

*Картотека игр по финансовой грамотности
для детей 5-7 лет*

Подготовила: воспитатель Мацкевич З.В.

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

1. Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются!

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

2. 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.

3. 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 людей, и в этой цепочке деньги – это посредник.

4. Деньги любят счет.

Приучаем считать сдачу и вообще быстро и внимательно считать деньги.

5. Финансы нужно планировать. Приучаем вести учет доходов и расходов в краткосрочном периоде.

6. Твои деньги бывают объектом чужого интереса. Договариваемся о ключевых правилах финансовой безопасности и о том, к кому нужно обращаться в экстренных случаях.

7. Не все покупается. Прививаем понимание того, что главные ценности – жизнь, отношения, радость близких людей – за деньги не купишь.

8. Финансы – это интересно и увлекательно!

Игра «Груша-яблоко».

Цель: научить считать деньги и ресурсы. Необходимые материалы: бумага, карандаши, ножницы.

Суть 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 «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.

Суть 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. Раздать девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам – с изображениями людей разных профессий. По сигналу 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 – ролевой игре на эту тему. Можно провести и беседы о том, как относится к своему труду герой, кто производит товары, кто предоставляет услуги (если дети знакомы с этими понятиями).

Игра «Разложите товар»

Цель: учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей 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 по общим назначением. Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное.

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

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 «Не ошибись»

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

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

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

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

Игра «Что важнее?»

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

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

Задание 1. Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши.

Задание 2. Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

Задание 3. Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми. С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребенку дается более сложное задание — закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей. Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное.

Игра «Мы—Художники»

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

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

Вариант 1. Каждый участник игры получает определенное количество цветных силуэтов различных предметов, которые могут быть товаром магазинов определенного вида («Игрушки», «Цветы», «Хлеб», «Молоко» и др.).

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

Игра «Школа банкиров»

Цель: продолжать закреплять знание цифр, умение соотносить цифру и количество, упражнять в понятиях больше, меньше, продолжать работу по воспитанию элементарных знаний об экономике, активизировать словарь словами банк, банкир, купюра, расходный и приходный ордер, закрепить знание названий дней недели.

Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще называют, денежными 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.

Задание 1: в один ряд положите все купюры достоинством в 3 рубля; в другой — в 5 рублей; в третий — в 1 рубль.

Задание 2.: на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+ 1+1+1).

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

Задание 4.: 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. Наш банк работает в течение всей недели с одним выходным днем.

Экономическая игра для детей «Магазин»

Задачи: расширять представление детей о том, что такое магазин; дать новое понятие «товар», продовольственные и промышленные товары, цена;

разновидности магазинов; закрепить знания детей о том, для чего нужны деньги; воспитывать культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем.

Ход экономической 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.

Дидактические игры по формированию основ финансовой грамотности для детей 5 – 6 лет.

Методические рекомендации.

Предлагаемые дидактические игры по формированию основ финансовой грамотности разработаны для детей старшей группы (5 – 6 лет) и детей подготовительной к школе группы (6 – 7 лет). В игры можно играть как с одним ребенком, так и с несколькими детьми.

Для проведения игр необходимо подготовить карточки (картинки) «Товары», «Деньги», «Список покупок», «Корзинка покупок».

Карточки «Товары».

Карточки «Товары» предлагаю составить из 5 категорий:

- продукты (как полезные, так и вредные), на усмотрение педагога, знакомые детям;
- овощи, фрукты, ягоды;
- игрушки;
- одежда, обувь;
- непродовольственные товары (например: мыло, зубная паста, расческа, карандаши, альбом и прочее).

На каждой карточке товаров с обратной стороны должна быть указана стоимость:

для детей старшей группы от 1 до 10 (цифрой и точками),

для детей подготовительной к школе группы от 1 до 20 (цифрами).

Карточки «Деньги».

Карточки «Деньги» предлагаю сделать двух видов: монеты и банкноты: с лицевой стороны цифрами, с обратной стороны точками.

Карточки «Список покупок». Это карточки с готовыми списками покупок, которые могут состоять из товаров как разных категорий, так и одной категории (например, продукты).

