

# Картотека игр по финансовой грамотности в младших группах

## Дидактические игры

**Разложи монетку по кошелькам.**

**Цель:** закрепление знаний основных цветов (красный, синий, жёлтый, зелёный), формирование элементарных представлений о финансовой грамотности.

**Задачи:**

**Образовательные:** формировать элементарные представления о понятии монета и кошелёк.

**Развивающие:** развивать зрительную память, мелкую моторику, цветовосприятие, речь.

**Воспитательные:** воспитывать интерес к занятию, бережное отношение к деньгам, коллективизм.

**Оборудование для игры:** карточки кошельки четырёх цветов, фишки-монеты четырёх цветов (красный, жёлтый, зелёный, синий).

**Ход игры:** ребёнок берёт монетку -фишку понравившегося цвета, он должен положить её в кошелечек, такого же цвета что и монетка-фишка.

**Цветная копилка.**

**Цель:** формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, закрепление знаний основных цветов (красный, жёлтый, синий, зелёный)

**Задачи:**

**Образовательные:** формировать элементарные представления о понятии монета и копилка.

**Развивающие:** развивать зрительную память, мелкую моторику, цветовосприятие, речь.

**Воспитательные:** воспитывать интерес к занятию, бережное отношение к деньгам, коллективизм.

**Оборудование для игры:** четыре ведёрка с отверстиями основных цветов (красный, синий, зелёный, жёлтый-это копилки), монеты-фишки четырёх цветов.

**Ход игры:** ребенок достает из мешочка монетку-фишку, он должен её отправить в копилку нужного цвета. Все монетки соответствует цвету копилки.

**Копилка.**

**Цель:** формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, развитие умений различать монеты от бумажных купюр.

**Задачи:**

**Образовательные:** формировать знания о понятиях монета, бумажная денежка, деньги, копилка, уметь различать бумажные купюры и монеты друг от друга.

**Развивающие:** развивать зрительную память, моторику, речь.

**Воспитательные:** воспитывать бережное отношение к деньгам, воспитывать чувство коллективизма, воспитывать интерес к занятию.

**Оборудование для игры:** две копилки в виде ведерка с отверстиями сверху. Сбоку каждого ведёрка-картинка с монетой, бумажной купюрой. К монеты и купюры по 10 штук. Мешочек -кошелек.

**Ход игры:** ребенок достает из мешочка Терек кошелька денежки, монеты или бумажные купюры, и отправляет их в нужную копилку, тем самым сортирует деньги.

## Пазл.

**Цель:** формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, понятиях монета, бумажные деньги-купюра, развитие наглядно-образного мышления.

**Задачи:**

**Образовательные:** формировать элементарные представления о финансовой грамотности, а понятия монета, бумажная купюра.

**Развивающие:** развивать наглядно-образное мышление, моторику, зрительную память, речь.

**Воспитательные:** воспитывать бережное отношение к деньгам, воспитывать интерес к занятию, воспитывать чувства коллективизма во время игры.

**Оборудование для игры:** монета разрезанная на 2-3 части, бумажная купюра разрезанные на 2 части два квадрата или два прямоугольных треугольника.

**Ход игры:** ребенку предлагается собрать монету из двух или трех половинок, также собрать бумажную купюру из двух половин.

## Лото - финансовая грамотность.

*Одна из самых популярных и всем знакомая игра лото. Отличная классическая игра, в которую могут играть и взрослые и дети.*

*Играя в лото ребенок:*

- Тренирует память;
- Внимание;
- Наблюдательность;
- Развивает способность замечать сходства;
- Расширяет детский кругозор;
- Увеличивает свой словарный запас;

- Улучшает навыки общения со взрослыми и со сверстниками.

*Тем для игры в лото, множество. С помощью этой увлекательной игры можно выучить: цвета, геометрические фигуры, профессии, растения, грибы, спецмашины, английские слова и много, много всего. Дети играют и запоминают названия различных предметов, цветов, деревьев, животных, еды, бытовых предметов, флору и фауну, финансовую грамотность и т.п.*

*Так как в игре лото должны принимать участие как минимум два игрока, то стоит отметить и такое положительное качество этой игры, как очередность. Дожидаясь своей очереди ребенок учится терпеливости.*

*Правила игры могут понять уже дети 2 — 3 лет. Первый раз поиграть можно в два года, в этом возрасте можно предложить самый простой вариант лото, например, познакомить ребенка с окружающими его предметами. Деткам в этом возрасте с интересом смотрят на картинки и увлеченно находят похожие. Продолжительность игры примерно 8-10 минут.*

**Оборудование для игры:** большое поле лото на четыре и шесть фишек. Фишке с картинками.

**Ход игры:** у ребёнка перед собой в поле из четырёх или шести ячеек. Он берёт фишку и должен поставить её на нужное поле в карточке, пока не соберёт всё.

