



# Картотека

Картотека  
игр

**по финансовой грамотности  
детей старшего  
дошкольного возраста  
(5-6 лет)**



## Разложи товар

**Цель:** учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей о разновидности торговых объектов.

**Оборудование для игры:** картинки с изображением товара.

**Ход игры:** перед ребенком раскладывают несколько картинок с изображением предметов, которые могут быть товаром в различных магазинах.

**Задание 1.** Разложить картинки на группы, в которых предметы объединены по общим назначением. Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное.

**Задание 2.** Сгруппировать картинки, предложить свои варианты сочетания картинок, руководствуясь собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо — молоко», «Фрукты и овощи» и тому подобное.



## Умелые руки

**Цель:** воспитывать бережное отношение к предметам, изготовление которых требует кропотливого труда разных по специальности людей; учить рационально использовать вещи, бывшие в употреблении.

**Оборудование для игры:** различные предметы для определения их назначения.

**Ход игры:** детей распределяют на две команды по 5-6 человек. Воспитатель называет или показывает какой-либо предмет и предлагает рассказать о его назначении. После этого детям дается задание придумать, как еще можно использовать его в несколько измененном или в том же состоянии, однако при условии, что он уже устаревший и не может быть использован по своему назначению.



## Оцени поступок

**Цель:** воспитывать бережное отношение к природным ресурсам и другим материальным ценностям; на основе логического мышления учить делать самостоятельные выводы.

**Ход игры:** ведущий предлагает детям послушать рассказ, который предусматривает ошибку объективно неоправданную для любого героя.

**Задачи:**

- а) найти ошибку в действиях;
- б) обосновать свой ответ;
- в) дать оценку действиям.

**Ориентировочные рассказы ведущего:**  
«Рано утром заглянуло солнышко в окошко Вовиной комнаты. Проснулся мальчик, сладко зевнул, потянулся, включил свет и начал делать гимнастику. Решила Маша постирать платье своей куклы. Выбрала она самую большую чашку, налила в нее воды доверху, взяла мыло и начала стирать. Очень старалась Машенька, и платье стало чистым и красивым».



## Не ошибитесь

**Цель:** закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление.

**Оборудование для игры:** предметные картинки.

**Ход игры:** ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения: мама дает ребенку деньги; ребенок идет по улице с пустой котомкой; ребенок входит в магазин; стоит у кассы; берет хлеб у продавца; идет домой с наполненной сумкой.

Задание 1. Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий изображенных на них.

Задание 2. Составить коротенький рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.



## Что важнее?

**Цель:** закреплять умение ориентироваться в понятиях «предметы роскоши» и «жизненно необходимые предметы»; учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы.

**Оборудование для игры:** карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях.

**Ход игры:** в игре могут принимать участие 2-3 детей. Каждому из них дается карточка с изображением предметов.

Задание 1. Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши. Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

Задание 2. Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись.



## Чей труд важнее?

**Цель:** закрепить знания детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленности.

**Оборудование для игры:** картинки с изображением различных действий взрослых людей: муж спит; врач слушает больного; продавец обслуживает покупателя; женщина стирает белье; мужчина копает яму для посадки дерева.

**Ход игры:** ребенку предлагается несколько

Задание 1. Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия, которые объясняются как общественно полезный труд и оплачиваются (врач слушает пациента, продавец отпускает товар покупателю).

Задание 2. Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия человека, которые имеют двойную функцию. Например, женщина стирает белье — это может быть и мама, и сотрудница прачечной; человек копает землю — это может быть и папа, и садовник.



## День рождения куклы Тани

**Цель:** закреплять навыки культурного поведения, навыки эффективного управления личными деньгами, формировать умение экономить денежные средства.

**Оборудование для игры:** Кукла, деньги, игрушки-самоделки, костюмы, грамзапись.

**Ход игры:**

Кукла Таня приглашает детей на день рождения. Детям предлагается подумать о том будет ли подарок куплен, либо сделан своими руками.

