

Игры по финансовой грамотности для детей старшего дошкольного возраста



**Т.С. Багаева,
Т.Р. Фисенко,
Ф.К. Абдурахимова,
З.З. Жиганова,
О.В. Короткова**

Благовещенск, 2023

Составители:

Т.С. Багаева, руководитель инновационной площадки, заведующий МБДОУ детский сад № 1 «Улыбка» г. Благовещенска,

Т.Р. Фисенко, ведущий специалист инновационной площадки, старший воспитатель МБДОУ детский сад № 1 «Улыбка» г. Благовещенска,

Ф.К. Абдурахимова, ведущий специалист инновационной площадки, учитель-дефектолог МБДОУ детский сад № 1 «Улыбка» г. Благовещенска,

З.З. Жиганова, ведущий специалист инновационной площадки, учитель-дефектолог МБДОУ детский сад № 1 «Улыбка» г. Благовещенска,

О.В. Короткова, ведущий специалист инновационной площадки, педагог-психолог МБДОУ детский сад № 1 «Улыбка» г. Благовещенска.

Сборник игр по финансовой грамотности для детей старшего дошкольного возраста/ Сост. Т.С. Багаева, Т.Р. Фисенко, Ф.К. Абдурахимова, З.З. Жиганова, О.В. Короткова – Благовещенск, 2023.

Данный сборник составлен по результатам деятельности инновационной площадки ГАУ ДПО ИРО РБ по проблеме «Экономическое воспитание дошкольников: формирование предпосылок финансовой грамотности».

Сборник предназначен для педагогов, методистов и руководителей дошкольных образовательных организаций, а также родителей детей дошкольного возраста.

Содержание

Пояснительная записка	4
Блок «Труд», «Трудовые профессии»	6
Блок «Товар»	11
Блок «Деньги»	22
Блок «Реклама»	33
Блок «Экономика»	36
Блок «Потребности»	37
Блок «Трудовые профессии»	39
Литература	43

Пояснительная записка

Современная жизнь диктует свои стандарты: в условиях рыночной экономики человеку в любом возрасте, чтобы быть успешным, необходимо быть финансово грамотным. В нашу эпоху дети рано включаются в экономическую жизнь семьи, сталкиваясь с деньгами, рекламой, ходят за покупками в магазин с родителями, участвуют в процессе купли-продажи товара, тем самым овладевая экономической информацией на бытовом уровне, чаще всего в искаженном виде. Поэтому формирование предпосылок финансовой грамотности необходимо начинать уже в детском саду. Еще А.С. Макаренко утверждал: «Деньги – это средство воспитания, и знакомить с ними надо начинать в дошкольном возрасте». Л.П. Стахович, Е.В. Семенкова, Л.Ю. Рыжановская считают, что, чем раньше дети узнают о роли денег в частной, семейной и общественной жизни, тем быстрее формируются полезные финансовые привычки, которые помогают избежать многих ошибок по мере взросления и приобретения финансовой самостоятельности, а также заложить основу финансовой безопасности и благополучия на протяжении всей жизни [4, с. 78].

Приобщение детей дошкольного возраста к финансовой сфере – это на сегодняшний день одна из наиважнейших проблем. Если у ребенка не сформировать правильное представление о денежных средствах, то у него появится собственное, и очень часто искаженное мнение о них. С детства детям нужно прививать чувство ответственности и долга во всех сферах жизни, в том числе и финансовой, это поможет избежать детям многих ошибок по мере взросления и приобретения финансовой самостоятельности, а также заложит основу финансовой безопасности и благополучия на протяжении жизни.

Но как сделать экономику понятной для детей?

Процесс воспитания у дошкольников финансовой грамотности реализуется через различные методы и приемы его организации.

Использование разнообразных форм дает педагогу возможность проявить творчество, индивидуальность и в то же время, что особенно важно, сделать

процесс познания экономики интересным, доступным. Главное – говорить ребенку о сложном мире экономики на языке, ему понятном. [3, с. 7-8]

Удовлетворить детскую любознательность, вовлечь ребенка в активное освоение окружающего мира, помочь ему овладеть способами познания между предметами и явлениями позволяет игра. Игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте. Это первая деятельность, которой принадлежит особенно важная роль в развитии личности. Большое внимание роли игры в психическом развитии ребенка уделял Л. С. Выготский. «Сущность игры в том, что она есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов» — писал Л. С. Выготский [1, с. 53-56]

Есть ошибочное мнение: «Чему можно научить ребенка, играя?» - так может высказаться человек, не знающий психологических и возрастных особенностей детей. Ребенок играет, не осознавая мотивов игровой деятельности. Это существенно отличает игру от труда и других видов деятельности. Особое место в жизни ребенка занимают игры, которые создаются самими детьми, это - сюжетно-ролевые игры. В них дети воспроизводят все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. Представления, которые ребенок приобретает в процессе игровой деятельности, являются для него более доступными и понятными. В своих играх дети пользуются экономическими понятиями: покупают, работают, получают деньги. Эти ситуации условные, «как будто», но в них дети закрепляют и уточняют многие житейские мудрости [5, с. 4].



Блок «Труд», «Трудовые профессии»

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 профессий (продавец, повар, кассир, художник, банкир) и трудовые действия (взвешивает товар, готовит еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги и др.)

Ход игры. 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 картинках.



Игра «Назови профессии»

Цель: научить детей устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессиями человека; воспитать интерес к людям разных профессий.

Материал: пазлы, на которых изображены результаты труда людей разных профессий и профессии.

Ход игры. Ребенок, собирает пазлы.



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: рисунки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

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

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

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.



Игра «Чей труд важнее?»

Цель: Закрепление знаний детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленностью.

