

Приложение №2
*(Картотека дидактических игр
по формированию основ финансовой грамотности)*

Дидактическая игра «БАРТЕР»



Задачи:

- уточнить представления детей о слове «бартер»;
- развивать умение у детей отличать равноценный бартер (выгодный) от невыгодного;
- активизировать словарь: «бартер», «обмен»;
- побуждать детей самостоятельно мыслить, делать выводы.
- игровая задача для детей: научиться делать равноценный обмен.

Ход игры: в группе дети сидят полукругом за столом, на столе каточки с ремесленниками и товарами. Ведущий (воспитатель) предлагает отправиться на ярмарку. Предлагает детям определиться с ролью, необходимо выбрать карточку кем я сегодня буду: гончар, ткачиха, плотник, кузнец и т.д. Затем каждый должен предложить свой товар. Выигрывает тот, кто первым смог договориться.

Дидактическая игра «СУПЕРМАРКЕТ»



Если группа детей большая, то можно оформить супермаркет с множеством отделов. Если группа маленькая, то лучше сделать профильный вариант с меньшим количеством отделов. Например: «Магазин продуктов», с «Мясным», «Молочным», «Хлебным», «Овощным», «Фруктовым» отделом, или «Магазин игрушек» для мальчиков и девочек.

Задачи:

- закрепление в памяти новых понятий, связанных с магазинными товарами;
- развитие логики, памяти, концентрации внимания, речевых навыков;
- закрепление умения соотносить геометрические контуры с очертаниями предметов;
- формирование способности к самостоятельной, парной или коллективной работе.

Ход игры

Игра проходит поэтапно. На первом этапе воспитатель предлагает воспитанникам побыть продавцами. В магазин привезли разнообразные товары (детям предлагается рассмотреть карточки, изображающие еду, мебель, одежду, бытовые вещи). Грузчики, выгружая товары, все смешали в кучу. Задача продавцов – правильно распределить продукцию по витринам. Магазинов отделов много (воспитатель демонстрирует картонные листы,

изображающие витрины). Дети начинают раскладывать предметы к витринам, попутно рассказывая, почему кладут именно сюда.

Например: сыр – это продукт из молока, следовательно, нужно положить в молочный отдел.

Когда все предметы разложены, наступает второй этап игры. Ребята распределяют роли между собой. Теперь дети играют роль покупателей, а также – продавца, сюда можно включить директора магазина, охранника, кассира, менеджера и т.д. Дети берут деньги. Кто захочет купить товар, должен заплатить на кассе у кассира.

Игра увлекательная. Дети с удовольствием раскладывают товары по витринам, покупают понравившиеся вещи, знакомятся с названиями предметов, о которых раньше не знали.

Дидактические игры по теме: «**ПРОФЕССИИ**».



Цель:

- продолжать расширять представления детей о профессиях, их названиях и роде деятельности;
- воспитывать уважение к труду взрослых, желание выбрать профессию и потребность трудиться.

Игра «Кто, чем занимается»

Задачи: закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.

Ход игры. Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар... (варит еду, врач... (лечит людей, учитель... (учит детей, строитель... (строит дома, художник... (рисует картины, пианист (играет на пианино, писатель (пишет книги, портниха (шьет одежду, прачка (стирает одежду, уборщица (моет полы, продавец (продает товар, фотограф (фотографирует людей, воспитательница (воспитывает детей, машинист (ведет поезд, контролер (проверяет билеты) и т. д.

Лэпбук «В МИРЕ ПРОФЕССИЙ»



Задачи: расширять детей о профессиях, орудиях труда, трудовых действиях. В лэпбук в ходят игры: лото «Кем быть», Профессии в картинках, «Знаю все профессии».

Игра «КТО, КЕМ РАБОТАЕТ?»



Задачи: формирование представления о профессии. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку-труженику.

Материал. Кукла-Загадка, рисунки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

Ход игры.

Покажите детям картинки, на которых изображены люди разных профессий. Дети, ориентируясь по рисункам, называют профессии родителей, своих близких, всех тех, с кем они встречаются. Получив из кассы картинки с изображениями сказочных героев, просят отгадать их профессии. Раздайте 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. Организуйте постепенный переход к сюжетно – ролевым играм на эту тему. Можно провести и беседы о том, как относится к своему труду герой, кто производит товары, а кто предоставляет услуги (*если дети знакомы с этими понятиями*).

