ou um autocolante a cada compra.

KidRoles: Loja CRACHÁ

Desenha-te

Caixa

Nome: _____

Loja: _____

O meu nível: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

KidRoles: Loja CRACHÁ

Desenha-te

Caixa

Nome: _____

Loja: _____

O meu nível: ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Cartão de fidelização

Loja: _____ **Nome:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Ao fim de 10 compras: uma surpresa do lojista!**

Cartão de fidelização

Loja: _____ **Nome:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Ao fim de 10 compras: uma surpresa do lojista!**

Cartão de fidelização

Loja: _____ **Nome:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Ao fim de 10 compras: uma surpresa do lojista!**

Cartão de fidelização

Loja: _____ **Nome:** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Ao fim de 10 compras: uma surpresa do lojista!**

Dá o troco!

Um cliente compra um produto e paga. Quanto troco dás? Escreve o valor.

Nome: _____

1.



Batatas
2,00 €

🙋 paga **5 €**

Troco: _____

2.



Gelado
2,00 €

🙋 paga **5 €**

Troco: _____

3.



Iogurte
1,00 €

🙋 paga **2 €**

Troco: _____

4.



Pão
3,00 €

🙋 paga **5 €**

Troco: _____

5.



Chá
2,00 €

🙋 paga **5 €**

Troco: _____

6.



Queijo
3,00 €

🙋 paga **5 €**

Troco: _____

⭐ Desafio extra: desenha as moedas com que dás o troco do exercício 1.

Desenha aqui as moedas:

Como correu? Pinta uma carinha. ☺ 😐 ☹

Soluções: 1) 3,00 € · 2) 3,00 € · 3) 1,00 € · 4) 2,00 € · 5) 3,00 € · 6) 2,00 €

Condições de utilização

- Este kit é gratuito. Podes imprimi-lo para a tua família e para a tua própria turma (também em várias cópias).
- É proibido vender o kit ou parte dele, partilhar o ficheiro na internet ou publicá-lo em nome próprio. Partilha antes a ligação para a página de transferência.
- 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. Tipos de letra: Fredoka e Nunito, SIL Open Font License 1.1 — https://openfontlicense.org. O símbolo de pagamento sem contacto no cartão e no terminal é uma simples ilustração.

Sobre a KidRoles

A KidRoles cria aplicações de jogos de papéis para crianças dos 6 aos 12 anos (os mais pequenos, de 4–5 anos, jogam com um dos pais). O KidRoles: Loja funciona no navegador, offline, sem conta e sem publicidade. 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, fichas de trabalho em três níveis, um capítulo sobre as formas de pagar de hoje (cartão, telemóvel, pagamento online), soluções, grelha 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