Материал: набор картинок с изображением различных действий взрослых людей (домашние дела и профессии).

Ход игры. Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж пылесосит; врач слушает больного; продавец обслуживает покупателя; женщина стирает белье; мужчина копает яму для посадки дерева.

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 домашние дела. (стирка домашнего белья, уборка дома, прополка огорода и др.)

Результат. Дети дифференцируют виды трудовой деятельности человека, понимают, что есть труд общественно полезный, за который получают деньги (зарплату), а есть домашний труд, за который получают похвалу. И тот и другой важны для человека.



Игра «Кто как работает?»

Цель: расширение представлений о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги.

Материал: сказочные герои: Золушка, Буратино, Крот, Дюймовочка, Кот в сапогах, Емеля, Золотая Рыбка, Наф - Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др. Изображения солнышка и тучки.

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

С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана), лесенка, предложите каждому ребенку достать из сундучка 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.



Блок «Товар»

Игра «Разложите товар»

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

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 общим назначением. Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и т.п.

Задание 2. Сгруппировать картинки. Не нужно дифференцировать предметы по общим признакам, а предложить свои варианты их сочетания, руководствуясь собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо – молоко», «Фрукты – овощи» и т.п.



Игра «Товарный поезд»

Цель: закрепить знания детей о месте изготовления товара. Классифицировать по месту производства.

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

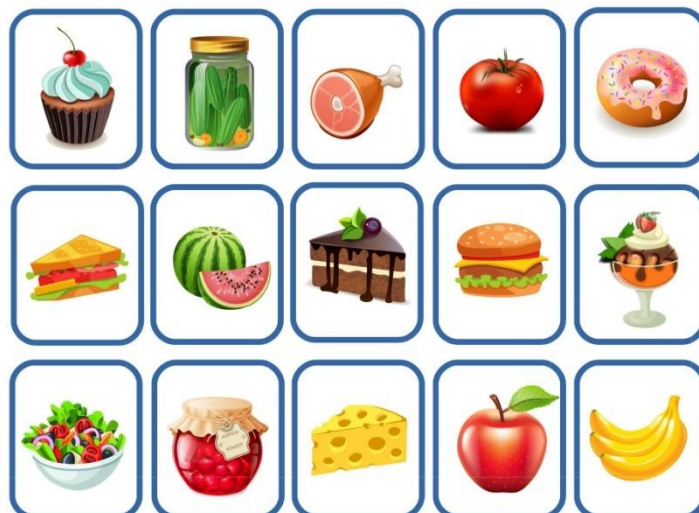
Ход игры. Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например, посуда, игрушки, одежда и т.д.



Игра «Что продается в магазине?»

Цель: Формирование у детей представления о товаре. Познакомить детей с понятием «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).



Игра «Давай положим в корзинку...»

Цель: закрепление у детей представления о товаре.

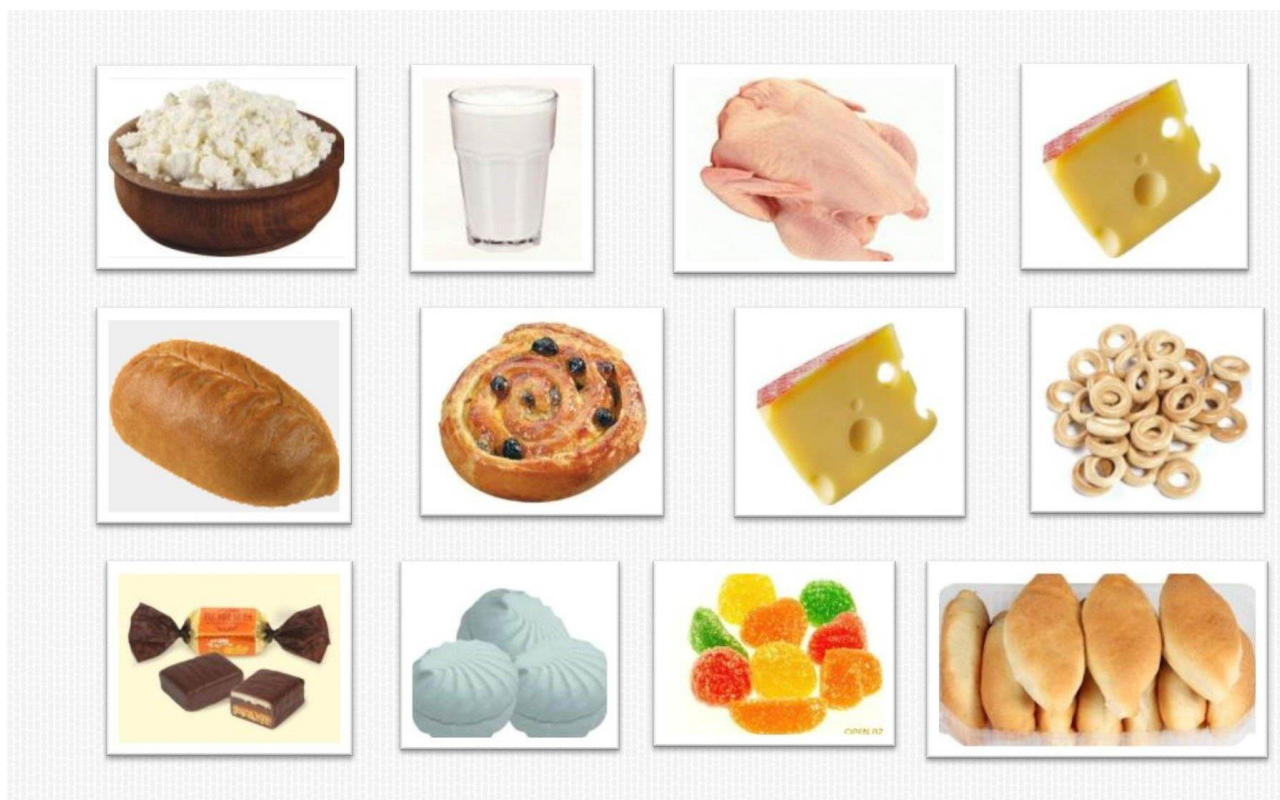
Ход игры. Раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждому играющему дать задание, купить в магазине... (продукты для завтрака, подарок на день рождения другу, продукты для супа и т.п.).



