

As Histórias da Rua do Cajueiro

Temporada 1 · Actividades e cartões do Kuzi



13 folhas de actividades, uma por episódio, o certificado de fim de temporada, os 13 cartões colecionáveis com o Dito do Kuzi e cartões em branco para a criança inventar o seu. Imprima em A4, a preto e branco ou a cores.

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 1 · A LATA DO ZITO

As minhas três latas



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Pinta as etiquetas, recorta-as pela linha tracejada e cola-as em três latas, frascos ou envelopes. Depois responde às perguntas.

desenha aqui GASTAR Para agora	desenha aqui GUARDAR Para um sonho maior	desenha aqui PARTILHAR Para ajudar alguém
--	--	---

Pensa e escreve

1. Recebeste 20 meticais. Quanto pões em cada lata?

GASTAR: _____ MT**GUARDAR:** _____ MT**PARTILHAR:** _____ MT

2. Para que sonho maior vais usar a lata de GUARDAR?

3. A quem gostavas de ajudar com a lata de PARTILHAR?

**O DITO DO KUZU****«Antes de gastar a moeda, dá-lhe três casas.»**

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 2 · A BANCA DA MAMÃ ROSA

Quem resolve este problema?



Nome: _____ Data: ____ / ____ / _____

Cada pessoa resolve um problema a alguém, e é por isso que lhe pagam. Liga cada profissão ao problema que ela resolve, com uma linha.

Costureira



Não sei ler nem fazer contas.

Mecânico



Quero chegar ao mercado e é longe.

Padeiro



Tenho fome e quero um lanche rápido.

Professora



O fecho do meu vestido rebentou.

Electricista



Preciso de comida para a família.

Vendedor de amendoim



O carro faz um barulho estranho.

Machambeiro



A luz da casa apagou-se.

Motorista de chapa



Quero pão quente ao pequeno-almoço.

A tua vez

Que problema dos teus vizinhos ou da tua família podias ajudar a resolver?



O DITO DO KUZU

«O dinheiro chega quando resolves o problema de alguém.»

Soluções para os pais: Costureira, fecho; Mecânico, carro; Padeiro, pão quente; Professora, ler e contar; Electricista, luz; Vendedor de amendoim, lanche; Machambeiro, comida; Motorista de chapa, chegar ao mercado.

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 3 · O SALÁRIO DO PAPÁ

O jogo dos cem feijões



Nome: _____ Data: ____ / ____ / _____

Cada círculo é um feijão do salário do Papá Armando. Pinta-os com as cores da legenda, pela ordem, e descobre quantos sobram no fim.

- | | |
|--|---|
|  Escola e cadernos: 15 feijões |  Comida do mês: 30 feijões |
|  Luz e água: 10 feijões |  Chapa: 10 feijões |
|  Gás, sabão e casa: 8 feijões |  Ajuda aos avós: 7 feijões |
|  Lata de guardar da família: 10 feijões | |

Quantos feijões ficaram por pintar? _____ Para que servem esses feijões?



O DITO DO KUZU

«Dinheiro que chega não é dinheiro que fica. Primeiro, as contas.»

Soluções para os pais: sobram 10 feijões, para tudo o resto até ao fim do mês (passeios, presentes, imprevistos pequenos).

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 4 · O AMENDOIM DO DÉRCIO

O tabuleiro do Dércio



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

O Dércio vende amendoim torrado a 5 meticais o saquinho. Ajuda-o a fazer as contas: quanto custa cada compra e quanto troco tem de devolver?

Cliente	Saquinhos	Quanto custa	Pagou com	Troco
Senhora da paragem	2	10 MT	20 MT	10 MT
Rapaz da escola	1		10 MT	
Senhor do chapa	3		20 MT	
Vendedora de tomate	2		50 MT	
Professor	4		20 MT	
Mãe com três filhos	5		50 MT	
Equipa de futebol	6		50 MT	

A primeira linha já está resolvida, como exemplo.

Desafio extra

O Dércio vendeu 22 saquinhos num sábado. Quanto dinheiro entrou? _____ MT.
 Porque é que esse dinheiro não é todo lucro?


O DITO DO KUZU

«Cada moeda tem uma história de trabalho. Pergunta-lhe qual é antes de a gastar.»

Soluções para os pais: Rapaz 5 e 5; Senhor 15 e 5; Vendedora 10 e 40; Professor 20 e 0; Mãe 25 e 25; Equipa 30 e 20. Extra: 110 MT; há custos de amendoim, sal, saquinhos e carvão.