Игра «КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ ПРОФЕССИЙ»



Задачи: учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (*строитель — строит, учитель — учит и т. д.*).

Ход игры.

Воспитатель. Я работаю в школе учителем. Это моя профессия. Я учу писать, читать, считать, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы. Это моя профессия — учить вас. А какая профессия у? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (*Ответы.*) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (*Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.*) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (*Кроит, наматывает, порет, гладит, примеряет, шьет.*)

Педагог называет и другие профессии — строителя, учителя, пастуха, сапожника, а дети называют действия.

Игра «Кто построил этот дом»

Цель: закрепить названия профессий и действий, которые совершаются ими.

Ход игры. Вы задаете ребенку вопрос: «Что делает...?» и называете представителя любой профессии, а ребенок отвечает. Поначалу лучше брать профессии, из которых следует ответ — строитель строит, штукатур штукатурит. Переменяйте хорошо знакомые профессии с неизвестными, заодно расскажите о неизвестных ребенку профессиях. Интересно получается, если спросить подряд «Что делает архитектор?», «Что делает плотник?». От детей иногда слышишь интересные версии.

Кому это принадлежит?

Задачи: закреплять представления о труде строителей;

Ход игры. Дети и воспитатель сидят в кругу. Воспитатель показывает картинку ребенку, который должен быстро назвать профессию. Если ребенок не называет, ход переходит другому.

Кирпичи, цемент, мастерок ... *(каменщик).*

Кисть, краски, побелка ... *(маляр).*

Топор, пила, гвозди ... *(плотник).*

Стекло, рама, молоток ... *(стекольщик).*

Роба, защитный шлем, баллон с газом ... *(сварщик).*

Раствор, лопатка (шпатель), наждачная бумага ... *(штукатурищик).*

Крыша, металл, черепица ... *(кровельщик).*

Руль, гусеницы, нож-отвал ... *(бульдозерист).*

Башня, кабина, стрела ... *(крановщик).*

Руль, гусеницы, ковш ... *(экскаваторщик).*

Руль, колеса, груз ... *(водитель самосвала).*

Плита, блок ... *(монтажник-сборщик).*

Чертеж, план, макет ... *(архитектор)*

Игра «ИГРАЕМ В РЕКЛАМУ»



Цель: развитие связной речи дети посредством придумывания рекламы по образцу воспитателя; развитие памяти, внимания, коммуникативных навыков, умений классифицировать товар по характерным признакам.

Ход игры. В игре участвует подгруппа детей (6 человек и ведущий, которые рассаживаются по кругу на ковре, выбирается ведущий (как правило, педагог, в дальнейшем ребенок).

Беседа с детьми на тему «Что такое реклама?», в ходе которой педагог обращается к детскому экономическому словарю и поясняет что реклама - это информация о товарах, которая помогает продавцу найти покупателя, а покупателю сделать нужную ему покупку. В ходе беседы уточняются вопросы о том, где можно увидеть рекламу, рекламу каких товаров видели дети, чем нравится вам реклама?

Проблемно-игровая ситуация «Как можно узнать о товаре».

Ход игры: На кондитерской фабрике «Лакомка» изготовили новые шоколадные конфеты, назвали их «Пчелка». Вопрос к детям:

Что нужно сделать, чтобы о конфетах узнали продавцы и покупатели?

Возможные варианты ответов:

- Можно конфеты развести на машинах по всем магазинам города
- Придумать рекламу и показать ее по телевизору.

Решение проблемы: Дети, сравнивая два варианта решений, выбирают второй как наиболее удачный и рациональный. «Сделаем рекламу – не надо будет по всем магазинам ездить, если будем конфеты развозить в каждый магазин, то потратим очень много времени».

Вывод: Каждому товару для успешной продажи нужна реклама.

Сюжетно-ролевая игра «ПОЧТА»



Цель: совершенствование умения объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с общим игровым замыслом, развивать сюжет игры.