Карточки – игровые поля «Корзинки покупок».

На эти игровые поля, в зависимости от условий игры, выкладываются карточки «Товары».

Игра «Что продается в магазине?».

Цель: формирование у детей представления о товаре.

Задачи: 1) Познакомить детей с понятием «товар».

2) 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 «Давай положим в корзинку...».

Цель: закрепление у детей представления о товаре.

Задачи: -Продолжать формировать у детей представление о товаре.

- Учить выбирать товары по необходимости.
- Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».

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».

Задачи: Продолжать формировать у детей представление о товаре.

1. Учить выбирать товары по необходимости.
2. Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».

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 корзинку?».

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

Задачи:

1. Познакомить детей с понятием «категория товара».
2. Формировать умение добавлять в корзинку товары из заданной категории.

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».

Задачи:

1. Закрепить понятие «категория товара».
2. 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».

Задачи:

1. Закрепить понятие «категория товара».
2. Формировать умение определять «катеґорию товара».

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

Игра «Что угодно для души».

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

Задачи:

Помочь детям понять что такое «потребность» и «полезность» товара.

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

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

Игра «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.

Игра «Давай поменяемся».

Цель: познакомить детей с понятием «обмен».

Задачи:

1. Закрепить представление о цене товара.
2. Дать представление о том, что товары одной ценовой категории могут иметь разную полезность.
3. 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.

Игра «Деньги»

Цель: познакомить с понятием «деньги».

Задачи:

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

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

Дидактические игры по формированию основ финансовой грамотности для детей 6 – 7 лет.

Игра «Нужные покупки»

Цель: закрепить представление детей о деньгах.

Задачи:

1. Закрепить представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар.
2. Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег).
3. Закрепить представления детей о категориях товаров.
4. Закреплять понятие «потребность» и «полезность».

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

Игра «Много - мало».

Цель: познакомить детей с понятием «спрос».

Задачи:

1. Дать представление детям о том, что такое «спрос».
2. Закрепить представление о «потребности».
3. Продолжать формировать умение «приобретать» товары по необходимости и полезности.
4. Продолжать формировать умение выбирать товар на заданную сумму денег.

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

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

- семья, живущая на юге и т.п.

Игра «Дорого – дешево».

Цель: познакомить с понятиями «дороже/дешевле».

Задачи:

1. Дать представление детям о том, что товары имеют разную стоимость.
2. Учить выделять характеристики товаров и выбирать то, что ему нужно.
3. Закреплять умение классифицировать товары по стоимости (самые дешевые, самые дорогие).
4. Закрепить умение находить товары дешевле (дороже).

Ход игры:

1. Предлагая ребенку пары карточек, определить, какой товар дешевле, какой дороже.
2. Предложить детям выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами.
3. Предложить выложить ряд товаров по возрастанию стоимости, от самого дешевого до самого дорогого.

Игра «Потребность – возможность».

Цель: дать представление об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

Задачи:

1. Дать представление детям о понятии «ресурсы».
2. Сформировать представления детей о понятии «возможности».
3. 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.

Игра «Запланированная покупка».

Цель: сформировать у детей понятие «список покупок».

Задачи:

1. Учить детей следовать запланированному «списку покупок».
2. Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег.

Ход игры: каждому ребенку дается карточка «Список покупок» и предлагается собрать по нему товары в корзинку. Со временем, когда дети научатся действовать в соответствии «списка покупок», для поддержания интереса можно ограничивать время сбора или собирать на скорость (кто быстрее).

Игра «Запланированная покупка - 2».

Цель: формировать умение у детей составлять «список покупок».

Задачи:

1. Учить детей составлять «Список покупок».
2. Закреплять умение детей следовать составленному «списку покупок».
3. Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег.

Ход игры: предлагаем детям составить «список покупок» для определенного события и собрать в корзинку:

- день рождения;
- поездка на пикник;
- приготовление завтрака (обеда, ужина);
- отправляемся в путешествие;
- ждем гостей и т.п.