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 5 · QUERER OU PRECISAR?

Querer ou precisar?



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Para cada coisa, pinta o círculo da coluna certa. Precisar é o que não podemos dispensar. Querer é o que gostávamos de ter, mas conseguimos viver sem.

Coisa	Precisar	Querer
Arroz	☐	☐
Brinquedo novo	☐	☐
Sabão	☐	☐
Sumo gelado	☐	☐
Caderno da escola	☐	☐
Telemóvel novo	☐	☐

Coisa	Precisar	Querer
Água para beber	☐	☐
Doces	☐	☐
Sapatos para a escola	☐	☐
Balão de girafa	☐	☐
Remédio do médico	☐	☐
Pão	☐	☐

Pensa um bocadinho

Os sapatos para a escola podem ser precisar ou querer. Quando é que são precisar? Quando é que são querer?


O DITO DO KUZU

«Primeiro o que precisas, depois o que queres. Os desejos esperam; as necessidades não.»

Soluções para os pais: Precisar: arroz, sabão, caderno, água, remédio, pão (e sapatos, se os actuais já não servem). Querer: brinquedo, sumo, telemóvel novo, doces, balão.

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 6 · AS PULSEIRAS DA AMINA

A ficha de negócio da Amina



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Vender muito não é o mesmo que ganhar muito. Vê o exemplo da Amina e depois preenche a tua ficha com um produto que podias fazer em casa.

Exemplo: a pulseira da Amina

O quê	Valor
Missangas para uma pulseira	8 MT
Fio para uma pulseira	2 MT
Custo de uma pulseira (soma)	10 MT
Preço de venda	15 MT
Lucro por pulseira (preço menos custo)	5 MT

A minha ficha de negócio

O quê	Valor
O meu produto:	
Material 1:	MT
Material 2:	MT
Material 3:	MT
Custo de cada unidade (soma)	MT
Preço de venda	MT
Lucro por unidade	MT



O DITO DO KUZU

«Não contes só o que entra. Conta o que sai. O que sobra é que é teu.»

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 7 · O TROCO ERRADO

Conferir o troco



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

O Zito fez cinco compras na loja da Dona Felismina. Em algumas, o troco está certo. Noutras, há um engano. Descobre quais e escreve quanto devia ser.

Compra	Total	Pagou	Recebeu	Certo?	Devia ser
3 pães e açúcar	35 MT	50 MT	15 MT		
Óleo pequeno	22 MT	50 MT	18 MT		
Arroz e sal	40 MT	100 MT	70 MT		
2 cadernos	13 MT	20 MT	7 MT		
Sabão e fósforos	45 MT	50 MT	5 MT		

E tu, o que fazias?

Numa das compras, a Dona Felismina deu troco a mais. O que fazias se isso te acontecesse? Porquê?

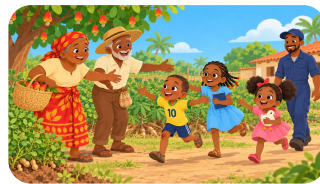

O DITO DO KUZU

«O que não é teu pesa mais do que parece. A confiança é a moeda que nunca perde o valor.»

Soluções para os pais: Certos: pães (15), cadernos (7), sabão (5). Óleo: devia ser 28 MT, faltam 10. Arroz: devia ser 60 MT, recebeu 10 a mais.

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 8 · A VISITA À MACHAMBA

O calendário da machamba



Nome: _____ Data: ____ / ____ / _____

Na machamba do Vovô Jaime, o amendoim demora mais de três meses desde que se prepara a terra até à colheita. Desenha cada fase no seu quadrado.

1 Preparar a terra**2** Plantar as sementes**3** Esperar pela chuva e regar**4** Tirar as ervas daninhas**5** Colher o amendoim**6** Guardar a melhor semente

Porque é que o Vovô nunca vende as melhores sementes?

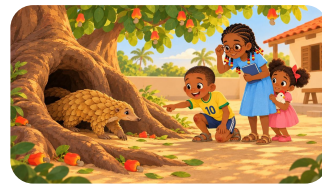


O DITO DO KUZU

«A terra não tem pressa, mas nunca se esquece de quem a trabalha.»