Ход игры:

Воспитатель. Ребята, сегодня мы с вами будем играть в познавательную игру. Но сначала послушайте стихотворение и, догадайтесь о какой профессии идет речь:

Стал ящик почтовый ненужным предметом,
Висит он на месте, но в нём - пустота.
К нему не касаюсь ладонью с приветом,
И не обращаюсь: «Дружок, ну когда?»
Он письма хранил, запах штемпельной краски,
Твой почерк с наклоном, приписку: люблю.
Он ждал почтальона, как принца из сказки,
Чтоб после почувствовать руку мою.
Он был словно страж, охранявший секреты,
Он правдой и верой служил много лет.
Ни письма в него не кладут, ни газеты,
А рядышком кабель висит - «Интернет».

Воспитатель: А кто из вас был на почте? Вспомните, что вы там видели? Зачем люди приходят на почту?

Воспитанники: Чтобы отправить письмо.

Воспитатель: Правильно ребята! Чтобы письмо не потерялось надо указывать правильный адрес и наклеить соответствующую марку. Ведь даже если мы живём в одном городе, то все равно у всех разные улицы и дома.

А если нам надо отправить посылку? Или сделать денежный перевод?

Воспитатель: Надо вначале заполнить извещение, в котором также, как и на конверте необходимо указать адрес того, кому мы отправляем посылку и свой домашний адрес. Потом надо обратиться к работнику почты, который взвесит посылку, и уложит её в коробку или обернет бумагой чтобы, посылка дошла в целости и сохранности. И обязательно поставит на неё печать почтового отделения.

Воспитатель: Работа на почте очень интересная, но очень ответственная.

Воспитатель: Ребята, а вы знаете кто такой почтальон? Кто такой оператор почтовой связи? И кто самый главный человек на почте?

Воспитатель: Прежде чем начать игру, нужно сначала распределить роли. (Почтальон, оператор почты, работник, директор)

Почтальон: разбирает письма, журналы, газеты; некоторые письма регистрирует в журнал, ставит печать на письма, почтовые открытки. После этого укладывает все в почтовую сумку и отправляется разносить по адресам. Оператор 1- принимает посылки, денежные переводы; продаёт газеты и журналы ; помогает а отправлении посылок, бандеролей, принимает письма, денежные переводы.

Сортировщик: сортирует письма, газеты, журналы,

Оператор 2- оформляет посылки, и так же обслуживает посетителей почты.

Посетители: покупает конверты, отправляют посылки, газеты и открытки; занимают очередь; отправляют денежные переводы. Соблюдают правила поведения в общественном месте. Затем опускают письма в почтовый ящик; отправляют и получают посылки.

Водитель: подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки; привозит посылки и бандероли; забирает посылки и бандероли,

Игра продолжается до последнего посетителя.

«Стоп игра».

- Внимание, рабочий день на почте подходит к концу. Завтра почта снова будет работать и вы снова сможете прийти.

Дидактическая игра: «ПЛАНИРОВАНИЕ СЕМЕЙНОГО БЮДЖЕТА»



Цель: Что же такое семейный бюджет, из чего состоит и как его планировать?

Дидактическая игра в игровой форме знакомит ребенка с понятиями: доход и расходы семьи; виды доходов и расходов; из чего складывается бюджет семьи. Ребенок сам попробует планировать бюджет, исходя из имеющегося дохода, освоит, каким образом нужно распределять денежные средства, учитывая постоянные расходы семьи; научится правильно распределять денежные средства, экономить и покупать.

Игра способствует развитию распределительных навыков у ребенка, позволяет закрепить навыки счета в пределах 10 и более на основе монетного счета.

Цель игры: Ознакомление детей с понятием семейный бюджет и его планирование.

Перечень материалов и оборудования: Основные ячейки: доходы и расходы, вспомогательные ячейки: виды доходов, виды расходов. Бумажные монетки номиналом 1 рубль. Кассовый аппарат для игры в магазин, игрушки от киндер-сюрприза для продажи.

«Виды доходов и расходов»

1.Познакомить с видами доходов: зарплата, пенсия, стипендия, сезонные доходы от продажи грибов и ягоды.

2.Познакомить с видами расходов: расходы на продукты, на одежду, на оплату коммунальных услуг, услуг связи, транспортные, расходы на медицину, образование, гигиену.