Игра «Что откуда берется?»

Цель: дать детям представление о производстве товаров.

Задачи:

1. Сформировать представление у детей о том, что такое «производство» товаров.
2. Закрепить представление о ресурсах.

Ход игры: предложить ребенку карточки с изображением различных продуктов и фруктов. Что можно съесть сразу, а что нужно приготовить? Предложить карточки с изображением вещей. Из чего сделаны? Можно ли самим сделать такое? И т.д.

Игра «Бюджет».

Цель: познакомить с понятием «бюджет».

Задачи:

1. Сформировать представление о том, что такое «бюджет».
2. Сформировать представление о том, что такое «доход».
3. Сформировать представление о том, что такое «расход».
4. Закреплять умение составлять «список покупок» и следовать ему.
5. 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 к Новому году и т.д.

Игра «Сдача».

Цель: формирование умения делать первичные экономические расчеты.

Задачи:

1. Учить делать первичные экономические расчеты, определять общую сумму покупки.
- 2) Формировать умение давать сдачу.
3. Закреплять умение классифицировать товар по категориям.
4. Закреплять умение формировать «список покупок», не превышающий возможностей.

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 «Надо» и «хочу».

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

Задачи:

1. Закрепить умение определять реальные потребности в приобретении определенных товаров.
2. Сформировать представление о том, что желание и реальная потребность не совпадают.
3. 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 «Осознанный выбор».

Цель: формирование умения приобретать товар согласно желанию, потребностям и возможностям.

Задачи: учить детей подходить к выбору покупок осознанно – взвешивая все «за» и «против», верно определяя товар в категорию «надо» или «хочу», а также учитывая ограничения бюджета (возможности).

Ход игры: каждый ребенок выбирает 3 – 4 карточки товаров, которые он хотел бы купить. Затем вытаскивает наугад одну карточку денег. На какую покупку их хватит?

Усложнение 1: дать ребенку деньги, придумать свой список покупок (обязательно рассказав, почему надо купить именно эти товары) и предложить на оставшуюся сумму купить то, что ему хочется.

Усложнение 2: придумать ситуацию по образцу ниже и обсудить с детьми, как правильно поступить.

«У мамы есть 15 рублей. Ей нужно купить продукты (картофель, рыбу, огурцы, помидоры, хлеб). Ее маленькая дочка просит купить мишку. А еще ее дочка идет завтра на день рождения и ей нужно купить подарок. Какой подарок им купить

на оставшуюся сумму? Какой подарок они смогут купить, если дочка откажется от покупки своей игрушки или выберет что-то другое?»

Игра «Что можно купить за деньги?»

Воспитатель: - Если этот предмет можно купить за деньги, то хлопните в ладоши, если нет - то не хлопайте. (Показывает картинки: ветер, кукла, радуга, молоко и т. д.). Монетка: - А кто из вас знает за что можно получить деньги? - Да все эти полученные деньги мы можем считать - ДОХОДОМ, а вот то, на что мы их тратим - это РАСХОД. В каждой семье есть и доходы, и расходы. - А сейчас я вам предлагаю поиграть в «Доход - расход»: Я начну читать сейчас. Я начну, а вы кончайте Хором мне вы отвечайте: доход или расход Мама получила зарплату-доход Бабушка заболела- расход выиграла приз -доход потеряла кошелек -расход продала бабушка пирожки – доход 12 Заплатили за квартиру – расход Нашла монетку – доход купили куклу – расход Воспитатель: - А сейчас предлагаю немного отдохнуть

Игра «Купи другу подарок»

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

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

ТСО: карточка с «подарками» и ценниками, монеты разного достоинства, карандаши разного цвета.

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.

ТСО: 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 взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

Игра «Пройди в ворота»

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

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

Оборудование. Карточки, «ворота» с изображением чисел.

Сюжетно – ролевая игра «Благотворительный фонд»

Цель: познакомить детей с благотворительной деятельностью, как с одной из сторон экономической жизни общества.