Игра «Какой товар лишний?»»

Цель: закрепление у детей понятия «товар».

Ход игры. Раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждый играющий выбирает то, что хотел бы купить. Предложить каждому ребенку выбрать тот товар, без которого он может обойтись. Почему?



Игра «Что забыли положить в корзину?»»

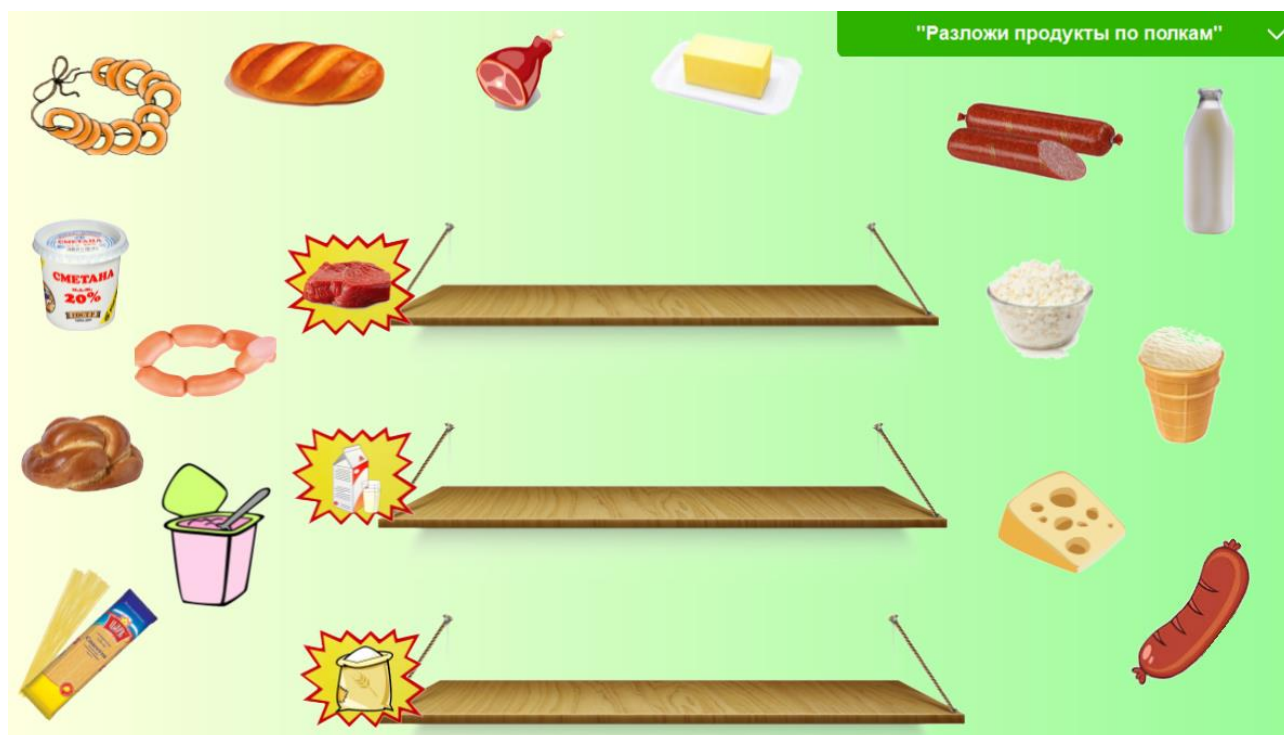
Цель: формирование представления у детей о «категории товара».

Ход игры. У каждого ребенка игровое поле «Корзинка покупок» с одним или несколькими товарами определенной категории. Предложить детям «купить» еще товар из данной категории. На первом этапе предлагаем «корзинку покупок» с 3-4 товарами. Когда у детей сформируется представление о категории товара, предлагаем «корзинку покупок» с одним товаром.

Игра «Все по полочкам»

Цель: закрепление понятия «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.



Игра «Путаница»

Цель: закрепление понятия «категория товара», формировать умение определять «категорию товара».

Ход игры. Пришли в магазин, где все «отделы» перепутались. Детям предлагается исправить ошибки и разложить товары по категориям.

Игра «Магазин»

Цель: Расширение представления детей о том, что такое магазин, для чего нужны деньги.

Оборудование: разные товары, картинки с названиями магазинов, деньги, ценники.

Ход игры.

– Ребята, мы очень много с вами знаем об истории возникновения денег: как они появились, что использовали раньше вместо денег, какие сейчас существуют деньги в разных странах.

Воспитатель повторяет и закрепляет с детьми уже знакомый материал на тему: «Деньги и история их возникновения».

– А что же такое магазин? (Ответы детей.) Правильно, это то место, где люди совершают покупки. Что можно купить в магазине? (Ответы детей.) Кто знает, как можно одним словом назвать все то, что продается в магазине? (Товар.) Значит, товар – это все то, что продается в магазине.

Отгадайте загадку:

Угадай, как то зовется,

Что за деньги продается.

Это не чудесный дар,

А просто-напросто... (Товар.)

– Назовите продовольственные товары, т.е. товары, которые можно купить в магазине и употреблять в пищу. (Хлеб, молоко, яйца, конфеты и т. д.)