Дети знакомятся с видами доходов и расходов. Воспитатель объясняет детям, что доходы бывают постоянные: зарплата, пенсия, стипендия на период обучения учащегося и сезонные: получение денежных средств от продажи ягод, грибов в период их сбора.

Затем дети знакомятся с видами расходов семьи на месяц: расходы на питание, одежду, коммунальные услуги, услуги связи, транспортные, на медицину, на образование, гигиену.

Воспитатель проводит игру ТРИЗ «Доходы и расходы семьи на месяц». По итогам проведения игры дети, самостоятельно делают вывод, что доходы и расходы семьи - это экономические показатели, учитывающие получение и расход денежных средств на месяц.

«Распределение доходов, на основе расходов».

1. Научить детей в процессе игры правильно распределять денежные средства в ячейки ежемесячный расход, в соответствии с ценой.

2. Способствовать повышению финансовой грамотности и овладению навыками счета в пределах 10 способом присчитывания по одному.

Детям предлагается распределить выданные денежные средства по ячейкам в соответствии с номиналом на ячейке: зарплата родителей, пенсия бабушки и дедушки, стипендия учащегося и сезонный доход от продажи грибов и ягод.

Затем дети распределяют полученные доходы в соответствии с ежемесячными расходами семьи. Учитывая номинал ячеек, дети распределяют монеты в коробочки. Распределяя монетки по ячейкам, дети используют счет в пределах 10. По итогам распределения монет должна остаться одна монета номиналом 1 рубль - это экономия денег, полученная путем правильного распределения денежных средств. Монету можно положить в копилку и использовать в дальнейшем для покупки товаров в магазине игрушек.

«Игра в магазин»

1. Научить детей планированию покупок и распределению денежных средств;
2. Научить детей покупать товары, учитывая цену.
3. Способствовать развитию у детей навыков покупки и продажи товаров.

Планируется открытие магазина игрушек. Дети договариваются о роли продавца, кассира, покупателей. Изготавливают ценники на игрушки, выставляют игрушки на витрину магазина. Воспитатель выдает детям сэкономленные денежные средства, и они отправляются в магазин за покупками. По итогам игры в магазин кассир подсчитывает выручку и сдает в банк на хранение.

Сюжетно-ролевой игры «БАНК»



Цель: познакомить с работой банка

Роли и ролевые действия банка:

Кассир (*оператор*): Выслушивает клиента, общается, совершает необходимую операцию: принимает деньги от клиентов, обменивает валюту на рубли, принимает переводы, производит оплату по квитанциям

Администратор банка: организует работу банка, следит за соблюдением режима работы банка.

Менеджер (*кредитный*): оформляет кредиты, дает консультации по получению кредитов

Консультант: выдает талоны на совершение банковских операций, озвучивает номера стоек, помогает клиентам пользоваться банковским терминалом.

Охранник: следит за порядком в банке, обеспечивает безопасность клиентов, сотрудников банка и денежных средств

Клиенты банка: получают кредит, оплачивают квитанции, производят обмен валюты, получают банковскую карточку.

Ход сюжетно-ролевой игры (основной этап):

Для возникновения интереса детей к игре воспитатель использует прием проблемной ситуации:

«Вам принесли квитанцию, где мы сможем ее оплатить?»,

«Вы решили приобрести автомобиль, но в вашей семье не хватает денежных средств и вы решил получить кредит»,

«Вы хотите снять наличные деньги с «зарплатной» карты и решили для этого воспользоваться терминалом банка»

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям.

Для того, чтобы банк начал работу, подумайте и ответьте:

Какие сотрудники нужны для работы в банке?

Кто приходит в банк?

Какие сотрудники нужны для работы в банке?

Что делает кассир в банке? (*менеджер, охранник банка, администратор банка, консультант*)

Кто пользуется услугами банка (*клиенты*)

Затем воспитатель говорит о том, что в банк на работу требуются сотрудники. Для распределения ролей сотрудников используется прием волшебный мешочек – детям предлагается достать из мешочка бейджи с изображением специальности.

Для себя воспитатель выбирает роль администратора банка, затем эту роль можно делигировать воспитаннику хорошо знакомому с игрой.