### **Деньги на прищепку.**

*Игры с прищепками – это прекрасный тренажер для пальчиков. Ведь нужно приложить немало усилий, чтобы прикрепить прищепку. Но развивают они не только мелкую моторику. Однако об этом ниже.*

*Существует огромное число игр с прищепками. Я расскажу о наших любимых играх.*

*Это самые простые игры с прищепками, они подходят для детей от 1,5 – 2-х лет и до школьного возраста.*

**Цель:** формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, формирование знаний о бумажных купюрах.

**Задачи:**

**Образовательные:** закрепить знания понятия бумажная купюра, деньги, один и много.

**Развивающие:** мелкую моторику, речь.

**Воспитательные:** воспитывать бережное отношение к деньгам, воспитывать интерес к занятию, воспитывать чувства коллективизма в игре.

**Оборудование для игры:** бумажные купюры красного и зеленого цвета по 10 штук, два шнурка, прищепки.

**Ход игры:** Командная игра. 2 команды в каждой по 3 человека. Два держат шнурок с обоих концов, а по 1 участнику на скорость прицепляют купюры приёмами к шнурку. Игра на скорость. Кто быстрее, тот и победил.

## Сюжетно –ролевые игры

### Игры в магазин

**Цель:** формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, формирование знаний основных понятий: монета, касса, продавец, кошелёк, бумажная купюра, магазин, товар, покупки, формировать навыки правильного поведения в магазине.

**Задачи:**

**Образовательные:** закрепить знания понятий : монета, касса, продавец, кошелёк, бумажная купюра, магазин, товар, покупки.

**Развивающие:** развить зрительную память, мелкую моторику, речь.

**Воспитательные:** воспитывать бережное отношение к деньгам, воспитывать интерес к занятию, воспитывать бережное отношение друг к другу.

### Игра-ситуация «Делаем покупки»

Воспитатель берет сумку и произносит, не обращаясь к детям: «Пойду я в магазин, надо купить яблок.

В магазине очередь.

Что продают?

- Бананы, яблоки..

Вот кукла Катя.

Катя, что ты хочешь купить?

- Бананы?

Я встану в очередь за тобой.

Кто у нас продавец? (Обращается к девочке.)

Лиза, ты сегодня продавец?

Мы с Катей пришли в твой магазин».

Покупатель (воспитатель). Здравствуйте, я хочу испечь пирог, мне нужны яблоки.

Дайте мне одно яблоко.

Продвец (ребенок). Вот, берите.

Покупатель: Возьмите денежку. Спасибо. До свиданья.

### Игра-ситуация « Что надеть на ножки?»

Воспитатель обращается к кукле, стоящей босиком:

Катя, почему у тебя босые ножки?

Ты можешь замерзнуть! Некому тебя пожалеть. Где твоя мама?

Даша, это не твоя дочка бегают босиком?

Потом с ней хлопот не оберешься: горлышко заболит, температура поднимется, гулять нельзя будет. (Даша подходит к кукле и берет ее на руки.)

Где ее обувь? Нет? Тогда надо идти в магазин. Пойдем подберем твоей дочке ботинки. Я работаю в магазине обуви. Там много товара. Бери сумку.

Воспитатель и девочка идут в магазин.

Продавец (воспитатель). В нашем магазине вы можете подобрать все, что хотите.

Какую обувь вы хотите купить? Ботиночки?

Покупатель (ребенок). да.

Продавец. Вам больше нравятся красные или белые ботинки?

Покупатель. Красные.

Продавец. Примерьте ботиночки вашей дочке. Подошли они ей?

Покупатель (примеряет кукле ботинки). Подошли.

Продавец. С вас одна монета – один рубль. Спасибо за покупку. Вы довольны?

Покупатель. Да. Спасибо.

## **Игры в парикмахерскую**

**Цель:** формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, формирование знаний основных понятий: монета, бумажная купюра, парикмахер, парикмахерская, прическа, стрижка, ножницы, расческа.

**Задачи:**

**Образовательные:** закрепить знания понятий : монета, бумажная купюра, парикмахер, парикмахерская, прическа, стрижка, ножницы, расческа.

**Задачи:**

**Развивающие:** развить зрительную память, мелкую моторику, речь.

**Воспитательные:** воспитывать бережное отношение к деньгам, воспитывать интерес к занятию, воспитывать бережное отношение друг к другу.

## **Игра-ситуация «Модная прическа»**

### **Вариант 1.**

Воспитатель спрашивает у куклы, где она сделала такую красивую прическу.

Кукла (ютвечает), что ходила в парикмахерскую.

Воспитатель сообщает, что открывает парикмахерскую и приглашает ребят посетить ее.

Воспитатель. Ко мне пришла кукла Полина. Полина, что ты хочешь делать с волосами? Стрижку прическу? Прическу. Тогда садись поудобнее. (делает прическу.)

Прическа готова.

Посмотри в зеркало.

Нравится? С вас один рубль. (отдают парикмахеру монетку)

До свидания.

Кто ко мне следующий?

Здравствуй, Даня. Тебя подстричь? Садись. Вот ножницы, вот расческа. Стрижка готова. Тебе нравится? С вас один рубль.

Даня (отдают парикмахеру монетку)  
Приходи еще.

## **Вариант 2**

Воспитатель говорит: «я — парикмахер. Очередь большая, мне одной тяжело работать. Кто будет работать парикмахером вместе со мной?»