– А теперь попробуйте назвать промышленные товары (одежда, обувь, головные уборы и т. д.). (Ответы детей.)

– Значит, товары, у нас бывают какие? (Продовольственные и промышленные.)

– Подумайте, ребята, что нужно иметь покупателю и что нужно знать для того, чтобы купить товар. (Иметь деньги, знать цену.) А что же такое цена? (Это то, сколько стоит товар.) Всегда ли цена на товар одинаковая? (Нет.) Значит, товары бывают дешевые и дорогие.

– Скажите, выгодно ли покупателю покупать дешевый товар? А выгодно ли продавцу продавать дешевый товар?

– Значит, цена влияет на то, сколько можно купить товара. (Дешевой продукции – много, дорогой – мало.)

– Какой товар покупали бы вы – дешевый или дорогой? Почему?

– Ребята, с одной стороны, это правильно, когда вы экономите деньги, покупая дешевый товар, и у вас еще остаются деньги на другую покупку. Это хорошо.

– Но может ведь быть и такая ситуация. Например, в магазине продается обувь.

- одна пара обуви стоит дешево, но качество у него не очень хорошее, т. е. она не так удобна. Нет гарантии, что она будет служить долго. К тому же, в продаже есть эта обувь только больших размеров.

– Вторая пара обуви стоит дороже, но она очень удобна и практична. Эта пара обуви произведена известной фирмой, из качественных материалов ее качество гарантировано.

Какую бы обувь вы купили — ту, что дешевле, но низкого качества или ту, что дороже, но более качественную? (Ответы детей.)

– Необходимо обратить внимание детей на то, что дешевый товар покупать хорошо, но важно обращать внимание и на качество продукции. Иногда, как видите, есть смысл купить дорогую, но более качественную вещь.

– Мы уже с вами выяснили, что есть продовольственные товары, а есть промышленные товары. А какие у нас бывают магазины? (Овощной, хлебный, колбасный, рыбный — магазины продовольственных товаров; мебельный, обувной, «Одежда» и т. д. — магазины промышленных товаров.)

– Как же называются люди, которые работают в магазине и продают товары? (Продавцы.) А те, кто покупают эти товары? (Покупатели.)

– В чем заключается работа продавца в магазине? Например, в продовольственном магазине? А в магазине, где продают ленты, пуговицы, ткани? А в обувном магазине? (Ответы детей.) Хотели бы вы стать продавцом в магазине? (Ответы детей.)

– Воспитатель предлагает детям поиграть в сюжетно-ролевую игру «Магазин». Обращает внимание на культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем. А так же попробовать купить запланированные покупки, чтобы осталась сдача.

Игра «Что дешевле?»

Цель: Формирование умения ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене, чтобы при покупке товара сэкономить деньги.

Материал: карточки с изображениями разных предметов, ценники, деньги.

Ход игры: сначала дети подбирают предметы контрастные по цене, а затем устанавливают ассортименты товаров (сериационные ряды) – от предмета самого дешёвого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы. Так же просим сделать какую-то покупку, так чтобы сэкономить, например, на билет в кино.

Игра «Учимся экономить»

Цель: Формирование умения у детей представления о том, как экономить деньги.

Материал: ноутбук с картинками, проектор.

Ход игры. Детям необходимо выбрать и назвать то, от чего можно отказаться и сэкономить бюджет семьи. Кто лучше сэкономит, получит фишку.

На слайде появляются изображения еды, одежды, машины, игрушек, овощей и фруктов, оплата коммунальных услуг, кафе и дома, транспорта.

Педагог задает детям вопрос: от чего можно отказаться, чтобы сэкономить деньги?

Игра «Хорошо-плохо»

Цель: Закрепление представлений у детей о том, что надо беречь энергию, воду.

Материал: картинки с экономическими ситуациями (горит свет, бежит вода из под крана, грязная вода, помятый лист бумаги, отрез ткани и вырезанный на ней небольшой кусочек и т.п.).

Ход игры. Воспитатель называет экономические ситуации, а ребенок отвечает, хорошо это или плохо (например, днем горит свет – это хорошо или плохо?; течет кран – это хорошо или плохо и т.п.).



Подвижная игра «Кошелек»

Цель: закрепить математический счет в пределах 10, повторить состав чисел, умение быстро ориентироваться в пространстве, развивать внимание, мышление, быстроту реакции.

Ход игры. Раздаются карточки с разным числом монет. Двое стоят с табличкой кошелек (поднимают руки и держат табличку, как ворота). Играющие делятся пополам, первая половина выбирает цифры, остальные выбирают карточки с монетами и встают по кругу. Чтобы попасть в «кошелек», цифрам нужно найти пару – монеты, взять за руку и бежать в кошелек. Начало игры начинается по сигналу:

Свои монеты отыщи-

В кошелек скорей беги!

Игра «Угадай, где продаются»

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

Материалы: 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.

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 слышен 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, земледelec, 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.



Блок «Деньги»

Игра «Размен»

Цель: научить считать деньги.

Материал: монеты и купюры разных номиналов.

Количество участников: 1-5.

Ход игры. Выдать детям мелкие монеты, по 2-3 десятка каждому. А себе оставить 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 «Сдача»

Цель: формирование умения делать первичные экономические расчеты; учить делать первичные экономические расчеты, определять общую сумму покупки; формировать умение давать сдачу.

Ход игры. У каждого ребенка определенная сумма «денег». Каждый ребенок составляет «список покупок» и отправляется в магазин. При покупке товаров определяет общую сумму. Ребенок-продавец дает сдачу, ребенок-покупатель проверяет ее. Усложнение: когда дети освоят первичные экономические расчеты, предложить вариант выдачи чека. Ребенок-продавец, обозначая символами или начальными буквами купленный товар и его стоимость, а потом и общую сумму, прописывает чек.