При приеме на работу воспитатель использует прием – напоминание и совместно с детьми проговаривают обязанности сотрудников, т.е. игровые (*ролевые*) действия.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку банка: поставить банкомат и терминал, расставить столы для операторов, поставить кассовый аппарат, и стул для охранника.

При затруднении детей воспитатель использует такие приемы как: объяснение, помощь, напоминание (*правила поведения в общественных местах*).

Если у детей возникает желание поменяться ролями, воспитатель поддерживает его.

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, поощрения вежливости.

Сценарий сюжетно-ролевой игры «*Банк*»:

Администратор банка: Работники банка, займите свои рабочие места.

Охранник: Внимание банк открывается ровно в 9 часов. (*открывает двери банка*). Уважаемые клиенты, банк открыт, проходите, пожалуйста.

Диалоги персонажей.

1-й Клиент: Здравствуйте!

Консультант. Здравствуйте. Чем могу помочь?

1-й Клиент. Я хотел оплатить кредит.

Консультант. Возьмите талон. Проходите, пожалуйста. Талон К-1 окно №1

Заходит следующий клиент

Консультант: Здравствуйте! Чем могу помочь?

2-й Клиент. Здравствуйте! Мне нужно обменять валюту

Консультант: Пожалуйста. Талон В-1 окно №2

Кассир: Здравствуйте! Какую валюту вы хотели бы обменять на рубли?

Пожалуйста, возьмите деньги и пересчитайте правильность выдачи.

2-й Клиент: Все правильно. Спасибо!

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

3-й Клиент: Здравствуйте! Я хотел бы взять кредит.

Консультант: Пожалуйста. Талон К-2 окно №1

Менеджер: Здравствуйте! Мы рады предоставить вам кредит. Скажите, что вы планируете приобрести? Сколько денежных средств вам не хватает? Дайте, пожалуйста, ваш паспорт. Где вы работаете? Каков у вас размер заработной платы?

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

4-й Клиент: Здравствуйте! Я хочу снять деньги, вот моя карточка.

Консультант: Пожалуйста, пройдите к терминалу.

4-й Клиент: Извините, не могли бы вы мне помочь, я забыл дома очки.

Консультант: Конечно! Буду рада вам помочь, Сколько вы будете снимать- (*Счет до 10*). Пожалуйста, для совершения операции вставьте карту, введите пин-код, выберите операцию, подождите, операция выполняется, заберите деньги, возьмите чек, заберите карту

4-й Клиент: Большое спасибо за помощь, до свидания!

Консультант. Здравствуйте, Чем могу помочь?

5-й Клиент: Здравствуйте! Мне нужно заплатить за детский сад.

Консультант: Талон О-1окно № 3

Кассир: -Назовите, пожалуйста, ФИО ребёнка. детский сад. Группу.
Сколько будете платить? *(клиент называет сумму)*.

-Возьмите, пожалуйста, квитанцию, всего вам доброго...

Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?

6-й клиент: Здравствуйте! Мне нужно отправить деньги моей маме.

Консультант: Талон П-3 окно № 2

Кассир: Здравствуйте, слушаю вас. Сколько денег вы хотели бы перевести? Назовите ФИО вашей мамы?» Адрес ее регистрации?
(клиент называет сумму).

Кассир: Деньги отправлены. Ваша мама скоро их получит.

5-й клиент: -Спасибо.

И т.д.

Администратор: Уважаемые клиенты! Наш рабочий день подошел к концу.
Будем рады снова видеть вас в нашем банке.»

Выждав время, по сигналу администратора банка охранник идет провожать последних посетителей со словами: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка.

Заключительный этап:

Воспитатель предлагает убрать атрибуты сюжетно-ролевой игры в специальный коробку-контейнер, расставить по местам столы и стульчики, убрать на стеллаж макет банковского терминала и сейфа.

Воспитатель предлагает обсудить впечатления детей от участия в игре, повторить новые слова, которые использовались детьми в ходе игры, рассказать какую роль детям больше понравилось играть и т.д.

Игра «ДОРОГО – ДЕШЕВО».



Цель: познакомить с понятиями «дороже/дешевле».

Задачи:

- Дать представление детям о том, что товары имеют разную стоимость.

