

КАРТОТЕКА ИГР

«Формирование финансовой грамотности дошкольников в игровой деятельности»
Старший дошкольный возраст



ИГРА 1 «Давай положим в корзинку...».

Цель: формирование у детей представления о товаре.

Задачи:

1. Продолжать формировать у детей представление о товаре.
2. Учить выбирать товары по необходимости.
3. Развивать у детей познавательный интерес к основам финансовой грамотности, речь, внимание, мыслительные операции.
4. воспитывать дружеские отношения между детьми.

Материал: Карточки товаров и корзинок с перечнем товара.

Ход игры: Разложить перед детьми карточки «товар» и «корзины покупок».

1. вариант: Каждому играющему дать задание, купить в магазине...
 - продукты для завтрака,
 - подарок на день рождения другу,
 - продукты для супа и т.п.
2. вариант: Предложить детям найти в тематической корзине лишний товар.

(Например, в корзине *продукты для завтрака* убрать куклу).
Объяснить свой выбор.



ИГРА 2 «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.
3. Развивать речь, внимание, мышление.
4. Воспитывать умение действовать согласованно. Стимулировать интерес к изучению основам финансовой грамотности.

Материал: Картинки товаров, корзинок покупок по категориям.

Ход игры: у каждого ребенка «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 3 «Все по полочкам».

Цель: формирование понятия «категория товара».

Задачи:

1. Закрепить понятие «категория товара».
2. Формировать умение выкладывать товар на нужные полки («отделы» магазина).
3. Сформировать у детей положительную мотивацию к формированию финансовой культуры и овладение финансовой грамотностью.
4. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.

Материал: картинки товаров, категорий товаров, игровое поле «магазин».

Ход игры: предложить ребенку роль «продавца».

Вариант 1: Разложить товар по категориям.

Сначала предлагать карточки с 2-3 категориями товара, постепенно усложняя.

Вариант 2: Ребенок самостоятельно определяет, какие «отделы» и их наполнение товаром будет в магазине и отбирает нужные карточки.





ИГРА 4 «Путаница».

Цель: формирование понятия «категория товара».

Задачи:

1. Закрепить понятие «категория товара».
2. Формировать умение определять «категорию товара».
3. Развивать речь, внимание, мыслительные операции.
4. Воспитывать уважительное отношение к сверстникам, вежливость, дружелюбие.

Материал: карточки с логотипами отделов, карточки товаров.

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

ИГРА 5 «Что сколько стоит?»

Цель: формирование понятия «цена».

Задачи:

1. Дать представление о том, что каждая вещь имеет свою стоимость (или цену).
2. Познакомить детей с определениями «цена» - «качество» товара, понятием «производитель».
3. Развивать речь, внимание, память, эмоциональную сферу детей.
4. Воспитывать у детей интерес к основам финансовой грамотности.

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

Ход игры:

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

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



ИГРА 6 «Давай поменяемся».

Цель: формирование понятия «обмен».

Задачи:

1. Закрепить представление о цене товара. Дать представление о том, что товары одной ценовой категории могут иметь разную полезность и о том, что стоимость одного товара может быть такой же, как стоимость нескольких других товаров вместе.
2. Развивать у детей навыки и привычки речевого этикета, культурного поведения в быту.
3. Воспитывать интерес к основам финансовой грамотности, доброжелательность, отзывчивость.

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

Ход игры:

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

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



ИГРА 7 «Магазин».

Цель: формирование понятия «деньги».

Задачи:

1. Дать представление о том, что деньги мы используем, чтобы купить товар.
2. Учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег).
3. Развивать память, внимание, речь, стимулировать активность детей.
4. Воспитывать культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем.

Материал: товары, деньги, касса.

Ход игры:

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



ИГРА 8 «Не ошибитесь».

Цель: формирование умения устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом.

Задачи:

1. Закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товара.
2. Формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом.
3. Развивать логическое мышление.
4. Воспитывать интерес к составлению рассказа по картинкам.

Материал: картинки (разные по содержанию и объединенные в один сюжет).

Ход игры:

Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), разные по содержанию: 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.

Задания:

- Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий изображенного на них сюжета.
- Составить рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.



ИГРА 9 «Что важнее».

Цель: формирование умения дифференцировать предметы по степени их значимости.

Задачи:

1. Учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы.
2. Закрепить умение ориентироваться в понятиях «предметы роскоши» и «жизненно необходимые предметы».
3. Развивать речь, логическое мышление.
4. Воспитывать интерес к игре, умение договариваться между собой.

Материал: предметные карточки, фишки.

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

Вариант 1:

- Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши. Обосновать свое отношение к предметам роскоши.
- Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Объяснить их назначение и необходимость для человека.

Вариант 2:

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

ИГРА 10 «Мы - художники».

Цель: формирование понятия «реклама».

