

Сборник дидактических игр по формированию основ финансовой грамотности у дошкольников.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА: «НАЗОВИ ПРОФЕССИИ ПО РЕЗУЛЬТАТУ ТРУДА»

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

Оборудование: 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 (инструментарий к профессии). 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.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЧЕЙ ТРУД ВАЖНЕЕ?»

Цель: Закрепление знаний детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленностью. Оборудование: набор картинок с изображением различных действий взрослых людей (домашние дела и профессии).

Ход игры: Ребёнку 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 труд важны для человека

ДИДАКТИЧЕСКАЯ 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.

Оборудование: 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 ребёнку 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.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА: ДОМИНО «РУССКИЕ ДЕНЬГИ»

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

Оборудование: 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: ДОМИНО «РУССКИЕ ДЕНЬГИ»

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

Оборудование: 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.

Оборудование: набор монет на каждого ребёнка для практических действий, «поезд монет и купюр», где дети смогут раскладывать монеты и купюры в увеличивающейся и уменьшающейся последовательности.

Ход игры: К нам в гости приехал «поезд монет и купюр». Как вы думаете, что за груз он везёт? (монеты) Правильно, но монеты в этом поезде расположены в определённом 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).

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА: «ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ ДЕНЕЖКИ»

Цель: ознакомление с валютой как денежной единицей страны (деньгами других стран). Оборудование: волшебная палочка, деньги разных стран.

Ход игры: Дети заочно путешествуют с денежкой (рублём) в другие страны. Волшебная палочка все время меняет «имя» денежки, удивляет путешественников. В каждой стране денежка имеет своё «имя»: в России – рубль; в Германии – марка; на Украине – гривна; в Белоруссии – зайчики. Итог: валютой называют денежную единицу (деньги) любой страны

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА: «КАКИЕ БЫВАЮТ ДОХОДЫ»

Цель: уточнение знаний детей об основных и дополнительных доходах.

Оборудование: карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбора ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход. Ход игры: Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

Дидактическая игра: «Доход – расход».

Задачи: – познакомить с понятиями «доход», «расход», «бюджет»; – формировать представления детей о семейном бюджете, и его планировании; – учить классифицировать, обобщать, сравнивать.

Предварительная беседа с детьми: Что такое бюджет, доходы, расходы (доход - это деньги или материальные ценности, полученные в результате работы членов семьи; расход - это деньги или материальные ценности, затраченные на оплату услуг и на покупку вещей; семейный бюджет - это деньги, которые родители получили за работу и принесли домой; из бюджета финансируются все семейные покупки: еда, одежда, ЖКХ, секции и кружки, летние поездки на море и так далее, походы в кино, новые гаджеты, игрушки; все эти траты сложно уместить в одну месячную зарплату, поэтому бюджет приходится планировать).

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СЛОЖИ ДЕНЕЖКУ»

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

Оборудование: разрезанные карточки монет и купюр.

Ход игры: Разрезанные карточки раскладывают на столе хаотически и предъявляют ребёнку. 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.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ДЕНЕЖКИНЫ ДОМИКИ»

Цель: знакомство с понятиями, связанными с хранением накоплением денежных средств. Оборудование: «копилка», «банк», «кошелёк» и монеты разного достоинства, набор цифр от 1 до 20.

Ход игры: играют 2-3 ребёнка; детям раздаётся одинаковое количество монет номиналом: 1 руб., 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.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «РАЗМЕН»

Цель: обучение детей считать деньги.

Оборудование: монеты и купюры разных номиналов.

Ход игры: Выдайте детям мелкие монеты по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это игра-соревнование. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достаётся. В конце игры считаем суммы выигрышей.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА: «ВКУСНЫЙ БУКЕТ»

Ёжик решил подарить Зайчонку на день рождения «вкусный букет». Цена такого букета 8 рублей. Ёжик разбил копилку и никак не может сообразить, какие монеты ему нужно взять, чтобы купить букет, и сколько рублей он получит на сдачу. Помогите Ёжику, обведи нужные ему для покупки монетки красным цветом, а сдачу, которую ему даст продавец — синим.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СДАЧА»

Цель: Формирование умения делать первичные экономические расчеты.

Оборудование: банкноты разным номиналом, лист бумаги, карандаш

Ход игры: У каждого ребёнка определённая сумма «денег». Каждый ребёнок составляет «список покупок» и отправляется в магазин. При покупке товаров определяет общую сумму. Ребёнок-продавец даёт сдачу, ребёнок-покупатель проверяет её. Усложнение: когда дети освоят первичные экономические расчёты, предложить вариант выдачи чека. Ребёнок-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.