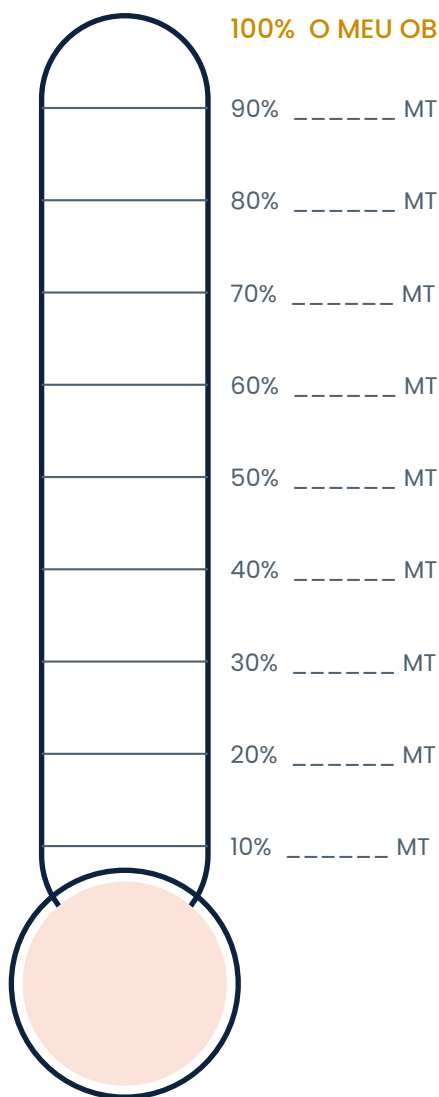
ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 9 · O KUZU APARECE

O termómetro do meu objectivo



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Como as formigas do Kuzi, alcança-se um objectivo grande com pequenos passos. Escreve o teu objectivo e pinta um pedaço do termómetro cada vez que guardares dinheiro para ele.



O meu objectivo é:

Custa: _____ meticais

Por semana vou guardar: _____ meticais

Vou conseguir em cerca de: _____ semanas

Uma forma de ganhar mais dinheiro para lá chegar:

Desenha aqui o teu objectivo



O DITO DO KUZU

«A formiga não pergunta quanto falta. Carrega um grão de cada vez.»

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 10 · LAVAR CARROS POR 20 METICAIS

O meu primeiro negócio



Nome: _____ Data: ____ / ____ / _____

O Zito e o Dércio viram um problema (carros sujos) e criaram um serviço. Pensa num serviço ou produto que podias oferecer, com a ajuda de um adulto.

1. O nome do meu negócio:

2. Que problema resolve? A quem?

3. Do que preciso para começar?

4. Quanto custa o que preciso de comprar?

5. Quanto vou cobrar? Porquê?

6. Vou ter um sócio? Como dividimos o trabalho e o dinheiro?

7. Que regra de segurança combino com os meus pais?

**O DITO DO KUZU**

«Olha à tua volta. Onde há um problema, há um trabalho à espera de alguém.»

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 11 · CLIENTES QUE NÃO PAGAM

O meu cartaz



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Desenha o cartaz de um serviço inventado por ti, como o cartaz que o Zito e o Dércio pregaram no cajueiro. Não te esqueças das três regras de ouro.

- 1** Diz claramente o que fazes.
- 2** Mostra o preço antes de começar.
- 3** Explica quando se paga.

NOME DO SERVIÇO:

PREÇO: _____ MT PAGA-SE QUANDO: _____



O DITO DO KUZU

«Combinado antes, sem zanga depois.»

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 12 · TRABALHO QUE NÃO SE VÊ

Quadro das tarefas da família



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Escrevam as tarefas da casa e quem as faz. Cada dia em que a tarefa for cumprida, pinta o quadrado. No fim da semana, conversem sobre o que correu bem.

Tarefa	Quem faz	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom
Buscar água								
Varrer o quintal								
Lavar a loiça								
Regar as plantas								
Pôr a mesa								

A nova tarefa que passa a ser minha esta semana é:


O DITO DO KUZU

«Há trabalho que não paga em moedas. Paga em casa arrumada e em barriga cheia.»



DF KIDS & TEENS · AS HISTÓRIAS DA RUA DO CAJUEIRO

Certificado

Pequeno Ganhador da Rua do Cajueiro

Este certificado é atribuído a

por ter lido as 13 histórias da Temporada 1, «De onde vem o dinheiro?», e ter aprendido que o dinheiro vem do trabalho, de resolver problemas aos outros, da paciência, da honestidade e de trabalhar em equipa.