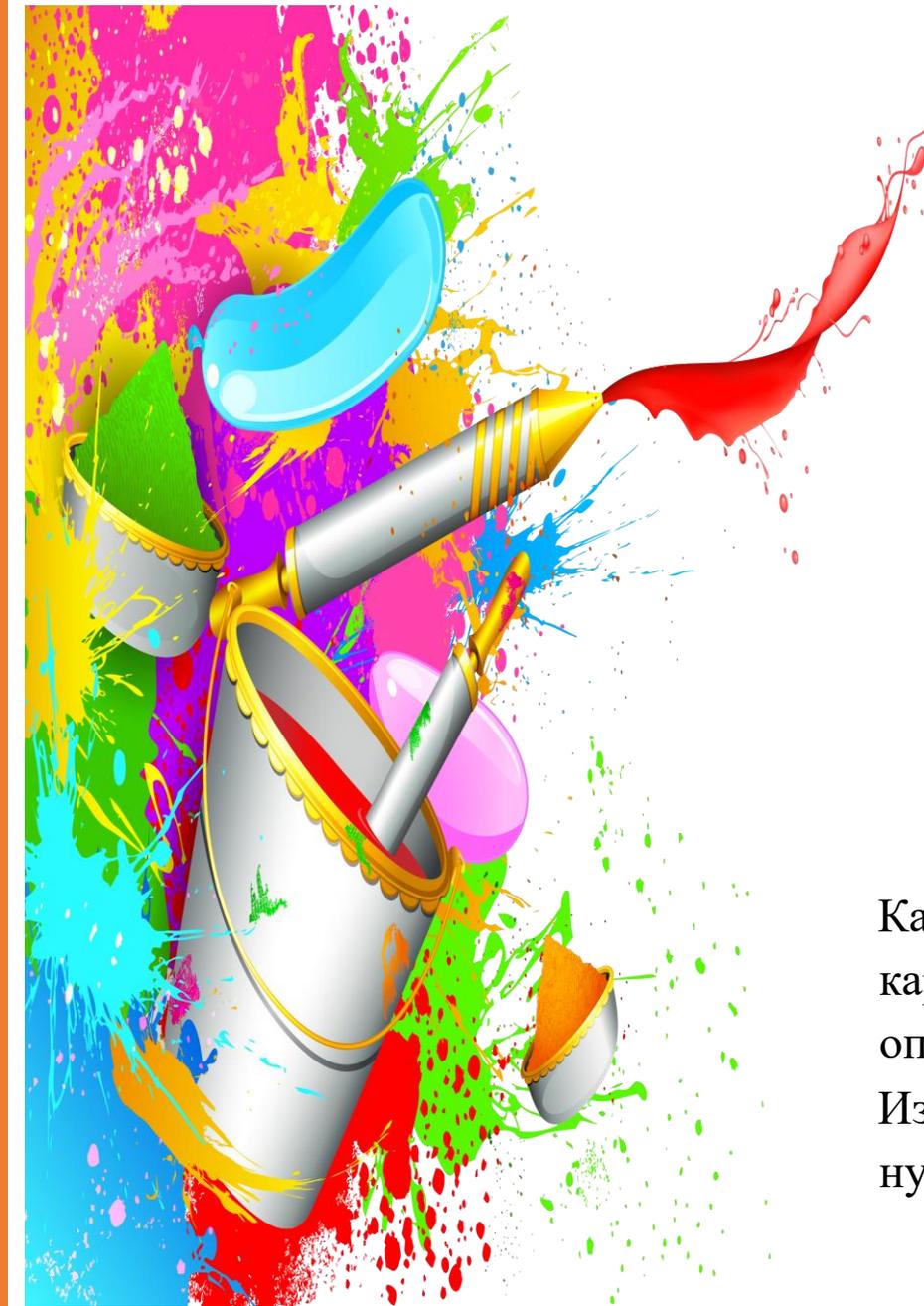
Задачи:

1. Познакомить детей с понятием «реклама».
2. Учить устанавливать взаимосвязь между рекламой и успехом в торговых отношениях «продавец — покупатель».
3. Развивать эстетические чувства и художественный вкус.
4. Воспитывать у детей дружеские отношения, умение договариваться между собой.

Материал: карточки товаров.

Ход игры:

Каждый участник игры получает определенное количество цветных картинок различных предметов, которые могут быть товаром магазинов определенного вида («Игрушки», «Цветы», «Хлеб», «Молоко» и др.). Из общего количества картинок необходимо выбрать только те, которые нужны для составления рекламы «своего» магазина.



ИГРА 11 « Кто кем работает?»

Цель: расширение представлений о профессиях.

Задачи:

1. На примере сказочных героев закрепить и расширить представление о профессиях.
2. Развивать речь, память, сообразительность.
3. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку - труженику.

Материал: Кукла-Загадка, картинки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

Ход игры:

Дети, ориентируясь по картинкам, называют профессии родителей, своих близких, всех тех, с кем они встречаются. Получив из кассы картинки с изображениями сказочных героев, просят отгадать их профессии. Раздать девочкам картинки 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 – ролевым играм на эту тему. Можно провести и беседы о том, как относится к своему труду герой, кто производит товары, а кто предоставляет услуги (если дети знакомы с этими понятиями).