Оборудование: купюры разного достоинства

Ход игры: Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их ещё 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. 78 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). Четвёртое задание: оставить на столе 3 рубля, но разными купюрами. Правильные ответы поощряются звёздочками. Воспитатель раздаёт 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. Воспитатель: Наш банк работает в течение всей недели с одним выходным днём.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАКОПИ-КА»

Цель: Формирование у детей умения сравнивать количество монет.

Оборудование: 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. Усложнить: предложить посчитать, сколько монет «на руках», а сколько осталось в банке.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ 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: Воспитатель: 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.) Воспитатель: 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 продаётся в магазине? (товар). Значит, товар — это все то, что продаётся в магазине. Отгадайте загадку: Угадай, как-то зовётся, Что за деньги продаётся. 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 дешёвые и дорогие. Воспитатель: Скажите, выгодно ли покупателю покупать дешёвый товар? А выгодно ли продавцу продавать дешёвый товар? Значит, цена влияет на то, сколько можно купить товара. (дешёвой продукции — много, дорогой — мало) Какой товар покупали бы вы — дешёвый или дорогой? Почему? Ребята, с одной стороны, это правильно, когда вы экономите деньги, покупая дешёвый товар, и у вас ещё остаются деньги на другую покупку. Это хорошо. Но может ведь быть и такая ситуация. Например, в магазине продаётся 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 её 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 дешёвый товар покупать хорошо, но важно обращать внимание и на качество продукции. Иногда, как видите, есть смысл купить дорогую, но более качественную вещь. Воспитатель: 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 также попробовать купить запланированные покупки, чтобы осталась сдача.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА: «УЧИМСЯ ЭКОНОМИТЬ»

Цель: формирование умения у детей представления о том, как экономить деньги. Оборудование: 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 задаёт детям вопрос: от чего можно отказаться, чтобы сэкономить деньги?

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА: «ЧТО ДЕШЕВЛЕ?»

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

Оборудование: 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, делают какую-то покупку, так чтобы сэкономить, например, на билет в кино.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ДОЛГ ПЛАТЕЖОМ КРАСЕН»

Цель: обучение детей занимать и отдавать долги. Оборудование: набор картинок, карточки с процентами которые нужно вернуть подолгу карточки с надписями «Банк», «Микрозаймы», «Работа».

Ход игры: Дети делятся на четыре группы. Первая - это заёмщики, вторая работники банка и третья работники микро финансовой организации, четвертая работодатели. Детям второй и третьей команды раздаётся одинаковое количество карточек. Задача детей первой группы взять в долг и успешно его вернуть. При этом есть ещё карточки у из детей из четвертой группы, но чтобы их получить детям из первой группы надо выполнить задание (работу). Например: ребёнок занял мандарин и через некоторое время вернул его с процентами мандарин и одну дольку, (схема кредита в банке) или три мандарина (схема займа в микро финансовой организации). Особо креативным заданием может стать «выбивание долга» путём

переговоров (навыки доброго коллектора могут пригодиться в воспитательном процессе).

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЗАНЯТЬ И ОДОЛЖИТЬ»

Цель: формирование у детей понимания, что такое занимать и одалживать. Оборудование: листы бумаги, карандаши красные и синие. Ход игры: Дети делятся на две группы, берут листы бумаги, одна группа берет красные карандаши, другая синие. Группам даётся задание: нарисовать синий квадрат с красным кругом внутри. Чтобы выполнить задание, им придётся занимать друг у друга и одалживать карандаши.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПЛАНИРОВАНИЕ»

Цель: формирование знаний детей о времени, часах, понятие о расписании на день. Оборудование: большое поле в виде циферблата, маленькие карточки с изображением различных видов деятельности (карточки со словами, обозначающими различные виды деятельности детей) Ход игры: В начале дня дети, при помощи воспитателя, планируют свою деятельность на завтрашний день: Как начинается ваш день? Как думаешь, что нужно сделать в первую очередь? А потом? Какой завтра день, какие занятия проходят в этот день недели? (планируют что, например, будут наблюдать на прогулке) Если на носу важное мероприятие, объясните это ему. Раскладывают карточки с рисунками или словами (для детей умеющих читать) по часам: подъем, умывание, идём в сад, завтрак, занятия, обед, прогулка, наблюдения и эксперименты и т. д. Как вы считаете, нужно ли планировать свои возможные действия (например в выходные дни)? Планирование времени можно сделать увлекательным. Например, обсудить с ребёнком, как расписать день развлечений с друзьями. Попросите его оценить, сколько времени может занять обед, прогулка в парке, мороженое по пути домой. Ребёнок поймёт, что если заранее предусмотреть время для развлечений, то можно сделать намного больше интересных вещей.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА: «ПЛАНИРОВАНИЕ СЕМЕЙНОГО БЮДЖЕТА»

Цель: обучение детей распределять семейный бюджет с помощью дидактической игры (на что целесообразней потратить семейный бюджет).

