

# Nome do Jogo: “Passos Juntos: Construindo Nosso Lar”

*(Nome inclusivo que valoriza o ritmo único de cada pessoa, especialmente pessoas com Síndrome de Down, reforçando cooperação e evolução coletiva.)*

---

## Objetivo do Jogo

Ensinar educação financeira básica (gastos, economia, planejamento) de forma leve, cooperativa e divertida, incentivando o diálogo e a união familiar.

---

## Número de Jogadores

Até 4 pessoas

---

## Meta do Jogo

Todos os jogadores devem, juntos, manter a casa funcionando por 12 rodadas (1 mês fictício), sem entrar em dívidas e conseguindo economizar pelo menos uma quantia mínima.

---

## Componentes do Jogo

- 1 tabuleiro com casas (30 espaços)
  - 4 pinos coloridos (cada jogador escolhe um)
  - 1 dado comum (6 lados)
  - Cartas divididas em 3 tipos:
    - **Despesas**
    - **Ganhos**
    - **Decisões**
  - Notas de dinheiro fictício (valores simples: 1, 5, 10, 20)
  - 1 marcador coletivo de “Felicidade da Casa”
- 

## Como é o Tabuleiro

O tabuleiro representa um mês da vida familiar, com casas como:

- “Dia de pagamento”
  - “Conta de luz”
  - “Supermercado”
  - “Imprevisto”
  - “Economia”
  - “Ajuda familiar”
  - “Momento feliz”
- 

## Regras do Jogo

### 1. Início

- Cada jogador começa com a mesma quantia (ex: 50)
  - O marcador de felicidade começa no meio
- 

### 2. Turnos

Cada jogador:

1. Joga o dado 🎲
  2. Anda com seu pino
  3. Cumpre a ação da casa onde parar
- 

### 3. Tipos de Casas

#### Despesas

- Pagar contas (luz, água, mercado)
- Se não tiver dinheiro → todos ajudam (cooperação)

#### Ganhos

- Recebe salário
- Bônus por economia
- Pequenos trabalhos extras

#### Decisão

- Escolhas como:
  - “Comprar algo ou economizar?”
  - “Dividir gasto com alguém?”
- Jogadores conversam antes de decidir

---

#### **4. Regra Especial de Inclusão** □

- Todos podem ajudar uns aos outros SEMPRE
- Jogadores podem dar sugestões, explicar e decidir juntos
- Não há eliminação — ninguém “perde sozinho”

---

#### **5. Felicidade da Casa**

- Boas decisões → felicidade sobe
- Gastos impulsivos → felicidade desce
- Se a felicidade zerar → todos perdem juntos

---

#### **6. Final do Jogo**

Após 12 rodadas:

- Se a casa estiver com dinheiro positivo
- E felicidade equilibrada

**Todos vencem juntos!**

---

## **Visão Psicopedagogia Clínica**

Este jogo foi pensado com base em princípios da psicopedagogia, especialmente no desenvolvimento de pessoas com Síndrome de Down, considerando:

### **✓ Aprendizagem concreta**

O uso de dinheiro fictício, movimentos no tabuleiro e situações do cotidiano facilita a compreensão de conceitos abstratos como economia e planejamento.

### **✓ Estímulo à autonomia**

O jogador participa das decisões, aprende sobre escolhas e consequências, respeitando seu tempo de processamento.

### **✓ Desenvolvimento social e emocional**

- Incentiva diálogo
- Trabalha frustração e espera

- Fortalece vínculos familiares

### ✓ **Cooperação acima da competição**

Diferente de jogos tradicionais, aqui:

- Ninguém é excluído
- Todos aprendem juntos
- O erro vira aprendizado coletivo

### ✓ **Inclusão real**

O jogo respeita diferentes ritmos cognitivos, promove acolhimento e valoriza cada participação, essencial para pessoas com Síndrome de Down.

---

## **Mensagem Final do Jogo**

“Cuidar de um lar é mais do que contas — é parceria, paciência e amor. E quando fazemos isso juntos, todo aprendizado se transforma em crescimento.”

**JOGO**

# Passos Juntos

## Construindo Nosso Lar

- Um Jogo de União e Aprendizado! -

The board game board is a winding path through a colorful landscape. It starts at a red 'INÍCIO' (Start) tile and ends at a blue 'CHEGADA FINAL DO MÊS' (Arrival End of Month) tile. The path is divided into several sections with various icons and text:

- INÍCIO** (Start)
- Dia de Pagamento** (Payment Day)
- Contas de Luz** (Electricity Bills)
- Imprevisto!** (Unexpected)
- Decisão!** (Decision)
- Cinema em Casa** (Home Cinema)
- Economia** (Economy)
- Conta de Água** (Water Bill)
- Banlos mactro** (Bathrooms)
- Supermercado** (Supermarket)
- Decisão!** (Decision)
- CHEGADA FINAL DO MÊS** (Arrival End of Month)

At the end of the path, a family of four (mother, father, and two children) is shown hugging, with a dog nearby. A banner below them reads "Juntos Podemos Mais!" (Together We Can Do More!).

**Felicidade da Casa**

TRISTE | FELIZ

**GANHOS** (GAINS)

**DESPEAS** (EXPENSES)

**DECISÃO** (DECISION)

Juntos Podemos Mais!