- Учить выделять характеристики товаров и выбирать то, что ему нужно.
- Закреплять умение классифицировать товары по стоимости (самые дешевые, самые дорогие).
- Закрепить умение находить товары дешевле (дороже).

Ход игры:

Предлагая ребенку пары карточек, определить, какой товар дешевле, какой дороже.

Предложить детям выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами.

Предложить выложить ряд товаров по возрастанию стоимости, от самого дешевого до самого дорогого.

Игра «ЧТО ПРОДАЕТСЯ В МАГАЗИНЕ?»



Цель: формирование у детей представления о товаре.

Задачи:

- Познакомить детей с понятием «товар».
- Сформировать представление о том, что каждый товар имеет свою стоимость.

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).

Игра «ВСЕ ПО ПОЛОЧКАМ».



Цель: закрепление понятия «категория товара».

Задачи:

- Закрепить понятие «категория товара».
- Формировать умение выкладывать товар на нужные полки («отделы» магазина).

Ход игры: предложить ребенку роль «продавца» и разложить товар по категории. Сначала предлагать карточки с 2-3 категориями товара.

Усложнение: ребенок самостоятельно определяет, какие «отделы» будут в магазине, и отбирает нужные карточки.

«Что сколько стоит»

Цель: познакомить с понятием «цена».

Задачи:

- 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).

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.

«Давай поменяемся»

Цель: познакомить детей с понятием «обмен».

Задачи:

- Закрепить представление о цене товара.
- Дать представление о том, что товары одной ценовой категории могут иметь разную полезность.
- Дать представление о том, что стоимость одного товара может быть такой же, как стоимость нескольких других товаров вместе.

Ход игры: раздать детям корзинки и предложить наполнить их товарами разной стоимости (*от 1 до 10 руб.*). Далее предлагаем поменять ненужный товар (*или несколько товаров*) на другой (*или несколько других*, но с условием, что стоимость обмена будет одинакова.

«Деньги»

Цель: познакомить с понятием «деньги».

Задачи:

- Дать представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар.
- Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (*на имеющуюся сумму денег*).
- Закреплять понятие «*потребность*» и «*полезность*».

Ход игры: Ребенок-продавец выкладывает товары по категориям. Дети-покупатели выбирают товары согласно имеющимся деньгам. Продавец проверяет правильность покупки.

«Потребность – возможность»

Цель: дать представление об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

Задачи:

- Дать представление детям о понятии «*ресурсы*».
- Сформировать представления детей о понятии «*возможности*».
- Закреплять умение детей делать покупки на заданную сумму денег.

Ход игры: перед детьми разложены товары с категории «*продукты*». У детей определенные суммы «*денег*» на руках. Задание: ждем гостей. Что мы можем купить для угощения на имеющиеся деньги. Разложены товары с категории «*игрушки*». Задание: Света нас пригласила на день рождения. Какой подарок мы сможем купить на имеющиеся деньги. Задания можно придумывать по своему усмотрению и исходя из интересов детей.

«Бюджет»

Цель: познакомить с понятием «*бюджет*».

Задачи:

- Сформировать представление о том, что такое «*бюджет*».
- Сформировать представление о том, что такое «*доход*».
- Сформировать представление о том, что такое «*расход*».
- Закреплять умение составлять «*список покупок*» и следовать ему.
- Закреплять умение использовать для покупок заданную сумму денег.

Ход игры: выдать каждому ребенку сумму, которую ему нужно будет потратить на определенную цель. Цели могут быть различные – продукты для завтрака, для семейного торжества, подарки друзьям и т. д.

Игра «Какие бывают доходы»

Цель: учить детей правильно распределять доходы (основные и неосновные), развивать знания о дополнительных доходах семьи и воспитывать бережное отношение к деньгам.
Материалы: 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.
Содержание игры: дети рассматривают карточки, называют деятельность.

Игра «Надо» и «хочу»

Цель: формирование умения у детей разделять реальные потребности и свои желания.

Задачи:

- Закрепить умение определять реальные потребности в приобретении определенных товаров.
- Сформировать представление о том, что желание и реальная потребность не совпадают.
- Дать детям представление о том, что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «*копить*».

