



Картотека

Картотека игр

**по финансовой грамотности
детей старшего
дошкольного возраста
(6-7 лет)**



Поезд монет и купюр

Цель: учить выстраивать последовательность по увеличению и уменьшению достоинства монет и купюр.

Оборудование для игры: набор монет для каждого ребенка, «поезд монет и купюр», где дети смогут раскладывать монеты и купюру в увеличивающейся и уменьшающейся последовательности.

Ход игры:- К нам в гости приехал «поезд монет и купюр». Как вы думаете, что за груз он везет?

- Правильно, но монеты в этом поезде расположены в определенном порядке. В первом вагоне едет монета самого большого достоинства.
- Давайте поместим в первый вагон монету в 5 рублей, в следующем вагоне какая поедет монета? Далее дети распределяют монеты по вагонам в порядке убывания достоинства.
- Какая монета едет в последнем вагоне? Значит, эта монета самого меньшего достоинства (1 копейка).



Магазин 1.

Цель: учить детей выполнять действия по приобретению товаров, проговаривать вслух фразу «СТОИТ», «ПЛАЧУ», «СДАЧА».

Оборудование для игры: мелкие товары или иллюстрации с изображением товаров, ценники; деньги на покупку товаров на каждого ребёнка, каталоги товаров, ценники.

Ход игры: - Ребята, давайте поиграем в магазин.

- Что нам для этого нужно?

- Правильно товар, повесить на товар ценники, разложить его по полкам.

Определяем с детьми цены товаров, пишем ценники, раскладываем товар по полкам. Выбираем продавца или эту роль в начале игры может сыграть сам воспитатель. Требуем от детей следующей последовательности вопросов и ответов:

- Что, Маша, хочешь купить?

- Я хочу купить молоко. Оно стоит 12 рублей. Я даю 15 рублей.

- Вот вам сдача 3 рубля.

Опрашиваем несколько детей. Затем можно поменять продавца.



Аукцион 1.

Цель: учить детей устанавливать связь между ценой, наличной суммой и сдачей.

Оборудование для игры: мелкие товары или иллюстрации с изображением товаров, деньги.

Ход игры: *Всем детям раздаются деньги для приобретения товара.*

- Посмотрите, ребята у меня в руках красивый плюшевый Мишка. Кто хочет его купить?

- Мишка стоит – 5 рублей.

- Кто купит Мишку?

- Много желающих купить Мишку, тогда я добавляю цену. Мишка стоит – 6 рублей. У кого есть такая сумма денег?

Далее продаем детям еще несколько игрушек. Можно использовать слово «Стоимость» (Какова стоимость Мишки?), чтобы ввести его в активный словарь ребенка.



Найди пару

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязь между достоинством денег.

Оборудование для игры: монеты и купюры разного достоинства (по одному набору монет и купюр на каждого ребенка).

Ход игры:

Под звучание музыки дети танцуют, когда музыка прекращается, дети должны найти пару по достоинству монет. Пару составляют дети, где у одного монета меньшего достоинства, а у другого монета большего достоинства.



Магазин 2.

Цель: закрепить понятия «магазин», разнообразные виды магазинов; познакомить с правилами поведения в магазине; практически закреплять правила поведения в магазине в игровой ситуации; воспитывать культуру поведения в общественных местах;

Оборудование для игры: товар для продажи, ценники, витрины, предполагаемый кассовый аппарат, деньги для покупки товаров.

Ход игры: вместе с детьми оформляем витрины магазина, приклеиваем цены товара. Организовать 3 детей для работы в самом магазине. Первый ребенок – кассир, сидит на кассе и отбивает чеки. Двое детей выполняют роли продавцов: предлагают детям – покупателям товары, представленные в магазине. Важно, чтобы дети при покупке товара соблюдали правила поведения в магазине. При несоблюдении правил после игры прокомментировать ошибки, не переходя на личности, а обозначить типичные ошибки. По истечении некоторого времени можно поменять продавцов, чтобы и они могли продемонстрировать правила поведения в магазине.



Груша – яблоко

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Оборудование для игры: бумага, карандаши, ножницы.

Ход игры: предложите ребенку нарисовать на одной стороне бумаги грушу. Когда рисунок закончен, предложите нарисовать на обратной стороне листа яблоко. Когда завершены оба рисунка, дайте ребенку в руки ножницы и попросите вырезать для вас и грушу, и яблоко. Увидев замешательство, объясните, что, конечно, это невозможно. Потому что лист бумаги один, и если мы изначально хотели вырезать два рисунка, необходимо было заранее спланировать место на бумаге. Так и с деньгами: их нужно планировать заранее.



Аукцион 2.

Цель: научить считать деньги.

Оборудование для игры: монеты и купюры разных номиналов.

Ход игры: Выдайте детям мелкие монеты, по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это игра-соревнование. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достается. В конце игры считаем суммы выигрышей.



Кто кем работает?

Цель: закрепить и расширить представление о профессии. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку-труженику.

Оборудование для игры: Кукла-Загадка, рисунки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

Ход игры:

Раздать девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с изображениями людей разных профессий. По сигналу колокольчика девочки и мальчики начинают искать свою пару и по двое садятся за столы, а затем по очереди доказывают правильность своего выбора. Можно предложить детям, чтобы с помощью движений, имитаций и других образных действий они показали профессию своего героя.



