

Картотека дидактических игр

по финансовой грамотности

для детей старшего дошкольного возраста

Цель картотеки: разъяснить следующие понятия:

- **Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются!**
- **Сначала зарабатываем – потом тратим.**
- **Стоимость товара зависит от качества, нужности сложности его производства.**
- **Деньги любят счет.**
- **Финансы нужно планировать.**
- **Твои деньги бывают объектом чужого интереса.**
- **Не все покупается.**
- **Финансы – это интересно и увлекательно!**

СОДЕРЖАНИЕ:

- | | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Кто кем работает? | 12. Что важнее |
| 2. Кто это делает? | 13. Что откуда берётся? |
| 3. Разложи товар | 14. Бюджет |
| 4. Нужные покупки | 15. Сдача |
| 5. Овощи-фрукты | 16. Надо и хочу |
| 6. Не ошибись | 17. Осознанный выбор |
| 7. Много-мало | 18. Хлопайте в ладоши, если это надо |
| 8. Дорого-дёшево | 19. Школа банкиров |
| 9. Потребность – возможность | 20. Товарный поезд |
| 10. Запланированная покупка | 21. Какие бывают доходы |
| 11. Умелые ручки | |

1. Игра «Нужные покупки»

Цель: закрепить представление детей о деньгах.

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

2. Игра «Кто это делает?»

Цель: упражнять ребят в умении определять название профессии по названию действий.

Ход игры: Подстригает, укладывает, моет, причёсывает, сушит – (парикмахер);
Замачивает, намыливает, стирает, стряхивает, сушит, гладит – (прачка);
Фасует, взвешивает, отрезает, заворачивает, считает – (продавец);
Чистит, моет, жарит, стряпает, солит, пробует, кормит – (повар) и т.п.

3. 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.

4. Игра « Кто кем работает?»

Цель: уточнить представления детей о том, где работают люди разных профессий, как называется их рабочее место.

Материал. Карточки с изображением людей той или иной профессии.

Ход игры:

Воспитатель – в детском саду;

учитель – в школе;

врач – в больнице, поликлинике, детском саду, школе;

повар – в кухне, столовой, ресторане, кафе... и т.д.

5. Игра «Овощи-фрукты»

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Необходимые материалы: бумага, карандаши, ножницы.

Суть игры:

Предложите ребенку нарисовать на одной стороне бумаги любой овощ. Когда рисунок закончен, предложите нарисовать на обратной стороне листа фрукт.

Когда завершены оба рисунка, дайте ребенку в руки ножницы и попросите вырезать для вас и овощ, и фрукт. 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.

6. 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.

7. Игра: «Много - мало»

Цель: познакомить детей с понятием «спрос».

Материал: карточки с разнообразным товаром.

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.

8. Игра: «Дорого – дешево»

Цель: познакомить с понятиями «дороже/дешевле».

Материал: карточки с разнообразным товаром.

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.

9. Игра: «Потребность – возможность»

Цель: дать представление об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

Материал: карточки с товаром, игрушечные деньги, ценники.

Ход игры:

1. 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.
2. 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.

10. Игра: «Запланированная покупка»

Цель: сформировать у детей понятие «список покупок».

Материал: Список покупок, корзина, игрушки.

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).

11. Игра «Умелые ручки»

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.

12. 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.

13. Игра: «Что откуда берется?»

Цель: дать детям представление о производстве товаров.

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.

14. 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.

15. Игра: «Сдача»

Цель: формирование умения делать первичные экономические расчеты.

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.

16. Игра «Надо» и «хочу»

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

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).

17. Игра «Осознанный выбор»

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

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?».

18. Игра: «Хлопните в ладоши, если это надо для ... (название профессии)»

Цель: упражнять в умении соотносить слова и словосочетания с определенной профессией человека.

Ход: Детям предлагается хлопнуть в ладоши, услышав слово или словосочетание, подходящее профессии, например, врача: стрижка, простуда, весы, «Скорая помощь», швейная машинка, прием больных, модная прическа, стиральный порошок, белый халат, снегоуборочная машина и т.д.

19. 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.

Ход: 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.

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.

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.

20. Игра «Товарный поезд»

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

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

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

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

21. Игра «Какие бывают доходы»

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

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

Содержание:

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