Задачи:

1. Дать представление о благотворительной деятельности лиц и организаций, ее особенностях, познакомить с примерами благотворительности.
2. Признать значимыми такие качества человека-хозяина, как щедрость, благородство, отзывчивость, жалость.
3. Затронуть деликатную тему о путях выхода из сложных финансовых ситуаций.
4. Подвести к пониманию того, что каждая семья имеет свой уровень жизни, что необходимо заботиться о пенсионерах, инвалидах и других. «Выступали ли родители в роли благотворителей»; подборка статей и иллюстраций из газет и журналов о благотворительной деятельности, для оформления альбома: «Благотворительная деятельность (из жизни родного города); модель «доходы - расходы»; дидактическая игра «Я - спонсор». Беседа: «Как поступить при финансовых затруднениях, на простых примерах из семейного опыта»; просмотр телерепортажей о проявлениях благотворительности со стороны лиц, организаций и государств; досуг «Частный предприниматель»; изготовление атрибутов к игре: вывеска «Благотворительный фонд». Вывеска «Благотворительный фонд», разнообразные игрушки.

Сюжетно – ролевая игра «Биржа»

Цель: Дать детям представления о биржах и бартерных сделках.

Задачи:

1. Дать начальные представления о биржах, их видах, работе брокера.
2. В ходе игры «Давайте меняться» уточнить с детьми, что и как можно обменивать. Обсудить неравноценные обмены.
3. Раскрыть особенности торговли оптом и в розницу.
4. Развивать интерес к экономическим сторонам жизни общества.

Торговая биржа, валютная биржа, фондовая биржа, трудовая биржа, брокер, маклер, бартер, торговля оптом, торговля в розницу.

Сюжетно – ролевая игра «Ломбард»

Цель: дать детям представление о ломбарде.

Задачи:

1. Познакомить со специализированной коммерческой организацией, которая предоставляет краткосрочные займы под залог движимого имущества граждан и его хранение
2. Объяснить переход вещи из личной собственности в товар и обратно.
3. Развивать представления о работе оценщика.

Ломбард, деньги, займы, оценщик, договор, квитанция хранения.

Презентация «Что такое ломбард?»; беседа «Что делать при финансовых затруднениях?», дидактическая игра «Группируем товары»; беседа «Как предоставляют краткосрочные займы?».

Пополнение коллекций «ценные бумаги», «ювелирные изделия», «часы»;

деловая игра «Мозговой штурм»; изготовление атрибутов к игре: вывеска, деньги, договора, квитанции. Вывеска «Ломбард», игровые деньги, договора, квитанции хранения, драгоценности.

Сюжетно - ролевая игра «БАНКОМАТ» + «ИНКАССАТОРСКАЯ СЛУЖБА»

Игровые задачи направлены на развитие определенных форм активности ребенка.

Социальная активность:- воспроизведение в игре профессиональной деятельности взрослых, развитие умения вести диалог в критической ситуации, возникновение потребности в умении общаться и взаимодействовать с другими людьми, овладение нормами и правилами социального поведения, эмоциональное вживание в незнакомый социальный мир.

Личностная активность:- возможность осуществлять свободу выбора, поиска и принятия решений (какую сумму снять на свои нужды и т.д.);

Творческая активность:- выдвижение собственных творческих идей; создание новой пространственной и предметной среды по ходу игры; придумывание разнообразных сюжетов игры. Логическая активность: навыки счета в пределах 10, повтор состава числа. Развитие тактильных ощущений.

Задачи руководства: Игра рассчитана на детей 5-летнего возраста (старшая группа).

Формы проведения: - *организованная игра.* Цель: совершенствовать технику игры и расширять ориентировки детей в социальной жизни; - *свободная игровая деятельность детей.* Цель: формировать активную позицию ребенка в игре, реализовывать сферы его собственных интересов.

Формы организации: - *познавательные занятия с определенным экономическим содержанием.* Цель: знакомить детей в игровой форме с новыми экономическими понятиями, для развития сюжетной линии игры «Банкомат-электронный кассир-робот»; *тематические сюжетно-ролевые игры.* Цель: расширять границы изображаемого в игре через проигрывание ситуаций по определенным сюжетам.