Далее каждый ребенок рекламирует свой подарок. Дети вместе обсуждают, какой подарок они подарят имениннице (игрушку- самоделку, представление и др.)

Кукла Таня принимает гостей.

Вручение подарков.

Угощение.

Совместные игры.



## Хочу и надо

**Цель:** познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

**Оборудование для игры:** карточки, на которых изображены: дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.. Игровое поле.

**Ход игры:** определить, к какому понятию - «хочу» или «надо», - относится изображенный на карточке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.



## Купи другу подарок

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

**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; развивать 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.



## 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, металл, 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.



## 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.



## 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 выбирать понравившуюся и подарить ребенку, которого выбрали заранее. При этом дети объясняют свой выбор.



## Мы – художники

**Цель:** закрепить знания детей о рекламе; развивать у них эстетические чувства и художественный вкус; учить устанавливать взаимосвязь между рекламой и успехом в торговых отношениях «продавец — покупатель».

**Оборудование для игры:** цветные силуэты различных предметов, которые могут быть товаром магазинов определенного вида («Игрушки», «Цветы», «Хлеб», «Молоко» и др.).

**Ход игры:** каждому участнику игры, «художнику-оформителю» (их может быть 2-3), дается задание — сделать рекламу своей лавки. Остальные дети оценивают работу тех, кто играет, в конце определяют победителей.

**Вариант 1.** Каждый участник игры получает определенное количество цветных силуэтов.

**Вариант 2.** Из общего количества силуэтов необходимо выбрать только те, которые нужны для составления рекламы «своего» магазина.



## Давай положим в корзину...

**Цель:** закрепление у детей представления о товаре.

**Оборудование для игры:** карточки «деньги», карточки «товар».

**Ход игры:** раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждому играющему дать задание, купить в магазине...

- продукты для завтрака,
- подарок на день рождения другу,
- продукты для супа и т.п.





## Какой товар лишний?

**Цель:** закрепление у детей понятия «товар».

**Оборудование для игры:** карточки «деньги», карточки «товар».

**Ход игры:** раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Спросить, чтобы они хотели купить и есть ли у них возможность это сделать (хватит ли у них «денег» на покупку товара).



## Что угодно для души

**Цель:** формирование у детей понятия «потребность» и «полезность» товара.

**Оборудование для игры:** предметные картинки.

**Ход игры:** предложить детям из имеющихся картинок положить в корзинку товары, которые захотят купить в магазине:

- сам ребенок, когда он голоден;
- семья, которая ждет гостей;
- мама, выбирающая подарок для дочки;
- папа, желающий купить спортивную одежду для ребенка и т.п.



## Что сколько стоит

**Цель:** познакомить с понятием «цена». Дать представление о том, что каждая вещь имеет свою стоимость (или цену). Цена зависит от качества товара, производителя, сезона продажи (зимой овощи и фрукты дороже).

**Оборудование для игры:** карточки с товарами.

**Ход игры:** отобрать карточки с товарами, стоимостью до 10 рублей. Покупатель выясняет, сколько стоит товар, а продавец определяет цену каждого товара (либо по числам, либо по точкам, если не знает цифр).

**Вариант:** выложить на полки товар с одинаковой стоимостью.



## Много – мало

**Цель:** познакомить детей с понятием «спрос». Дать представление детям о том, что такое «спрос». Закрепить представление о «потребности». Продолжать формировать умение «приобретать» товары по необходимости и полезности. Продолжать формировать умение выбирать товар на заданную сумму денег.

**Оборудование для игры:** карточки с товарами.

**Ход игры:** предложить ребенку отобрать карточки товаров, которые захочет приобрести:

- семья, состоящая из мамы, дочки и бабушки;
- семья, состоящая из мамы, папы и сына;
- семья, состоящая из папы, мамы, дочки и четырех сыновей;
- семья, живущая на Крайнем Севере;
- семья, живущая на юге и т.п.