Купи другу подарок

Цель: научить подбирать монеты разного достоинства, в сумме составляющих цену подарка.

Оборудование для игры: карточка с «подарками» и ценниками, монеты разного достоинства, карандаши разного цвета.

Ход игры:

Выбрать подарок, определить стоимость и выбрать соответствующие монеты. Покупает тот, кто заплатит за товар соответствующую цену.



Угадай, где продаются

Цель: научить детей соотносить название магазина с товарами, которые в нем продаются; развить умение обобщать группы предметов.

Оборудование для игры: картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т.д.

Ход игры: Дети подбирают группы карточек с изображением овощей, фруктов, мебели и т.д. Выкладывают их перед соответствующей сюжетной картинкой, где нарисованы магазины «Мебель», «Овощи», «Супермаркет» и др. Устанавливают зависимость между названием магазина и товарами, которые в нем продаются.



Товарный поезд

Цель: закреплять знания детей о месте изготовления товара; классифицировать товар по месту производства.

Оборудование для игры: карточки с изображением товара, плоскостное изображение товарного поезда с вагонами.

Ход игры:

Вариант 1. Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например, мясопродукты - продукция мясокомбината, молочные продукты - продукция молокозавода.

Вариант 2. Дети группируют предметы по месту производства: мебель - мебельная фабрика, посуда - фаянсовый завод, игрушки - игрушечная фабрика.



Магазин игрушек

Цель: дать возможность детям практически осуществить процесс купли – продажи. Развить умение «видеть» товар: материал, место производства, цену (*стоимость*).

Оборудование для игры: разные игрушки, ценники, товарные знаки, игровые деньги.

Ход игры:

Прежде, чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана (*дерево, метал, пластмасса, ткань, и т.д.*), место производства (*где и кто сделал*). Далее определяется цена игрушки. Ребенок отсчитывает определенную сумму денег, и покупает игрушку. По мере того, как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.



Что быстрее купят?

Цель: развивать умение устанавливать зависимость между качеством товара, его ценой (*стоимостью*) и спросом на него.

Оборудование для игры: карточки с изображением качественных и некачественных товаров (*платье для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц*); ботинки (*на одном нет шнурка*).

Ход игры:

Ребенку предлагается пара карточек с изображением одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее, и объясняет причину своего выбора.



Магазин самообслуживания

Цель: закреплять у детей знание порядкового счета, состав числа. Развивать речь и мышление.

Оборудование для игры: атрибуты для игры «Магазин».

Ход игры:

1. Выбрать в магазине нужные овощи и фрукты; подсчитать их стоимость и оплатить в кассу; полученный у кассира чек отдать контролеру.
2. Назвать продукты и рассказать, что из них можно приготовить.



Пройди в ворота

Цель: закреплять умение считать, знание состава числа. Воспитывать внимание, сообразительность.

Оборудование для игры: карточки, «ворота» с изображением чисел.

Ход игры:

Детям раздаются карточки с разным числом монет. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т.е. ребенка, число монет, на карточке которого в сумме с монетами на собственной карточке даст число, показываемое на «воротах».



Назови профессии

Цель: научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека, воспитывать уважение к профессии взрослых, развивать интерес к людям разных профессий.

Оборудование для игры: цветок ромашки, на лепестках которой изображены картинки труда людей разных профессий.

Ход игры: ребенок, отрывая лепесток ромашки, называет профессию, связанную с удовлетворением определенной потребности.



Какие бывают доходы

Цель: учить детей правильно распределять доходы (основные и неосновные), развивать знания о дополнительных доходах семьи и воспитывать бережное отношение к деньгам.

Оборудование для игры: карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход - заработную плату (*работа парикмахера, врача, столяра, плотника, швеи и др.*). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (*сбор ягод, грибов; работа в саду, огороде и др.*), дающих дополнительный доход.

Ход игры: дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.



Что и когда лучше продать?

Цель: закреплять знания детей о спросе на товар, развивать знания о влиянии фактора сезонности (*времени года*) на реальный спрос. Воспитывать понимания значимости профессии продавец.

Оборудование для игры: карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (*летом, зимой, осенью, весной*); мелкие карточки с изображением сезонных товаров.

Ход игры: дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например, панамки, сланцы, футболки - в «летний» магазин, а шубу, валенки, варежки - в «зимний».



Кому что подарим?

Цель: развивать умение правильно подбирать подарок, обосновывая свой выбор, воспитывать желание дарить подарки своему другу, родителям и т.д., приучать к самостоятельности.

Оборудование для игры: карточки - картинки, на которых изображены машинка, кукла, мяч, щенок, котенок, платье, велосипед, заколка, книга.

Ход игры: вместе с детьми воспитатель выбирает ребенка, которому будут дарить подарки (*с помощью считалки*). Остальным ребятам воспитатель предлагает рассмотреть карточки - картинки, на которых нарисованы разные предметы, вещи, украшения. Дети должны выбрать понравившуюся и подарить ребенку, которого выбрали заранее. При этом дети объясняют свой выбор.