# CARTAS DO JOGO – “Passos Juntos”

---

## CARTAS DE DESPESAS (fundo vermelho)

### 1. Conta de Luz

Pague 10 €

*A casa precisa de energia!*

### 2. Conta de Água

Pague 8 €

*Uso consciente ajuda!*

### 3. Supermercado

Pague 15 €

*Compras do mês*

### 4. Gás acabou!

Pague 7 €

*Imprevisto doméstico*

### 5. Farmácia

Pague 6 €

*Cuidar da saúde é essencial*

### 6. Manutenção da Casa

Pague 12 €

*Algo quebrou!*

### 7. Transporte

Pague 5 €

*Deslocamento do dia a dia*

### 8. Despesa Surpresa

Pague 10 €

*Nem tudo dá pra prever*

!

---

## 💰 CARTAS DE GANHOS (fundo verde)

### 1. Dia de Pagamento

Receba 20 💰

*Salário do mês!*

### 2. Trabalho Extra

Receba 10 💰

*Parabéns pelo esforço!*

### 3. Economia do Mês

Receba 8 💰

*Você conseguiu guardar dinheiro!*

### 4. Ajuda Familiar

Receba 5 💰

*União faz a diferença*

### 5. Venda de Algo

Receba 7 💰

*Organização gera renda*

### 6. Bônus no Trabalho

Receba 12 💰

*Reconhecimento merecido!*

### 7. Pequena Economia

Receba 4 💰

*Cada moeda conta!*

### 8. Compartilhar é Ganhar

Todos recebem 5 💰

*Quando todos ganham, a casa cresce*

## 💡 CARTAS DE DECISÃO (fundo azul)

### 1. Comprar ou Economizar?

Gaste 10 💰 e ganhe ♥  
OU  
Guarde e ganhe +5 💰

### 2. Dividir Conta

Divida uma despesa com outro jogador  
♥ +1 felicidade

### 3. Ajudar um Amigo

Dê 5 💰 para outro jogador  
♥ +2 felicidade

### 4. Compra por Impulso

Pague 8 💰  
♥ -1 felicidade

### 5. Planejamento Inteligente

Pule a próxima despesa  
♥ +1 felicidade

### 6. Momento em Família

Não gasta nada  
♥ +2 felicidade

### 7. Guardar Dinheiro

Separe 5 💰  
No final do jogo vira 10 💰

### 8. Decisão em Grupo

Todos discutem:

- Gastar juntos (-10 💰 coletivo, ♥ +2)  
OU
- Economizar (♥ +1)

## ♥ CARTAS DE FELICIDADE (OPCIONAL)

*(para deixar o jogo ainda mais emocional e educativo)*

### **1. Dia Feliz**

♥ +2

*Rir juntos é importante!*

### **2. Pequeno Conflito**

♥ -1

*Conversem para resolver*

### **3. União Familiar**

♥ +3

*Todos colaboraram!*

### **4. Estresse Financeiro**

♥ -2

*Hora de reorganizar*

---

## ✂ DICA PARA IMPRESSÃO

- Pode plastificar para maior durabilidade

NOTAS





## Faixa etária indicada (Síndrome de Down)

O jogo “Passos Juntos: Construindo Nosso Lar” atende principalmente:

A partir de 8 anos

*(com mediação de um adulto)*

E pode ir até:

Vida adulta (sem limite de idade)

---

## Mais importante que a idade: o nível cognitivo

Na Síndrome de Down, o desenvolvimento é **variável e individual**, então o jogo é mais adequado para quem já apresenta:

- Reconhecimento de números simples (1 a 20)
  - Noção básica de dinheiro
  - Capacidade de seguir regras simples
  - Interesse por interação social
- 

## Divisão por níveis de adaptação

📌 Nível 1 – Iniciante (8 a 12 anos ou desenvolvimento inicial)

- Usar menos dinheiro (ex: só 1, 2 e 5)
  - Adulto ajuda nas decisões
  - Foco em:
    - reconhecer números
    - entender “ganhar” e “gastar”
- 

Nível 2 – Intermediário (12 a 16 anos ou desenvolvimento moderado)

- Usar todas as notas
  - Jogador já participa das decisões
  - Foco em:
    - escolhas simples
    - consequências
    - cooperação
-

Nível 3 – Avançado (16+ ou maior autonomia)

- Jogo completo
  - Decisões mais livres
  - Pode incluir:
    - planejamento
    - metas de economia
- 

## por que funciona bem para Síndrome de Down?

Porque o jogo respeita características comuns, como:

- ✓ **Aprendizagem visual e concreta** (dinheiro, cores, movimento)
  - ✓ **Tempo próprio de resposta**
  - ✓ **Necessidade de repetição**
  - ✓ **Valorização do vínculo social**
- 

## **Papel da família (fundamental)**

O jogo NÃO é só educativo — ele é terapêutico quando:

- Há diálogo durante as jogadas
  - Ninguém é pressionado
  - O erro é tratado com leveza
  - Todos participam juntos
- 

## **Resumo direto**

Indicado para pessoas com Síndrome de Down **a partir de 8 anos**, podendo ser usado até a fase adulta, com adaptações conforme o nível cognitivo.

**Pensado e Criado por Monique Bertoldi - @moniquirebertoldi e @imprensarjbrasil instagram**

**Curso de Pós-Graduação**

**Uniminas/Iguaçu**

**Estudante de Psicopedagogia Clínica**

**21/03/2026**