Предметное наполнение игровых зон: Банкоматы.

Сопутствующие сюжеты: Ситуация «захвата карты» банкоматом. Консультант.

Игровая деятельность детей: Снятие со счета денежных единиц. Пополнение счета. «банкомат - электронный кассир-робот». Клиент банка. Игровые купюры (деньги), телефон. Клиенты снимают наличные деньги со своих счетов. Пополняют свои счета. Кредитная карта, расход, прибыль, количество, пополнение счета, обналичивание средств, купюра, банковская ката, банковская система, «маэстро», «мир».

Игра «Сотрудник банка»

Белая рубашка, цветные платки. Решение кризисной ситуации. Будьте так любезны. Назовите личные данные. Пополнение банкомата денежными единицами.

Игра «Инкассатор».

Форма инкассатора (кепка, сумка, ключи) Инкассаторы работают с наличными денежными массами, пополняют наличность в банкоматах, вынимают излишки купюр. В начале игры инкассаторы подходят к каждому ребенку «банкомату» дают ему купюры, дети совместно отсчитывают денежные купюры по 5 штук каждого достоинства и выкладывают их стопками перед собой. После этого, к детям «банкоматам» подходят дети «клиенты». У первых ладони сложены вместе, левая ладонь повернута горизонтально, на ней лежит правая ладонь.

Происходит диалог: -Вставьте карту. - «Клиент» вставляет свою карту между ладонями ребенка «банкомата». -Введите код. – «Клиент» на внешней ладони пишет любую цифру. Ребенок «Банкомат» перед этим закрывает глаза и отгадывает нарисованный «код», если не отгадал, разжимает ладони и просит снова вставить карту. Как только угадывает цифру, игра продолжается. - Выберите операцию: - снять наличные, (1 сюжет). - положить деньги на счет, (2 сюжет). - оплатить мобильную связь, (3 сюжет). -оплатить коммунальные услуги. (3 сюжет).

1сюжет:- Выберите сумму (называет три любых числа от 1 до 10). Клиент называет число, ребенок «банкомат» выдает названное количество денег с помощью двух купюр нужного достоинства. (например, было названо число 6, он может дать купюры номиналом 2 и 4).

2сюжет: -Вставьте купюры. Клиент выкладывает свои купюры на стол. Ребенок «Банкомат» берет первую купюру и говорит номинал купюры, затем складывает числа (например: 1+2, называет число на счету 3, затем 3+2, говорит на счету 5. И так до 10). Затем говорит -пополнение закончено заберите карту.

3 сюжет: -Введите данные (номер телефона). Клиент подушечками пальцев стучит по тыльной стороне ладони несколько раз. - Ведите сумму. Клиент называет сумму число от 1до10 . -Оплатите счет. Клиент вводит две купюры сумма, которых должна быть равна названному числу. - Заберите карту. Сюжет, если карту захватил банкомат. Если банкомат сообщает клиенту, что карта застряла, то клиент звонит в банк по телефону. Рядом стоит служащий банка. -Здравствуйте, меня зовут (называет свое имя). Чем я могу Вам помочь? Клиент сообщает, что банкомат захватил карту. - Назовите свои данные и данные карты и номер банкомата. Клиент называет свои ФИО, возраст, адрес проживания, название своей карты например: «Мир», банкомат номер 4. - Чтобы Вам вернули карту, нужно будет с паспортом обратиться в банк с паспортом. Клиент идет в банк. Инкассатор выезжает к банкомату забирает карту и отвозит в банк. В банке консультант: «Здравствуйте, что у Вас случилось?» Клиент: « Банкомат захватил карту». Консультант: «Предъявите Ваш паспорт, пожалуйста». Консультант проверяет паспорт. Выдает карту клиенту. - Извините, за предоставленные неудобства. Надеемся, что Вы останетесь нашим клиентом.

Окончание игры: Наступает вечер. К банкоматам выезжают инкассаторы забирают наличность и отвозят в банк, сдают наличность в сейф (выкладывают в коробку наличные и карты, раскладывая купюры по номиналам в ячейки коробки).

