

Картотека

игр по формированию основ финансовой грамотности
для детей 5-7 лет



Воспитатель: Брацук Н. В.

с. Зыково, 2020

Необходимо с помощью игр и практик донести до детей, что:

Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются!

Объясняем, как люди зарабатывают деньги, и каким образом заработок зависит от вида деятельности.

Сначала зарабатываем – потом тратим!

Рассказываем, что «из тумбочки можно взять только то, что в нее положили», соответственно, чем больше зарабатываешь и разумнее тратишь, тем больше можешь купить.

Финансы нужно планировать!

Приучаем детей вести учет доходов и расходов в краткосрочном периоде.

Стоимость товара зависит от его качества, нужности и от того, насколько сложно его произвести!

Объясняем, что цена – это количество денег, которые надо отдать, а товар в магазине – это результат труда других людей, поэтому он стоит денег. Люди как бы меняют свой труд на труд других, и в этой цепочке деньги – это посредник.

Деньги любят счет!

Приучаем считать сдачу, быстро и внимательно считать деньги.

Твои деньги не бывают объектом чужого интереса!

Договариваемся о ключевых правилах финансовой безопасности и о том, к кому нужно обращаться в экстренных случаях.

Не все покупается!

Прививаем понимание того, что **главные ценности – жизнь, отношения, радость близких людей и за деньги не купишь.**

Финансы – это интересно и увлекательно!

Дидактические игры

«Кто что делает?»

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

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

Ход игры: *вариант №1:* Ребенок, взяв карточку, называет профессию. Находит соответствующую карточку с изображением трудовых действий и рассказывает о них.

Вариант №2: Дети подбирают инструменты (картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных картинках .

«Назови профессии»

Цель: научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессий человека; воспитывать интерес к людям разных профессий.

Материал: цветок ромашки, на лепестках которой условно изображены результаты труда разных профессий.

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

«Кто трудится, кто играет»

Цель: закрепить представления детей о различии трудовой и игровой деятельности (трудовой – нетрудовой).

Материал: набор карточек с изображением трудовых и игровых процессов.

Ход игры: У каждого ребенка набор парных карточек (трудовая – игровая деятельность). Ребенок описывает изображения, называет процессы (девочка стирает кукольное белье, мальчик чистит ботинок, дети танцуют, играют и т.д.) и устанавливает отличия (наличие результата труда или его отсутствие).



«Какие бывают доходы?»

Цель: уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; совершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основной доход и неосновной доход).

Материал: карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, ткачихи 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 дополнительные и основные доходы.

«Товарный поезд»

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

Материал: плоскостное изображение товарного поезда с вагонами, карточки с изображением товара.

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, хлебобулочные изделия – продукция хлебозавода и т. д.

Вариант №2: Дети группируют предметы по месту производства: мебель – мебельная фабрика, посуда – фаянсовый завод, игрушки – фабрика игрушек и др.

«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.

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

«Угадай, где продаются»

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

Материал: 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 т. д. Устанавливаю взаимосвязь между названием магазина и товарами, которые в нем продаются.

«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.

Ход игры: 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 раскупятся, продавец добавляет новые.

«Что быстрее купят»

Цель: развивать 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 пуговиц; машины-игрушки, на одной из них разного цвета фары; ботинки, на одном нет шнурка и др.)

Ход игры: Детям предлагается пара карточек с изображением одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей они выбирают ту, которую купят быстрее, объясняют причину своего выбора.

«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 среды в разное время года (летом, зимой и т. д.); мелкие карточки с изображением

сезонных товаров.

Ход игры: Дети заполняют магазины с товарами в соответствии с сезоном. Например: панамки, сандали, сарафан, бадминтон и др. – это в «летний» магазин. Шубу, шапки, варежки – в «зимний» магазин.

«Домино»

Цель: закрепить знания а названиях, достоинстве монет; развивать внимание, память.

Материал: карточки домино, на которых изображены монеты разного достоинства и в разном наборе.

Ход игры: *вариант №1:* 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 №2: На карточках домино изображены денежные знаки разных стран.

«Что дешевле»

Цель: сформировать умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене; развивать самостоятельность в выборе решения.

Материал: карточки с изображением разных предметов (разные игрушки), ценники.

Ход игры: 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.

«Назови монету»

Цель: расширить представления детей о разнообразии названий денег в художественных произведениях.

Материал: художественные произведения «Малыш и Крлсон», «Буратино», «Али-Баба и сорок разбойников и др.; иллюстрации сказочных героев.

Ход игры: Дети рассматривают иллюстрации, вспоминают содержание сказок. Через игровую ситуацию определяют название и количество денег, которыми пользуются герои сказок.

«Кому что подарим»

Цель: развивать умение правильно подбирать подарок, обосновывая свой выбор.

Материал: карточки-картинки на которых изображены: машины, куклы, мяч, щенок, котенок, шапка, шляпка, костюм, платье, ботиночки, туфельки, значок, бантик и т.д.

