

LUGAR DE CRIANÇA É NA ESCOLA



Na praça da cidade, Bruno trabalha como engraxate.
VOLTE UMA CASA

A biblioteca municipal foi reinaugurada. A sala de leitura fica lotada.
AVANCE UMA CASA

Depois da aula, Juliana, Pedro e Caio brincam na praça.
AVANCE UMA CASA

João e Alex carregam compras na feira antes de ir para a escola.
VOLTE UMA CASA

Uma nova associação chegou à cidade e oferece atividades esportivas.
JOGUE OUTRA VEZ

Maria todas as tardes cuida de um bebê.
VOLTE UMA CASA

Depois da aula, Pedro trabalha à noite na lanchonete atendendo clientes.
FIQUE UMA RODADA SEM JOGAR

O ônibus escolar novinho chegou.
AVANCE UMA CASA

O centro cultural abriu matrícula para aulas de dança.
JOGUE OUTRA VEZ

A professora explica para a turma que trabalho infantil é proibido e traz prejuízos à criança.
AVANCE UMA CASA

Uma carvoaria que funciona na zona rural da cidade emprega crianças e adolescentes.
VOLTE DUAS CASAS

O pai do José exige que ele faça a limpeza da roça todas as semanas.
FIQUE UMA RODADA SEM JOGAR

Tiago vende doces no farol.
VOLTE UMA CASA

Após terminar a lição de casa, Ana e Hugo praticam esportes.
AVANCE DUAS CASAS

Na casa do dono da padaria, Tina trabalha como empregada doméstica.
FIQUE UMA RODADA SEM JOGAR



CHEGADA

DIVERSÃO E APRENDIZADO PARA SEUS ALUNOS

Este é um jogo de tabuleiro sobre o combate ao trabalho infantil. Ele aborda diferentes formas de exploração de crianças e adolescentes: nas ruas, na zona rural e no trabalho doméstico. Os alunos vão identificar também situações positivas, onde eles brincam e estudam.

Como organizar a atividade

- ✓ Forme grupos de estudantes e entregue a eles o tabuleiro, acompanhado dos peões e de um dado.
- ✓ Peça que eles leiam as regras e se tiverem dúvidas consultem você.

REGRAS DO JOGO

Participantes

De três a quatro.

Objetivo

Sensibilizar quanto aos malefícios do trabalho infantil para o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes.

Duração

O jogo termina quando o primeiro peão chega à última casa, no fim do percurso.

Como jogar

1. Forme um grupo de até quatro jogadores.
2. Distribua um peão para cada um deles.
3. Todos colocam seu peão no início do percurso, onde está escrito SAÍDA.
4. Cada jogador lança o dado uma vez. Quem tirar o maior número começa a partida. Se houver empate, o dado é jogado novamente. Os demais seguem no sentido horário.
5. O primeiro jogador lança o dado. O resultado é o número de casas que ele deve avançar.
6. Após ler o que diz na casa correspondente, ele avança, retrocede, joga novamente ou fica sem jogar, conforme o que indicam as instruções.
7. Ganha quem chegar primeiro à última casa, ou seja, à escola.

O PAPEL DO MPT

Erradicar a exploração do trabalho da criança e proteger o trabalho do adolescente. Esse é um dos objetivos do Ministério Público do Trabalho (MPT). A fim de melhor desempenhar essa tarefa, o MPT criou a Coordenadoria Nacional de Combate à Exploração do Trabalho da Criança e do Adolescente (Coordinfância) e elegeu como uma de suas estratégias fazer parcerias com entidades públicas e privadas que têm o mesmo fim, como os Conselhos Tutelares.

REALIZAÇÃO



Coordinfância
Coordenadoria Nacional de
Combate à Exploração do Trabalho
da Criança e do Adolescente

COMBATE AO TRABALHO INFANTIL

PRODUÇÃO