Остальные дети после этого тоже выкладывают по очереди деньги в коробку по номиналу (как бы в кошелек).

Игры по финансовой грамотности для детей 5-7 лет

Игра «Размен»

Цель: научить считать деньги.

Необходимые материалы: монеты и купюры разных номиналов.

Количество участников: 1-5.

Суть 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 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, Кот и Горошко, Кривенка 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 «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.

Суть 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».

Суть 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%.

Практика «Совместные покупки»

Цель: показать принципы финансового планирования и разумных покупок, объяснить происхождение стоимости товара и основы финансовой безопасности.

Суть практики: Регулярно совершайте совместные походы в магазин. Дайте ребенку возможность самому выбирать товар из вашего списка. Предложите ребенку подсчитывать на калькуляторе стоимость всех товаров, которые вы складываете в корзину, а также проверять срок хранения продуктов на упаковках. Обсудите, почему стоимость похожих товаров отличается: из-за величины упаковки, например, или она разная у каждого из производителей.

На первом этапе предлагайте ему найти конкретный товар на полке и довести его до кассы, затем выгрузить на ленту, после чего сложить в пакет. На следующем этапе можно дать более сложное поручение, например, выбрать все для

собственного завтрака. Со временем вы увидите, когда ребенок готов выполнять самостоятельные несложные покупки.

Практика «Самостоятельная покупка»

Цель: показать принципы финансового планирования и разумных покупок, объяснить происхождение стоимости товара и основы финансовой безопасности.

Суть практики: Когда вы поймете, что ребенок хорошо ориентируется в магазине, уверенно чувствует себя возле кассы и внимателен к ценам на товар и получению сдачи, предложите ему первый самостоятельный поход в магазин. Обязательно составьте список покупок. В первый раз он должен быть несложным, не более трех товаров: например, хлеб, молоко и печенье. Обсудите, каких именно покупок вы ждете: если молоко – то какое; в какой упаковке; с каким сроком хранения; по какой цене. Дайте сумму, предполагающую получение сдачи. Обсудите, какой должна быть сдача. Похвалите ребенка за покупку!

Практика «Таблица расходов»

Цель: научить считать деньги, показать принципы финансового планирования.

Суть практики: Научите ребенка подсчитывать деньги, которые он собрал, заработал и потратил за неделю, а потом вписывать в таблицу получившиеся суммы. Эти действия должны войти в привычку. Договоритесь о времени в расписании дня, когда ребенок будет уделять этому занятию 10 минут.

Подвижная игра «Мы монетки»

Дети делятся пополам. Одна половина встает полукругом – это *кошелек*. Остальные дети надевают золотистые круги на лентях – это *монетки*.

Монетки: «Мы не детки, мы не детки,

А веселые монетки. (*Идут по кругу, держась за руки.*)

Звонко катимся по кругу, (*Идут вприпрыжку.*)

Жмемся спинками друг к другу. (*Прижимаются спинкой к соседу.*)

Дружно скачем: скок да скок... - (*Прыгают на месте.*)

И обратно в кошелек. (*Монетки-дети должны успеть запрыгнуть в кошелек, пока он не захлопнулся – дети смыкают круг.*)

Игра повторяется – дети меняются ролями.

(Дети садятся.) Воспитатель: Молодцы! Замечательно поиграли!

Три игры, которые научат ребёнка финансовой грамотности

Игра «Размен»

В магазине дети видят, как вы достаёте деньги из кошелька. А смогут ли они сами набрать нужную сумму? Первая игра научит ребёнка различать монеты, разменивать купюры и собирать одну и ту же сумму разными способами.

Как играть: У вас наверняка накопилось много мелочи. Высыпьте её на стол и расскажите ребёнку, какие бывают монетки. Дайте их рассмотреть, сравнить размер, вес, цвет, толщину. То же самое сделайте с купюрами. Объясните, что деньги — это конструктор. Мы собираем из них сумму, которую отдаём в магазине за покупки. Покажите ребёнку, как это работает: например, соберите 10 рублей из монет несколькими разными способами (из монет по 1 рублю, по 2 рубля, по 5

рублей и т.д. — комбинации могут быть разными). А теперь предложите ребёнку «разменять» ваши деньги. Пусть разменяет вам монетами 10 рублей, 50 рублей, 100 рублей.