Оборудование: основные ячейки: доходы и расходы, вспомогательные ячейки: виды доходов, виды расходов; карточки с изображением необходимых для семьи вещей (продукты питания, бытовая техника, мебель для жилья, одежда) и не столь необходимых (игрушки, сладости, ролики, самокат и т.д.); бумажные монетки номиналом 1 рубль.

Ход игры: Задание 1. Распределить расходы и доходы Воспитатель: Перед вами находятся картинки доходов и расходов семьи. Уважаемые семьи,

посоветуйтесь и распределите их на 2 группы. Так что же относится к доходам и расходам? Варианты дохода: премия, заработная плата, выигрыш в лотерею, продажа овощей со своего приусадебного участка, пенсия, вам подарили денежный подарок, пособие на детей, наследство, стипендия. Варианты расхода: продукты, квартплата, билет в кино, оплата телефона, покупка промышленных товаров, оплата электроэнергии, транспортные расходы, платные медицинские услуги, налоги. 83 Задание 2. Распределить расходы семьи Воспитатель: Представьте себе, что вы распоряжаетесь семейным бюджетом. Вам выделяется семейная копилка. Вы решаете, на что потратить деньги. Ваша задача – распределить, на что вы потратите, куда израсходуете деньги? (воспитатель раздаёт «деньги» - монеты, куда больше всего положат, те нужды и будут удовлетворены больше всего. Монеты можно класть не на все картинки-нужды. Распределяя монетки по ячейкам, дети используют счёт в пределах 20. По итогам распределения монет должна остаться одна монета номиналом 1 рубль — это экономия денег, полученная путём правильного распределения денежных средств. Монету можно положить в копилку и использовать в дальнейшем для покупки товаров в магазине игрушек.)

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

Оборудование: картинки продуктов, деньги разным номиналом, песочные часы, лист бумаги, карандаш

Ход игры: Каждый ребёнок создаёт «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 ребёнка 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 ребёнку купить товар только в рамках своих возможностей, на определённую сумму денег. Деньгами могут быть пластмассовые кружочки,

на карточках- стоимость продукта в виде 84 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 путём составления списка покупок для определённого 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

Оборудование: мольберт, сюжетные картинки. Ход игры: Ребёнку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающиеся по содержанию изображения: – папа даёт ребёнку деньги; – ребёнок идёт по улице с пустой котомкой; – ребёнок входит в магазин; – стоит у кассы; – берет хлеб у продавца; – идёт домой с наполненной сумкой. Задание 1. Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий. Задание 2. Составить короткий рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «НАШИ ЦЕЛИ»

Цель: формирование желания и умения ставить перед собой цели; строить планы, действовать по плану и достигать цели.

Оборудование: карточки картинки с изображением различных героев: Человек – паук, Маша («Маша и Медведь»), Гена (из Барбоскиных), фломастеры, листы бумаги.

Ход игры: Воспитатель: Ребята, давайте сегодня с вами помечтаем: У вас есть, какие-нибудь цели в жизни? Наверное, есть герой из сказки, или из мультфильма, на кого бы вы хотели быть похожими? Цель – это всего лишь мечта. А мечты, за которыми не следуют действия, не имеют никакой реальной силы. Давайте поделимся на 3 команды: 1-я команда «Хочу быть ловким, как супермен»; 2-я команда «Хочу так же хорошо петь как Маша, из мультфильма «Маша и Медведь»; 3-я команда «Хочу быть знающим, как Гена из мультфильма «Барбоскины». Воспитатель: Перед каждым из вас стоит цель. Для того чтобы её достичь надо немало потрудиться. Давайте выясним, что же следует сделать. Я буду называть необходимые вещи для человека, а вы должны выбрать, что понадобится вам для того, чтобы достичь цели. Готовы? 1. Много читать. 2. Заниматься спортом. 3. Заниматься музыкой с педагогом. 4. Питаться правильно и полезно. 5. Рано вставать и планировать свой день. 6. Откладывать и копить деньги, чтобы можно было купить все необходимое для достижения цели.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СДЕЛАЛ ДЕЛО – ГУЛЯЙ СМЕЛО»

Цель: закрепление представлений у детей подводить итоги – всего, что делали и планировали. Содержание: исследование, ситуационные задачи, обсуждение.