Игра «Купи другу подарок»

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

Материал: карточка с «подарками» и ценниками, монеты разного достоинства.

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

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; мелкие карточки с изображением сезонных товаров.

Ход игры. Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном.



Игра «Магазин игрушек»

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

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 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 «Бюджет моей семьи»

Цель: расширять знания детей о составляющих семейного бюджета: зарплата, стипендия, пенсия; формировать основы экономической культуры дошкольников; воспитывать уважение к людям труда.

Материал: карточки с изображением членов семьи и результатов их труда, денег.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям разделиться на 3 семьи. Каждому необходимо вытянуть карточку с изображением членов семьи, результатом их труда. Сумма денежного вознаграждения на карточке не указана, дети её определяют сами. Каждая семья должна определить свой бюджет и в конце игры сравнить, у кого он больше.

Варианты семейного бюджета могут быть разными. Например, 1 вариант: папа – юрист, зарплата..., мама – продавец, зарплата..., сын – студент, стипендия....
Вариант 2: папа – водитель, зарплата..., мама – учитель, зарплата..., дочь – ученица.



Игра «Груша-яблоко»

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Материал: 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 «Что сколько стоит»

Цель: формирование понятия «цена».

Материал: карточки товара с ценником, парные карточки для второго варианта игры.

Ход игры.

Вариант 1. Выложить на полки товар с одинаковой стоимостью до 5/10 рублей (стоимость определяется по числам, либо по точкам, если не знает цифр).

Вариант 2. Предложить ребенку выбрать одну из 2х карточек, на которых изображен один предмет (на одной из картинок изображен предмет худшего качества и с низкой стоимостью, на другой – хорошего качества и высокой ценой), обосновать свой выбор.

Игра «Давай поменяемся»

Цель: формирование понятия «обмен».

Материал: корзинки, товары с ценником от 1 до 10 рублей (или их картинки), деньги.

Ход игры.

Вариант 1. Раздать детям корзинки и предложить наполнить их товарами разной стоимости (от 1 до 10 руб.) на определенную сумму.

Вариант 2. Предлагаем поменять любой товар (или несколько товаров) на другой, но с условием, что стоимость обмена будет одинакова.

Игра « Составляем план покупок»

Цель: Формирование у детей понятия «список покупок». Упражнение в умении следовать заранее запланированному списку покупок, приобретать товары на заданную сумму денег

Материал: Картинки продуктов, деньги разным номиналом, песочные часы, лист бумаги, карандаш

Ход игры. Каждый ребенок создает «Список покупок», он может нарисовать или написать перечень покупок для приготовления отдельных блюд. Все продукты вы будете закупать в магазине « Гастроном» « Гастроном»- это магазин, где продают только продукты питания. Если затрудняется, пробуем все вместе составить список.

1. Молочная рисовая каша (молоко, рис, масло, сахар, соль)

2. Яичница с колбасой (яйца, масло, колбаса)

3. Макароны с сосисками (макароны, сосиски, масло)

4. Салат из овощей (помидор, огурец, перец и т.д.)

Педагог просит собрать покупки в корзинку. А затем рассказать, что он «купил» и почему. Игру постепенно можно усложнить, попросив ребенка классифицировать «товары» в «списке покупок» (молочные продукты, фрукты, канцтовары, пр.) и где всё это можно приобрести, экономя время.

Для повышения интереса к игре можно предложить старшему дошкольнику собрать «покупки» наперегонки с товарищем или ограничить время сбора, используя песочные часы.

Следующий вид усложнения игры: предлагаем ребенку купить товар только в рамках своих возможностей, на определенную сумму денег. Деньгами могут быть пластмассовые кружочки, на карточках- стоимость продукта в виде количества кружочков. Далее предлагаем поменять ненужный товар (или несколько товаров) на другой (или несколько других, но с условием, что стоимость обмена будет одинакова.

Разнообразить игру можно путем составления списка покупок для определенного мероприятия («Готовимся к 1 сентября», «день рождения», «собираемся в деревню» и пр.).

Дидактическая игра «Не ошибитесь»

Цель: Закрепление знаний детей о последовательности процесса покупки товара

Материал: мольберт, сюжетные картинки

Ход игры. Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения:

- папа 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.

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

Игра: Домино «Русские деньги»

Цель: Закрепление знаний детей о денежных средствах, о названии и достоинстве русских денег, их особенностях.

Материал: костяшки в виде карточек домино – 28 шт., на которых изображены русские купюры и монеты разного достоинства и в разном наборе.

Ход игры:

Игровые правила: выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: 1руб. к 1руб.; 2руб. к 2 руб.и т.д.

Игровые действия: Правила игры – общие для домино.

- 1) Все участвующие в игре получают по шесть фишек, остальные фишки находятся в «банке», лицевой стороной вниз. Если участников игры 5 или 4, то можно, увеличить количество раздаваемых фишек до семи.
- 2) Игрок, у которого есть фишка с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди раскладывают свои фишки со схожими картинками.
- 3) Если у кого-то из игроков нет фишки с похожей картинкой, то он берет фишки из банка. Если фишки закончились и в банке этот игрок пропускает ход.
- 4) Игрок, у которого раньше все закончатся фишки, становится победителем.

Дидактическая игра «Поезд монет и купюр»

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

Материал: Набор монет на каждого ребенка для практических действий, «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? (монеты)

– Правильно, но монеты в этом поезде расположены в определенном порядке. В первом вагоне едет монета самого большого достоинства. Посмотрите на свои монеты, какая монета может ехать в первом вагоне?

– 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).