Результат: Эта игра научит ребёнка различать и считать деньги. Хотите сделать процесс более захватывающим? Предложите ребёнку собрать разные комбинации одной суммы денег на скорость.

Игра «Магазин»

Теперь ребёнок знает, что любую сумму можно сложить из разных денег. Что делать с этими деньгами? Правильно — ходить в магазин и платить за покупки. Порепетируйте поход в магазин дома.

Как играть: Как в детстве, только вместо листиков возьмите настоящие монеты и мелкие купюры. Разложите на столе «товары»: игрушки, продукты из холодильника. К каждому товару прикрепите ценник. Договоритесь, кто будет «продавцом», а кто — «покупателем».

Если «покупатель» — ребёнок, то он должен будет собрать нужную сумму из купюр и монет и отдать вам в обмен на товар. Если сумма вышла больше — пусть дожждётся сдачи. Затем поменяйтесь ролями. Теперь задача ребёнка-«продавца» проверить, правильно ли вы дали ему деньги. И если нужно, вернуть сдачу.

Результат: Эта игра учит ребёнка основному принципу товарно-денежных отношений: чтобы приобрести какую-то вещь, нужно за неё заплатить. Продавец получит эти деньги и использует их для развития своего бизнеса — купит новые товары или улучшит те, что продаёт сейчас.

Игра «Квест в супермаркете»

Предыдущие игры научили ребёнка различать деньги по номиналу и платить за покупки. Пора проверить знания на практике.

Как играть: предложите ребёнку пойти в магазин. Объясните, что в этот раз он будет за главного: ему нужно будет проследить, купили ли вы все запланированные товары, и хватило ли на них денег.

1. Вместе с ребёнком составьте список покупок и приготовьте сумму, которую планируете потратить в магазине.

Совет: пусть список покупок не будет длинным (максимум три-четыре товара), а сумма денег — не очень большой, чтобы ребёнку было проще в ней ориентироваться (двести-триста рублей).

2. Вместе с ребёнком пройдитесь по магазину. Его задача — собрать все товары из списка и уложиться в запланированную сумму. Обратите внимание ребёнка на то, что товары из одной категории (например, молоко) могут стоить по-разному. Цена зависит от имени производителя и от объёма товара.

3. К концу похода по магазину предложите ребёнку купить дорогой товар не из списка — например, коробку со сладостями. Если ребёнок согласится, спросите: а хватит ли у него денег? Денег на всё, разумеется, не хватит. Тогда предложите ему варианты: либо вы отказываетесь от покупки товаров из списка и покупаете

коробку сладостей, либо откладываете сладости на потом и идёте на кассу только с теми покупками, которые запланировали заранее. Пусть выбирает ребёнок.

Результат: В конце этой игры он научится сразу нескольким вещам:

Во-первых, узнает, что перед походом в магазин нужно составлять список покупок. Так проще не нахватать в корзинку лишнего и не растратить все деньги.

Во-вторых, узнает, что одни и те же товары могут стоить по-разному. И необязательно самый дорогой товар — самый лучший.

В-третьих, он узнает, что все покупки делятся на желаемые и необходимые. Коробка сладостей — это желаемая трата. Конфеты — дело вкусное, но если дома ждут молоко и подсолнечное масло, а денег с собой немного — можно обойтись и без конфет. То есть в этом случае коробка сладостей — это желаемая покупка, а молоко и подсолнечное масло — необходимые.

Четвёртый урок ждёт его на кассе. Ребёнку предстоит заплатить за покупки и проверить сдачу, которую даст ему кассир. Предложите ребёнку оставить сдачу себе. Он может потратить её на игрушку или что-то вкусненькое, а может положить в копилку.

Ура, квест пройден. Периодически повторяйте его с ребёнком — так он скорее научится разумно относиться к тратам.