Ход игры: Давайте рассмотрим разные жизненные ситуации в картинках, в которых вы часто оказываетесь, и посоветуемся, что нужно сделать, чтобы родители разрешили вам пойти гулять. Первая ситуация: девочка расчёсывает куклу, по комнате разбросаны игрушки, с кровати свешиваются колготки, на полу валяются носки. Вопросы: – О чем нам говорит эта ситуация? – Вам нравится, что все игрушки и вещи раскиданы? – Что должна сделать девочка, чтобы её отпустили гулять? Вторая ситуация: мальчик помогает маме, мама моет посуду, а мальчик её вытирает. Вопросы: – О чем нам говорит эта ситуация? – Хорошо ли поступает мальчик, помогая маме? – Стоит ли его отпустить гулять? Третья ситуация: девочка с бабушкой занимаются: учат буквы. Вопросы: – О чем нам говорит эта ситуация? – В каком случае стоит отпустить девочку гулять? Четвертая ситуация: мальчик рисует на стене фломастером, а мама на кухне моет посуду. Вопросы: – О чем нам говорит эта ситуация? – Что заслужил мальчик за свой труд? – Стоит ли отпускать его гулять.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВОЛШЕБНЫЙ ЭЛИКСИР»

Цель: закрепление представлений у детей, что не все продаётся и покупается, есть важные для каждого человека ценности, которые за деньги купить невозможно.

Оборудование: шляпа, волшебная палочка, картинки с баночками.

Ход игры: Воспитатель одевает шляпку, берёт волшебную палочку и превращается в волшебницу, у которой в баночках собран разный волшебный эликсир, если его выпить, то сбудется то, что на нём написано. (здоровье, любовь, богатство, дружба, большой дом, дорогая машина, крепкая семья...). Детям необходимо выбрать для себя три баночки, которые сделают их счастливыми. Дети выбирают, а затем объясняют свой выбор.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ЧТО ВАЖНЕЕ?»

Цель: формирование умения у детей представления об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

Оборудование: карточки с изображением предметов роскоши и жизненной необходимости, фишки Ход игры: В игре могут принимать участие 2-3 детей. Каждому из них даётся карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях. Задание 1.

Закрывать фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши. Объяснить назначение предметов, изображённых на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека. Задание 2. Закрывать фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать своё отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми. С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребёнку даётся 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.

Список литературы:

1. Баранова Н.М. Формирование финансовой грамотности у дошкольников в условиях дошкольной образовательной организации / Баранова Н.М. - Актуальные исследования, 2022. - № 47 (126). - С. 103-105. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49851313>
2. Бойцова Е.В., Фролова А.С. Дидактические игры как средство формирования финансовой грамотности дошкольников / Бойцова Е.В., Фролова А.С. - Молодой учёный, 2022. - № 35 (430). - С. 42-45. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49401950>
3. Бунтова Л.В. Театрализованная деятельность как средство формирования финансовой грамотности у дошкольников / Бунтова Л.В. - Информ-образование, 2021. - № 1. - С. 45-47. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=47246090>
4. Вараксина Л.В., Абдулманова Ю.П. Интеллектуальное развитие дошкольников в процессе формирования финансовой грамотности / Вараксина Л.В., Абдулманова Ю.П. - Матрица научного познания, 2022. - № 4-2. - С. 335- 338.
5. 22. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48390002>
6. Веденина О.В., Масальгина В.М. Формирование финансовой грамотности дошкольников / Веденина О.В., Масальгина В.М. - Альманах мировой науки. 2021. № 3 (46). С. 12-14. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=45790259>
7. Винникова И.С., Кузнецова Е.А., Винников К.Д. Формирование программы «Основы финансовой грамотности» у старших дошкольников / Винникова И.С., Кузнецова Е.А., Винников К.Д. - Проблемы современного педагогического образования, 2023. - № 78-1. - С. 90-93. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50467875>
8. Декман И.Е., Никифорова Е.М. Формирование познавательного интереса у старших дошкольников при ознакомлении с основами финансовой грамотности / Декман И.Е., Никифорова Е.М. - Мир педагогики и психологии, 2021. - № 10 (63). - С. 84-89. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=47206758>