«Sozinho carregas um grão. Com os outros, carregas o formigueiro.»

Data

Assinatura do pai, mãe ou professor

ACTIVIDADE DO EPISÓDIO 13 · A FEIRA DA ESCOLA

As 13 lições da Temporada 1



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Lê cada lição. Marca com um visto as que já praticas. Escolhe uma que ainda não praticas para treinar este mês.

N.º	História	A lição	Já pratico
1	A lata do Zito	Antes de gastar a moeda, dá-lhe três casas.	
2	A banca da Mamã Rosa	O dinheiro chega quando resolves o problema de alguém.	
3	O salário do Papá	Dinheiro que chega não é dinheiro que fica. Primeiro, as contas.	
4	O amendoim do Dércio	Cada moeda tem uma história de trabalho. Pergunta-lhe qual é antes de a gastar.	
5	Querer ou precisar?	Primeiro o que precisas, depois o que queres. Os desejos esperam; as necessidades não.	
6	As pulseiras da Amina	Não contes só o que entra. Conta o que sai. O que sobra é que é teu.	
7	O troco errado	O que não é teu pesa mais do que parece. A confiança é a moeda que nunca perde o valor.	
8	A visita à machamba	A terra não tem pressa, mas nunca se esquece de quem a trabalha.	
9	O Kuzi aparece	A formiga não pergunta quanto falta. Carrega um grão de cada vez.	
10	Lavar carros por 20 meticais	Olha à tua volta. Onde há um problema, há um trabalho à espera de alguém.	
11	Clientes que não pagam	Combinado antes, sem zanga depois.	
12	Trabalho que não se vê	Há trabalho que não paga em moedas. Paga em casa arrumada e em barriga cheia.	
13	A Feira da Escola	Sozinho carregas um grão. Com os outros, carregas o formigueiro.	

A lição que vou treinar este mês:

N.º 01

O DITO DO KUZU

«Antes de gastar a moeda, dá-lhe três casas.»



A lata do Zito

N.º 02

O DITO DO KUZU

«O dinheiro chega quando resolves o problema de alguém.»



A banca da Mamã Rosa

N.º 03

O DITO DO KUZU

«Dinheiro que chega não é dinheiro que fica. Primeiro, as contas.»



O salário do Papá

N.º 04

O DITO DO KUZU

«Cada moeda tem uma história de trabalho. Pergunta-lhe qual é antes de a gastar.»



O amendoim do Dêrcio

N.º 05

O DITO DO KUZU

«Primeiro o que precisas, depois o que queres. Os desejos esperam; as necessidades não.»



Querer ou precisar?

N.º 06

O DITO DO KUZU

«Não contes só o que entra. Conta o que sai. O que sobra é que é teu.»



As pulseiras da Amina

N.º 07

O DITO DO KUZU

«O que não é teu pesa mais do que parece. A confiança é a moeda que nunca perde o valor.»



O troco errado

N.º 08

O DITO DO KUZU

«A terra não tem pressa, mas nunca se esquece de quem a trabalha.»



A visita à machamba

N.º 09

O DITO DO KUZU

«A formiga não pergunta quanto falta. Carrega um grão de cada vez.»



O Kuzi aparece

N.º 10

O DITO DO KUZU

«Olha à tua volta. Onde há um problema, há um trabalho à espera de alguém.»



Lavar carros por 20 meticais

N.º 11

O DITO DO KUZU

«Combinado antes, sem zanga depois.»



Cientes que não pagam

N.º 12

O DITO DO KUZU

«Há trabalho que não paga em moedas. Paga em casa arrumada e em barriga cheia.»



Trabalho que não se vê

N.º 13

O DITO DO KUZU

«Sozinho carregas um grão. Com os outros, carregas o formigueiro.»



A Feira da Escola



DinheiroFala

Junta os 13 cartões da Temporada 1 e guarda-os num envelope. Na Temporada 2 há mais!



O MEU DITO

Inventa o teu próprio Dito do Kuzi sobre dinheiro e escreve-o aqui.

O MEU DITO

Inventa o teu próprio Dito do Kuzi sobre dinheiro e escreve-o aqui.

O MEU DITO

Inventa o teu próprio Dito do Kuzi sobre dinheiro e escreve-o aqui.

O MEU DITO

Inventa o teu próprio Dito do Kuzi sobre dinheiro e escreve-o aqui.