Можно задать детям вопросы по данному заданию: Какая монета находится в вагоне между 1 копеей и 10 копейками?

– Ребята, а можно расселить по вагонам купюры таким же образом (дети расселяют купюры по вагонам).

Игра «Сложи денежку»

Цель: формирование у детей дошкольного возраста элементарные знания и представления о монетах и купюрах, представление о целостных образах предметов.

Материал: Разрезанные карточки монет и купюр.

Ход игры. Разрезанные карточки раскладывают на столе хаотически и предъявляют ребенку. Количество частей и способ разрезания от более простого к сложному (*разрез по прямой или по косой линиям*). Картинку предлагают собрать после того, как найдены все части купюры или монеты.

В качестве усложнения задания можно предложить детям собрать картинку «*в паре*» или на скорость.

Игра «Денежкины домики»

Цель: знакомство с понятиями связанными с хранением накоплением денежных средств.

Материал: «копилка», «банк», «кошелек» и монеты разного достоинства, набор цифр от 1 до 20.

Ход игры. Играют 2-3 ребенка. Детям раздается одинаковое количество монет номиналом: 1руб., 2 руб, 5 руб., 10 руб.

Задание: выбрать монеты разного достоинства, чтобы они в сумме составляли: для копилки – 5 рублей, для кошелька – 10 рублей, для банка – 20 руб. и т.д. Приветствуется наличие разных вариантов.

Игра «Сдача»

Цель: Формирование умения делать первичные экономические расчеты.

Материал: банкноты разным номиналом, лист бумаги, карандаш

Ход игры. У каждого ребенка определенная сумма «денег». Каждый ребенок составляет «список покупок» и отправляется в магазин. При покупке товаров определяет общую сумму. Ребенок-продавец дает сдачу, ребенок-покупатель проверяет ее.

Усложнение: когда дети освоят первичные экономические расчеты, предложить вариант выдачи чека. Ребенок-продавец, обозначая символами или начальными буквами купленный товар и его стоимость, а потом и общую сумму, прописывает чек.

Дидактическая игра «Школа банкиров»

Цель: Закрепление знаний о цифровом ряде, умение соотносить цифру и количество.

Материал: купюры разного достоинства

Ход игры: Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще называют, знаками. У нас лежат несколько купюр разного достоинства: 1, 3, 5, 10 рублей. Какие купюры у вас на столе лежат? Какая из купюр большего достоинства, какая - меньшего, и почему? Сколько всего у вас купюр? Покажите купюру самого высокого достоинства, самого низкого достоинства. Как вы узнали? Купюры, какого достоинства у вас нет? Какие купюры можно сложить, чтоб получить 8, 9, 4 и т. д.

Первое задание: в один ряд положите все купюры достоинством в 3 рубля; в другой - в 5 рублей; в третий - в 1 рубль.

Второе задание: на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+ 1+1+1).

Третье задание: оставить на столе 5 рублей, но не одной купюрой, а несколькими (3+1+1, 1+1+1+1+1).

Четвертое задание: оставить на столе 3 рубля, но разными купюрами.

Правильные ответы поощряются звездочками. Воспитатель раздает детям бланки квитанций оплаты за электроэнергию, квартиру, выполняет роль работника банка. Одна группа детей получает деньги, другая платит за электроэнергию, третья – за квартиру и т. д.

Дидактическая игра "Накопи-КА"

Цель: Формирование у детей умения сравнивать количество монет.

Материал: игровое поле, кубик, кошелёчки на каждого ребёнка, монеты.

Ход игры. Количество игроков 1-4. На игровом поле, в районе слова "Банк" располагаются монеты. Игрок бросает кубик и делает столько шажков, сколько

выпадет на кубике и совершает действия в соответствии с выпавшей клеточкой:

+1, +2, +4, +5 - взять из банка соответствующее количество монет.

-1, -3 – вернуть в банк соответствующее количество монет.

Побеждает тот, у кого к концу игры в кошельке окажется большее количество монет.

Усложнение: Предложить посчитать, сколько монет " на руках", а сколько осталось в банке.

Игра «Размен»

Цель: научить считать деньги.

Материал: монеты и купюры разных номиналов.

Количество участников: 1-5.

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.

Блок «Реклама»

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.

Материал: предметные картинки для рекламы товара (мебель, одежда, обувь, овощи, фрукты, ягоды, грибы, цветы и др.); игрушка, которую дети по очереди передают друг другу, при последовательном создании рекламного рассказа.

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

Игра «Отгадай товар»

Цель: закрепить знания детей о телевизионной рекламе, обогащать их словарь.

Материал: стихотворные строчки из различных телевизионных реклам.

Ход игры. Взрослый предлагает детям прослушать стихотворение и отгадать, какой продукт питания или предмет рекламируется. Для игры лучше останавливаться на тех рекламных роликах, в которых раскрываются наиболее характерные признаки предметов, вещей и продуктов. Например:

- Зимняя свежесть и защита от кариеса (жевательная резинка «Орбит»);
- Белая нуга, темный шоколад, чудесное превращение (шоколад «Марс»).

Игра «Чья реклама лучше»

Цель: учить детей создавать рекламу для любого продукта; подводить детей к правилам честной, справедливой игры, умению проигрывать, не обижаясь на партнера.

Материал: альбомные листы, карточки (10x10, фломастеры).

Ход игры. В эту игру можно играть всей группой. Группа делится на две команды. Одна команда – рекламные агенты, другая – покупатели.

Рекламные агенты за ограниченное время создают на альбомных листах рекламу тому или иному предмету (мыло, зубная паста, конфета и т. д.).