Ход игры: ребенку предлагаются карточки, которые необходимо разделить на две категории «*надо*» и «*хочу*». Обсудите выбор ребенка, расскажите, как товары из одной категории переходят в другую в зависимости от возможностей (например, любая новая одежда переходит в категорию «*хочу*», если старая еще по размеру и в хорошем состоянии).

Игра «Найди себе пару»

Материалы: карточки с изображением людей и разными возможными их потребностями.

Ход игры

Дети стоят в кругу. Воспитатель держит поднос с карточками (на одних карточках изображены люди, на других – предполагаемые их потребности). Воспитатель просит детей взять по одной карточке и по сигналу (по хлопку) найти сверстника с подходящей по смыслу карточкой (например: дедушка и очки, менеджер и компьютер, школьница и тетрадь и т.д.)

Игра «Груша-яблоко»

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Необходимые материалы: 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.

Игра: «Размен»

Цель: научить считать деньги.

Необходимые материалы: 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.

Игра: «Кто, кем работает»

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

Материал. Кукла-Загадка, рисунки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

Ход игры. Покажите детям картинки, на которых изображены люди разных профессий. Дети, ориентируясь по рисункам, называют профессии родителей, своих близких, всех тех, с кем они встречаются.

Получив из кассы картинки с изображениями сказочных героев, просит отгадать их профессии.

Раздайте 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.

Организуйте постепенный переход к сюжетно – ролевым играм на эту тему. Можно провести и беседы о том, как относится к своему труду герой, кто

производит товары, а кто предоставляет услуги (если дети знакомы с этими понятиями).

Игра. «Кто, как работает»

Цель. Расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым и трудолюбивым героям сказок.

Материал. Лесенка, состоит из пяти ступеней; сказочные герои: Золушка, Буратино, старая из сказки Пушкина, Крит, Кот в сапогах, Маугли, Котигорошко, Кривенька Уточка, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др.

Ход игры. Покажите черный ящик, солнышко и облако. Просите помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана) лесенку, предложите каждому ребенку достать из черного ящика рисунок с изображением сказочного героя.

Затем знакомьте с правилами игры:

Если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям:

«Так работает, что даже весь день на солнышке лежит».

«Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устройте дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Игра. «Кто, что делает?»

Цель: Расширить знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых.

Материал: Карточки с изображением профессии (продавец, повар, кассир, художник, банкир). Трудового действия (взвешивает товар, готовит еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги, показывает рекламные образцы и др.)

Содержание: Ребенок, взяв карточку, называет профессию. Находит соответствующую карточку с изображением трудовых действий и рассказывает о них.

Вариант. Дети подбирают инструменты (картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных картинках.

Игра «Какие бывают доходы?»

Цель. Уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; усовершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основные и не основные).

Материал. Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход.

Содержание. Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

Игра «Товарный поезд»

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

Материал. Карточки с изображением товара, плоскостное изображение товарного поезда с вагонами.

Содержание. Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например, мясопродукты – продукция мясокомбината, молочные продукты – продукция молокозавода и т. д.

Вариант. Дети группируют предметы по месту производства: мебель – мебельная фабрика, посуда – фаянсовый завод, игрушки – фабрика игрушек и т. д.

Игра «Маршруты товаров»

Цель. Развивать у детей умение различать товары по их принадлежности к определенной группе (бытовая техника, промышленные товары, мебель, сельхозпродукты и др.)

Материал. Картинки с изображением товаров или реальные предметы и игрушки, таблички с названием магазинов: «Одежда», «Мебель», «Бытовая техника», «Сельхозпродукты» и т. д.

Содержание. Каждый ребенок выбирает карточку-картинку, называет, что на ней нарисовано, и определяет, в какой магазин можно увезти этот товар. Выигрывает тот, кто правильно подберет карточки к табличкам с названием магазина.

Игра «Угадай, где продаются»

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

Материал. Картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т. д.

Содержание. 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.

Игра «Что быстрее купят?»

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

Материал. Карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платья для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц; машины-игрушки, на одной из них фары разного цвета; ботинки, на одном нет шнурка).

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

Игра «Что и когда лучше продавать?»

Цель. Закрепить знания детей о спросе на товар, о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос.