Ход игры: Воспитатель выставляет картинки с изображением мальчика Алеси и девочки Иры (куклы). Предлагает рассмотреть карточки-картинки, на которых изображены разные предметы, вещи, украшения и т. д. , необходимо выбрать понравившиеся предметы и подарить Алесе и Ире. Дети подбирают карточки и рассказывают кому, что и зачем они дарят.

«Что лишнее?»

Цель: развивать умение определять «лишний» предмет, выделяя общий признак других.

Материал: карточки с изображением четырех предметов, из которых один лишний.

Рубль, Франк, Марка (в монетах), рубль (банкнота)

Кофта, Машина, Кольцо , Солнце

Магазин, Ларек, Палатка (рыночная), Жилой дом

Цена, Товар, Деньги, Ночь

Ход игры: Детям предлагается четыре картинки с изображенными на них определенными предметами. Чтобы найти «лишний» предмет, дети объединяет три предмета по какому – либо признаку. Назвав лишний предмет, объясняют свой выбор.

Словесная игра «Наоборот»

Цель: учить самостоятельно находить (подбирать) противоположные по смыслу слова (антонимы)

Материал: мяч

Ход игры: Взрослый бросает мяч ребенку и произносит слово. Ребенок, возвращая мяч, называет слово, противоположное по значению. Например: дорого – дешево, ленивый – трудолюбивый, экспорт – импорт, много -мало, покупатель – продавец, большой – маленький и др.

Словесная игра «Продолжи предложение»

Цель: развивать умение выполнять ранее принятые условия при составлении рассказа.

Материал: картинки экономического содержания.

Ход игры: Взрослый сообщает условия игры. В каждом предложении «живут» экослова: покупатель, продавец, деньги, покупка, цена, товар, рынок, обмен и др. Дети рассматривают картинки и продолжают рассказ, начатый взрослым:

- Мне понравилась игрушка в магазине....
- Муха-Цокотуха покупала на рынке самовар...
- В магазине было очень много....
- Я пошел в банк....

Игра-соревнование «Размен»

Цель: научить считать деньги.

Материал: монеты и купюры разных номиналов.

Количество участников: 1-5 человек

Ход игры: Детям выдаются мелкие монеты, по 2-3 десятка каждому. Взрослый себе оставляет несколько банкнот разного номинала. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную взрослым банкноту мелочью, тому банкнота и достанется. В конце игры считается сумма выигрышей.

Игра-соревнование «Кто кем работает»

Цель: на примере сказочных героев закрепить знания детей о профессиях.

Материал: картинки с изображением людей разных профессий (врач, полицейский, почтальон, строитель, музыкант и др.) и картинки с изображением сказочных героев (Почтальон Печкин, Доктор Айболит, Три поросенка, Бременские музыканты, Дядя Степа и др.)

Количество участников: 10 человек

Ход игры: Рассмотреть картинки на которых изображены люди разных профессий. Назвать профессии родителей, своих близких, всех тех, с кем они встречаются.

Получив картинки с изображениями сказочных героев, попросить отгадать их профессии. Раздать девочкам картинки с изображением сказочных героев, а мальчикам – с изображениями людей разных профессий. По сигналу колокольчика девочки и мальчики начинают искать свою пару. Побеждает та пара, которая правильно объяснит свой выбор. Можно также провести беседы о том, как относиться к своему труду герой, кто производит товары, а кто предоставляет услуги.

Игра «Груша-яблокло»

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Материал: лист бумаги, карандаши, ножницы.

Ход игры: Предложить детям нарисовать на одной стороне листа грушу. Когда рисунок закончен, предложить нарисовать на обратной стороне листа яблоко. Когда завершены оба рисунка, попросите вырезать и грушу и яблоко. Увидев замешательство, объясните, что это невозможно. Потому что рисунок бумаги один, и если мы изначально хотели вырезать два рисунка, необходимо было заранее спланировать место на бумаге. Так и с деньгами: их нужно планировать.

Игра «Услуги и товары»

Цель: закрепить знания детей о услугах и товарах, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках. Воспитывать уважение к любой работе.

Материал: сюжетные картинки с изображением труда – изготовлении товаров или предоставления услуг в сказках – Красная Шапочка несет корзину с пирожками, 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» и «Услуги».

Ход игры: Из-за театральной ширмы дети слышат 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 услуги (это помощь, которую можно предоставить другому) и что такое товары (это разные предметы, которые производят). Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, врач, продавец, парикмахер. В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы «Услуги» и «Товары». Дети приклепляют

к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия (например: Мама печет пирожки бабушке. Пирожки это товар, который изготовила мама, а вот внучка – Красная шапочка, несет эти пирожки, предоставляя услугу; Винтик со Шпунтиком ремонтируют автомобили, они предоставляют услуги и т.д.)