ИГРА 12 «Узнай флаг и валюту страны»

Цель: расширение представлений у детей о флагах и денежных знаках разных стран.

Задачи:

1. Познакомить детей с флагом и денежными знаками других стран.
2. Формировать понятия «купюра», «валюта».
3. Развивать речь, внимание, память.
4. Воспитывать у детей интерес к основам финансовой грамотности.

Материал: карточки с изображением купюр разных стран, карточки с изображением флагов тех стран, которые изображены на купюрах.

Ход игры:

На столе два поля: на одном карточки с флагами, на другом – с купюрами. Карточки перемешивают и раскладывают картинками вниз. Участвуют два игрока. Каждый берет, по очереди, одну карточку с одного поля, называя ее, выкладывают на стол, изображением вверх, затем – с другого поля. Если карточки совпадают: купюра и флаг одной страны, ребенок забирает их себе. Открылись две разные карточки, их переворачивают картинками вниз. Выигрывает тот, у кого больше парных карточек.



ИГРА 13 «Найди доллар»

Цель: расширение знаний у детей о денежных знаках разных стран.

Задачи:

1. Продолжать знакомить детей с денежными знаками разных стран.
2. Развивать речь, внимание, память.
3. Воспитывать познавательный интерес.

Материал: карточки с изображением монет или купюр одного номинала.

Ход игры:

Карточки перемешивают и раскладывают на столе картинками вниз. Игрок, получивший, по жребью, право первого хода, открывает последовательно, одну за другой, любые две карточки. Если изображена монета или купюра одного номинала, то игрок забирает эти карточки себе и открывает еще две. Если ребенок открыл две разные карточки, он переворачивает их обратно картинками вниз, и на этом его ход заканчивается. Следующий ход делает игрок, сидящий слева от него, и так далее по часовой стрелке.



ИГРА 14 «Четвертый лишний?»

Цель: формирование умения определять «лишний» предмет.

Задачи:

1. Формировать умения классифицировать предметы по одному признаку.
2. Развивать внимание, словесно - логическое мышление, речь.
3. Воспитывать дружеские отношения.

Материал: карточки с изображением четырех предметов, из которых один лишний (рубль, франк, марка (в монетах), рубль (банкнота); магазин, ларек, палатка (рыночная), жилой дом; цена, товар, деньги, ночь и т. д.

Ход игры:

Детям предлагают набор из четырех картинок. Задание:

- Рассмотреть карточку с 4 картинками.
- Назови, какой предмет лишний.
- Объясни свой выбор.



ИГРА 15 «Какой товар лишний?»

Цель: закрепление у детей понятия «товар».

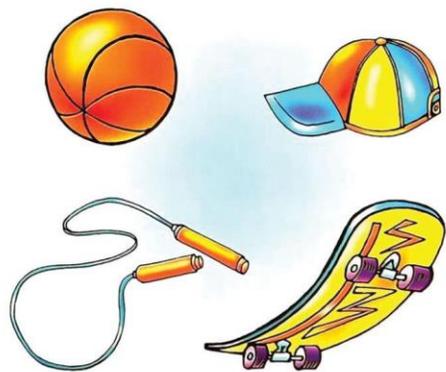
Задачи:

1. Продолжать формировать у детей представление о товаре.
2. Учить выбирать товары по необходимости.
3. Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».
4. Развивать логическое мышление.

Материал: карточки «товар», карточки «деньги».

Ход игры:

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



ИГРА 16 «Магазин игрушек».

Цель: закрепление понятия «Деньги».

Задачи:

1. Закрепить знания детей о том, для чего нужны деньги.
2. Развивать умение определять материал товара.
3. Воспитывать культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем.

Материал: разные игрушки, ценники, игровые деньги

Ход игры:

Прежде чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана (дерево, металл, пластмасса, ткань, бумага и т. д.).

Ребенок отсчитывает определенную сумму денег и покупает игрушку. По мере того как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.





ИГРА 17 «Угадай, где продается».

Цель: формирование умения у детей соотносить название магазина с товарами.

Задачи:

Учить детей соотносить название магазина с товарами, которые в нем продаются.

2. Развить умение обобщать группы предметов.

Материал: карточки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т. д.; сюжетные картинки с изображением магазинов «Мебель», «Овощи», «Супермаркет» и др.

Ход игры: Дети подбирают группы карточек с изображением овощей, фруктов, мебели и т. д. Выкладывают их перед соответствующей сюжетной картинкой, где изображены магазины «Мебель», «Овощи», «Супермаркет» и др. Устанавливают зависимость между названием магазина и товарами, которые в нем продаются.



ИГРА 18 «Что быстрее купят?».

Цель: формирование умения у детей устанавливать соотношение между качеством товара, его ценой и спросом на него.

Задачи:

1. Учить детей устанавливать соотношение между качеством товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него.
2. Формировать понятия «качественный товар», «некачественный товар».

Материал: карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платья для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц; машины - игрушки, на одной из них фары разного цвета; ботинки, на одном нет шнурка).

Ход игры:

Ребенку предлагается пара карточек с изображением одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее, и объясняет причину своего выбора.