Каждый покупатель в это время готовит личную карточку: оформляет ее, пишет свое имя. Когда рекламные агенты подготовят рекламу, покупатели ее оценивают и отдают свою карточку тому рекламному агенту, чья реклама им больше понравилась. Лучшим рекламным агентом считается тот, кто больше всех набрал карточек. Затем дети меняются ролями и игра повторяется.

Игра «Угадай, что рекламируют»

Цель: закрепить знания детей о понятии «реклама»; активизировать словарь детей; учить их работать в коллективе.

Материал: карточки с изображением товаров и услуг.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Взрослый предлагает каждой команде выбрать карточку, расположить ее на столе изображением вниз, и прорекламировать ее изображение. Рекламировать может каждый член команды. Остальные называют предмет, о котором идет речь в рекламе. За правильную отгадку команда получает карточку. Команда, которая наберет большее количество карточек – выигрывает.



Игра «Дерево объявлений»

Цель: показать детям основные различия понятий «реклама» и «объявление».

Материал: дерево с объявлениями и рекламой, различные игрушки – животные.

Ход игры.

1 вариант. Взрослый предлагает детям побывать в сказочном лесу, в котором на дереве «Объявлений» животные развешивают свои рекламы и объявления. Дети должны определить, кто из животных дал то или иное объявление или рекламу.

Например, так выглядит реклама:

- Чтоб здоровыми вы были

Ешьте овощи сырые

И капусту, и морковку

Будешь сильный ты и ловкий.

Сладкая, хрустящая,

Вкусная, свежайшая!

А так – объявление: «За морковкой и капустой обращайтесь по адресу: Улица Грибная, норка 5, Зайчик-попрыгайчик».

2 вариант. Дети разбиваются на команды. Каждая команда должна придумать свое объявление и повесить его на дерево. Члены другой команды должны определить, кто из зверей заинтересуется подобной рекламой.

Например, «Продается свежий, душистый медок. Он и лакомство, и лекарство. Покупайте себе и детишкам на радость!»

Блок «Экономика»

Игра «Потребность – возможность»

Цель: Дать представление детям о понятии «ресурсы» и «возможности», дать представление об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

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.

Игра «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: найти ошибку в действиях; обосновать свой ответ; дать оценку действиям.

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.

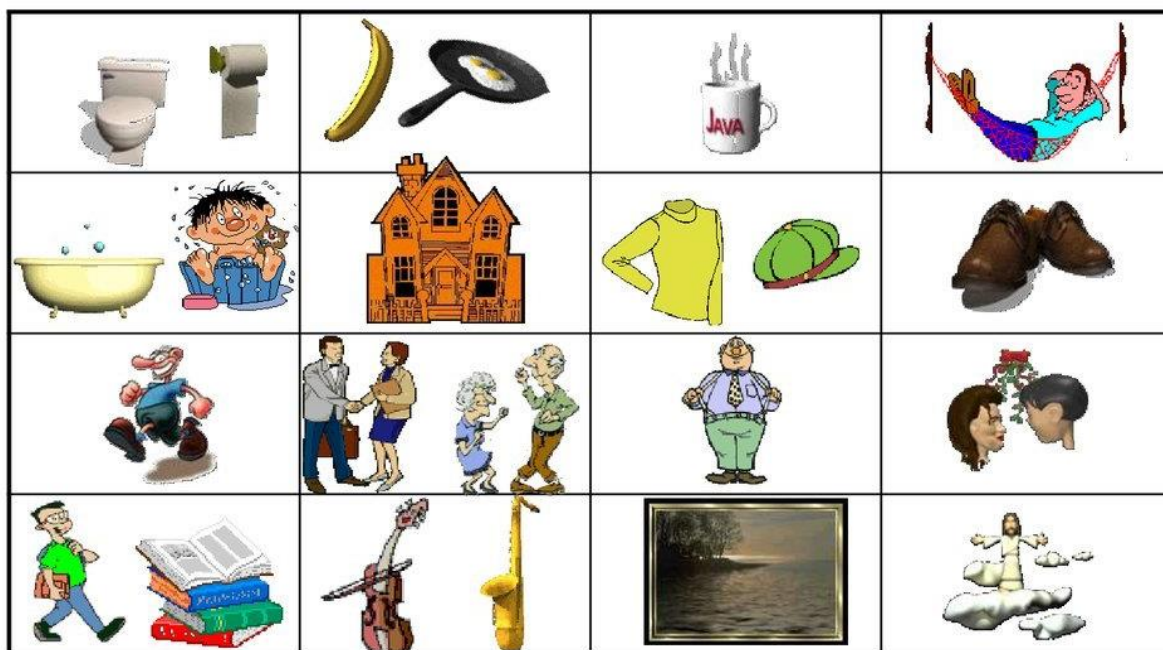
Блок «Потребности»

Игра «Хочу и надо»

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

Материал: 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.



Игра «Что важнее»

Цель: формирование умения дифференцировать предметы по степени их значимости.

Материал: предметные карточки, фишки.

Ход игры. В игре могут принимать участие 2-3 игрока. Каждому из них дается карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях.

Вариант 1. Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши. Обосновать свое отношение к предметам роскоши.

Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Объяснить их назначение и необходимость для человека.

Вариант 2. Закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию (быть предметами роскоши и жизненно важными предметами для отдельных людей). Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное).