Материал. Карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (летом, зимой и т. д.); мелкие карточки с изображением сезонных товаров.

Содержание. Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например: панамки, сандалии, сарафан, бадминтон и др. - в «летний» магазин. Шубу, шапки, варежки – в «зимний».

Игра «Магазин игрушек»

Цель. Дать возможность детям практически осуществить процесс купли-продажи; развивать умение «видеть» товар: материал, место производства, цену (стоимость).

Материал. Разные игрушки, ценники, товарные знаки, игровые деньги.

Содержание. Прежде чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана (дерево, металл, пластмасса, ткань, бумага 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.

Игра. «Услуги и товары»

Цель. Закрепить сведения о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках. Воспитывать уважение к любой работе.

Материал. Предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг - в сказках: Красная Шапочка несет корзину с пирожками, художник Тюбик рисует картины, Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, Дедушка ловит неводом рыбу, Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма и т. д.; таблицы Товары, Услуги.

Ход игры. Из-за театральной ширмы слышать голос героя: ребята, я решил печь пирожки и продавать их лесным жителям. Как вы считаете, я произвожу товар или предоставляю услугу?

Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить другому).

Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец.

В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия:

-Мама печет пирожки бабушке. Пирожки - это товар, который изготовила мама. А вот внучка несет эти пирожки бабушке. Итак, девочка предоставляет услугу.

-Винтик со Шпунтиком ремонтируют автомобили. Они предоставляют услуги.

По окончании детям читают любимую сказку и проводят беседу по теме игры

Практика. «Мини-банк»

Цель: показать принципы финансового планирования, донести принцип «сначала зарабатываем – потом тратим».

Ход практики: Предложите ребенку создать свой «мини-банк». Пусть он отвечает за сбор и хранение мелочи. Предложите напоминать всем членам семьи, чтобы они «сдавали монеты в банк», освобождая от них карманы.

Предложите обсудить, на какое семейное дело собираются данные монеты в «мини-банке» – например, на покупку соковыжималки или настольной игры. Это должно быть что-то для общего пользования, чтобы ребенок чувствовал гордость за подготовку такой важной для семьи покупки.

Следующий этап развития практики – вы можете рассказать ребенку, что банки зарабатывают проценты на хранении денег, и договориться о том, что какой-то небольшой процент от имеющихся в «мини-банке» денег будет отдаваться ему лично за работу банкиром – например, 3% или 5%.

Игра «Домино»

Цель. Закрепить знания о названии, достоинстве монет; развить внимание, память.

Материал. Карточки домино, на которых нарисованы монеты разного достоинства и в разном наборе.

Содержание. Правила игры – общие для домино. Один из детей выставляет карточку домино, следующий ребенок слева или справа, кладет карточку с соответствующим «набором» монет. По окончании игры осуществляется проверка, устанавливается, правильно ли подобраны карточки.....

Вариант. На карточках домино изображены денежные знаки разных стран.

Игра «Что дешевле»

Цель. Сформировать умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене; развить самостоятельность в выборе решения.

Материал. Карточки с изображением разных предметов, ценники.

Содержание. Сначала дети подбирают предметы товаров (сериационные ряды) от предмета самого дешевого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы.

Игра «Наоборот»

Цель. Научить самостоятельно, находить (подбирать) противоположные по смыслу слова.

Материал. Подбор слов (дорого – дешево, ленивый – трудолюбивый, экспорт – импорт, много – мало, покупатель – продавец и т. д.)

Содержание. Воспитатель называет слово, а ребята называют противоположное. Выигрывает тот, кто быстро и правильно находит нужное слово. Затем ведущим становится ребенок.

Игра «Продолжи предложение»

Цель. Развить умение выполнять ранее принятые условия при составлении рассказа.

Материал. Картинки экономического содержания; покупка товара в магазине, на рынке, изготовление товара и т. д.

Содержание. Взрослый сообщает условия игры. В каждом предложении «живут» экослова: покупатель, продавец, деньги, покупка, цена, товар, рынок, обмен и др. Ребенок рассматривает картинки и продолжает рассказ, начатый взрослым:

- Мне понравилась игрушка в магазине....
- Муха-цокотуха покупала на рынке самовар....