Ева, давай работать вместе. Вот мишка пришел стричься.

Ева работает, подражая воспитателю.

Дети приходят с игрушками или сами выступают в роли клиентов.

Воспитатель. Все, я закончила работу. Пойду в больницу, горло заболело. Кто будет вместо меня? Лиза, побудь вместо меня парикмахером. Поработаешь вместе с Евой?

Приходит новый парикмахер—Лиза—и принимает клиентов.

### **Игра 6. «Зайка идет в гости».**

Вам понадобятся: сюжетные игрушки, кружочки двух цветов: красного и желтого (максимум по 5 кружочков).

Ход игры: прочитай ребенку стихотворение:

Зайка, зайка-дружок!

Посиди со мной часок.

-Ни минуты не могу,

В гости к ежику бегу.

Он вчера меня встречал,

Есть морошку приглашал.

(Автор: Ф.Бобылев)

### **Подвижная игра по финансовой грамотности «Заработай и купи»**

**Цель:** показать детям принципы финансовых трат «сначала зарабатываем, потом тратим».

**Ход игры.** Дети выстраиваются в колонны. Перед колонной на полу разбрасываются мелкие игрушки. Напротив каждой колонны в противоположной стороне зала корзина, в которую эти игрушки нужно будет перенести. Рядом с корзиной встает один ребенок, у него в руках монеты, купюры, то есть любые на ваш выбор, деньги.

Участники, выстроившись в колонну, по сигналу взрослого, по одному, должны взять с пола игрушку, быстро принести её в корзину и получить за эту работу, то есть за уборку, деньги. Их даёт (одну купюру или монету) стоящий рядом с корзиной ребенок, он кассир. После того как вся команда, то есть колонна получит деньги на мольберте выставляются картинки с товарами и ценниками. Команда считает, сколько они заработали денег и, смотря на товары, определяются с покупкой. Или отправляются в магазин, чтобы потратить заработанное. Сделать экономику понятной помогут сюжетно-ролевые игры. Так, играя в профессии, дети постигают смысл труда, воспроизводят трудовые

процессы взрослых и одновременно «обучаются» экономике. В сюжетно-ролевых играх моделируются реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, производства и сбыта готовой продукции и др. В процессе сюжетно-дидактической игры устанавливается адекватная возрасту ситуация общения. Речевое общение протекает в форме диалога. Педагог формулирует четкие, экономически грамотные вопросы, а дети учатся ясно высказывать свои предположения. Развивается речь объяснительная и речь-доказательство. Процесс общения детей друг с другом и со взрослым, в совместной игровой деятельности сопровождается положительными эмоциями, что стимулирует их познавательную активность, способствует развитию мышления. Соединение учебно-игровой и реальной деятельности наиболее эффективно для усвоения дошкольниками сложных экономических знаний.

## **ИГРА «Идем в продуктовый магазин»**

### **Подготовительная работа**

Педагог: - Ребята отгадайте, в какой магазин мы пойдем тратить заработанные деньги. Хлеб, бананы, молоко, макароны, печенье - всё это как мы назовём одним словом? (продукты).

-Значит, какой магазин, если в нём продаются продукты питания? (продуктовый)  
Кто работает в магазине? (Продавец и кассир).

- А теперь скажите, что делает продавец? (Продавец раскладывает продукты, подсчитывает стоимость, складывает их в пакет).

- Кто принимает деньги за товар? (Кассир).

- Что выдает кассир покупателю? (Он выдает чек).

- Ребята, какие волшебные слова вы будете говорить продавцу? (Здравствуйте, покажите, пожалуйста, дайте, пожалуйста, до свидания).

- А что должен говорить продавец или кассир покупателю? (спасибо за покупку, приходите к нам ещё, возьмите чек, сколько стоит товар).

Развитие игрового сюжета. Покупатели приходят в магазин, рассматривают товар, выстраиваются в очередь.

1-й покупатель: - Здравствуйте. Скажите, пожалуйста, сколько стоит хлеб?

Продавец: - Одна булка хлеба стоит семь рублей.

Покупатель: - Дайте мне, пожалуйста, две булки хлеба. (Продавец кладет хлеб в пакет, подсчитывает стоимость).

Продавец: - С вас четырнадцать рублей, оплатите, пожалуйста, в кассу.  
(Покупатель достает «деньги», оплачивает покупку).

Покупатель: - Возьмите, пожалуйста, за две булки хлеба.

Кассир: - Возьмите, пожалуйста, чек и сдачу.

Покупатель: - Спасибо. (Затем покупатель возвращается к продавцу).

Покупатель: - Возьмите, пожалуйста, чек.

Продавец подает товар и говорит: «Спасибо за покупку»!

Покупатель складывает товар в сумку и уходит. Далее игровая ситуация обыгрывается с другими детьми.

В ходе такой игры важно периодически создавать для детей проблемную ситуацию, требующую выбора: например, потратить в магазине все имеющиеся деньги или отложить часть и постепенно накопить на более крупную покупку?

Потратить определённую сумму на лекарства или на новую одежду? И т. п.

Пониманию многих экономических явлений, развитию познавательного интереса к экономике, созданию положительной мотивации к ее изучению