

## 6. MERCADO DE BRINQUEDOS

Jogo de tabuleiro que possibilita às crianças avançarem na trilha, comprarem brinquedos, encontrarem **somas** de valores fazendo o uso de **moedas de troca**, assim como fazemos no nosso dia a dia, e até mesmo realizarem **investimentos**.

### Intenção educativa

Achar a soma de **valores** representados pelas **cédulas** e/ou **moedas**.

### Material

- Um tabuleiro com trilha.
- Um dado e quatro marcadores (grãos, botões, pequenos objetos).
- Doze cartas com imagens de brinquedos e valores.
- Duas cédulas de 10 reais.
- Quatro cédulas de 5 reais.
- Cinco cédulas de 2 reais.



### Participantes

- Pequenos grupos (máximo de 4 crianças).

### Regras

- Cada jogador deverá escolher 3 cartas com figuras de brinquedos para serem colocadas na trilha de acordo com a escolha dele.
- Combinar, entre os participantes, quem iniciará o jogo.
- Na trilha, avançar de acordo com as quantidades sorteadas no dado e utilizar os marcadores para registrar o lugar onde parou.
- Se o jogador parar em uma das casas que tenha a figura de um brinquedo, este deverá ser **comprado** de acordo com o **preço registrado na etiqueta**. Caso o jogador não tenha dinheiro, deverá retornar ao lugar de onde saiu e passar sua vez.
- O **dinheiro** usado para a compra do brinquedo deverá ser depositado em um **Monte Central**, que representará um prêmio para quem o conquistar.
- O jogador que parar numa casa com o comando "**Pegue o Monte**" terá o direito de pegar para si os valores ali depositados.
- O jogo termina quando um participante chega ao final da trilha.
- O vencedor será aquele que ficar com mais dinheiro em mãos.