Блок «Трудовые профессии»

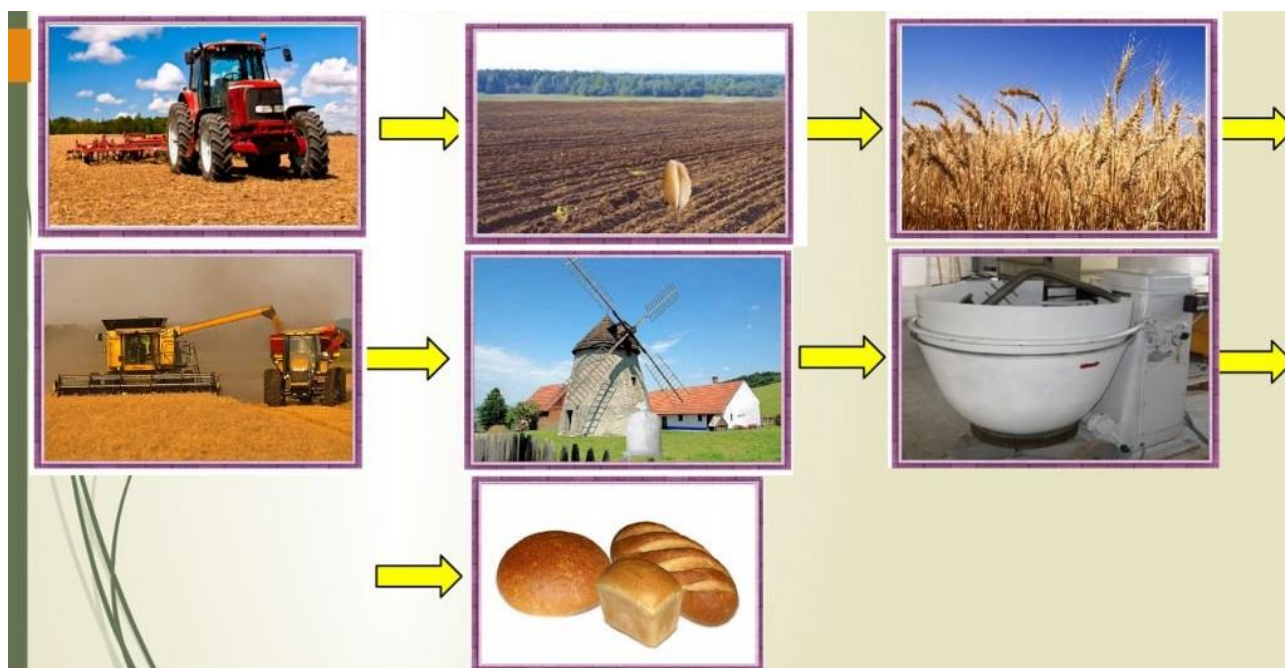
Игра «Построй по алгоритму»

Цель: Закрепление знаний детей о профессиях, научить выстраивать логическую цепочку действий, необходимых для получения результата.

Материал: карточки с изображением алгоритма.

Ход игры. Дети делятся на команды по профессиям. В соответствии с профессией они получают задания (например, если повар, то приготовить какое-либо блюдо).

Предлагаются карточки с изображением определенного алгоритма, дети должны в правильном порядке эти карточки разложить, выстроить свой алгоритм и получить нужный результат, продукт деятельности. Только при правильном последовательном выполнении действий, получают зарплату по результату.



Дидактическая игра: «Назови профессии по результату труда»

Цель: Расширение представлений детей о профессиях и их результате, учить детей правильно называть профессии людей по ассоциациям.

Материал: два набора карточек - с изображением разных профессий и с изображением результата труда этих профессий.

Ход игры. Дети получают разные карточки – у одних изображены профессии, у других результат труда этих профессий. По команде детям нужно собраться в пары - профессия и результат труда этой профессии (торт-кондитер, дом – строитель ...)

Результат: дети знают разные профессии и то, что получается в результате труда этих профессий.

Игра «Умелые руки»

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

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.

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 устроите дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Список источников и литературы:

1. Азрилиян, А. Н. Большой экономический словарь / А. Н. Азрилиян. – 2-е изд., измен. И доп. – М. : Институт новой экономики, 2012. – 856 с.
2. Ахметшина, Г. К. Экономическое воспитание учащихся: формы и методы / авт.-сост. Г. К. Ахметшина, И. В. Воробьев, А. С. Щукин. – Казань, 2007. – 255с.
3. Блискавка, Е. А. Дети и деньги. Самоучитель семейных финансов для детей / Е.А. Блискавка. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 80 с.
4. Бокарев, А. А. Повышение уровня финансовой грамотности населения в Российской Федерации / А. А. Бокарев. – М. :Финансы, 2010. – 130с.
5. Галигузова, Л. Н. Педагогика детей раннего возраста. Учебное пособие /авт.-сост. Л. Н. Галигузова, С. Ю. Мерещекова. – М. :2007. – 301 с.
6. Горяев, А. Е. Финансовая грамота для школьников. Спецпроект Российской экономической школы по личным финансам/авт.-сост. А. Е. Горяев, В. В. Чумаченко. – М. :Финансы, 2010. – 90 с.
7. Иванкова Р. А. Планирование педагогической работы по формированию сюжетно-ролевой игры у детей дошкольного возраста // Дошкольное воспитание: Традиции и современность – 2002 - № 4 - с. 53-56.
8. Сеницына В.Н. Формирование финансовой грамотности у старших дошкольников через игровую деятельность // Молодой ученый – 2021 - № 13 - с. 282-284.
9. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или Как играем в экономику / Санкт-Петербург: «Детство-пресс», 2008 – с. 7 – 8.
10. Стахович Л.В. Образовательная программа «Азы финансовой культуры для дошкольников»: пособие для воспитателей, методистов и руководителей дошкольных учреждений.- М.: ВИТА-ПРЕСС, 2019. – с. 78
11. Шатова А.Д. Тропинка в экономику. Программа. Методические рекомендации. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет. – Москва: «Вентана-Граф», 2015.

Источник:

<https://nsportal.ru/detskii-sad/osnovy-finansovoy-gramotnosti/2021/04/16/kartoteka-igr-po-finansovoy-gramotnosti-dlya>