

Региональный ресурсный центр повышения уровня финансовой грамотности населения
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 61 «ЛЕЛЬ»
(МБДОУ № 61 «ЛЕЛЬ»)

«Финансовая игротека»

Методическое пособие



Сургут 2023

Лэпбук «Юные экономисты»

1. **Автор:** Бакланова Галия Сафиевна, воспитатель
2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 81 «Мальвина»
3. **Возрастная категория:** 5-7 лет

4. **Цель, задачи:**

Цель: Формировать у детей дошкольного возраста основ финансовой грамотности, создать необходимую мотивацию для повышения их финансовой грамотности.

Задачи.

Образовательные

Формировать представление об истории появления денег. Закрепить знания детей о монетах и банкнотах других стран, литературных произведениях, в которых есть упоминание о деньгах, банках, продажах, обмене. Формировать правильное отношение к деньгам, как предмету жизненной необходимости. Познакомить детей с самыми необычными и удивительными деньгами мира, понятием «валюта».

Развивающие

Стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков. Развивать память, мышление, усидчивость.

Воспитательные

Воспитывать интерес к теме финансов, бережное отношение к деньгам, дружеские взаимоотношения в детском коллективе.

5. **Содержание/ход игры:**

Развивающее пособие можно использовать для организации самостоятельной, индивидуальной и совместной деятельности педагога и ребенка. Лэпбук выполнен в виде банкомата. Это позволяет познакомить детей с тем, как вставить пластиковую карту в окошко, набрать пин-код, взять деньги.



Представлены следующие игры:

1. Лото на липучках «Магазины» - мы повторяем виды магазинов (Аптека, Кондитерская...) Предлагается рассмотреть карточки с изображением различных товаров и определить в каком магазине продается данный товар.
2. Лото «Профессии» - определить, какие предметы нужны той, или иной профессии.
3. Лото «Экономические сказки». Ребенок должен соотнести его с картинкой из этой сказки. Дети подмечают в сказках простейшие экономические явления. Выделяют слова и действия, относящиеся к экономике. Дают нравственную оценку поступкам героев.
4. Экономические раскраски и ребусы.
5. Загадки, стихи - знакомство детей с загадками и стихами на финансовую тематику.

6. История возникновения денег - закрепить и расширить представления детей о деньгах и о значении денег в жизни человека.

7. Дошкольникам будет интересно узнать, что когда-то давно люди обходились без денег. Но со временем возникло разделение труда: при этом одни стали заниматься только разведением скота, вторые — шить одежду, третьи — молотить зерно и т. д. Так и возникла проблема бартера, обмена, и было очень трудно решить, сколько же мешков зерна нужно выручить за лошадь. Так и придумали деньги.

8. Картотека проблемных экономических ситуаций - формировать у детей экономические представления, развивать мышление. Зачитывает педагог детям проблемную ситуацию и предлагает ее решить. Решая проблемную ситуацию, ребенок приобщается к экономической действительности, учится думать, ориентироваться в окружающем, проявлять инициативу, высказывать собственную и принимать чужую позицию, растет и реализуется его творческий потенциал.



9. Экономический словарь - пополнить словарный запас детей. Представлены различные экономические термины, которые ребенок может освоить. Когда ребенок уже освоится с терминами, можно читать ему описание, а он должен дать определение.

10. Игра «Соверши покупку». Ребенок проигрывает все этапы совершения покупки от похода со списком в магазин до оплаты товара: в начале игры ребенок выбирает список покупок, который необходимо купить. После того, как все товары окажутся в корзине, нужно оплатить их на кассе, для этого перед игроком находится кошелек с монетами (50 коп., 1 руб., 2 руб., 5 руб., 10 руб.). Ребенок берет товар с корзины - перемещает его в пакет для покупок, после чего оплачивает его на кассе. Когда все товары согласно списка покупок оплачены и находятся в пакете - игра окончена и можно переходить к следующему списку. Игра многофункциональная. Вариаций использования ее отдельных полей немало.

11. Комплект кругов Луллия по финансовой грамотности «Покупай-ка». Данное пособие способствует формированию у детей представлений о цене товара, развитию навыков счета денег, внимания и мышления.

12. Игра мемо «Парные картинки – валюта». Познакомить детей с деньгами разных стран. Ребенок должен найти кошелек с одинаковыми купюрами. Во время игры он запоминает, как называется валюта и какой стране принадлежит. 2 вариант игры, когда мы тренируем память, переворачиваем картинки обратной стороной и ищем парные картинки, если нашел, он их забирает.

13. Игра «Можно купить – нельзя купить». Формировать у детей понимание того, что главные ценности - жизнь, отношения, дружбу, любовь, радость близких людей – за деньги не купишь. Дети рассматривают карточки и раскладывают их в два кармашка: «Можно купить», «Нельзя купить».



14. Игра «Профессии. Расширять знания детей о профессиях, связанных с деньгами. Игрок берет карточку, называет профессию и говорит, чем занимается человек данной профессии. Если ответил правильно, то забирает карточку себе, если нет, то карточка убирается вниз стопки.

15. Игра «Назови профессии» - формировать умения устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека. Игрок выбирает карточку с товаром, а вокруг нее выкладывает карточки с профессиями, которые помогли данному товару появиться в магазине.

16. Игра «Бюджет моей семьи» - расширять знания детей о составляющих семейного бюджета. Данная игра поможет детям узнать, из чего и как формируется семейный бюджет, какие существуют статьи дохода, а так же куда тратятся деньги, т.е. статьи расхода. Дети узнают, как можно распределить семейный бюджет и на чем можно сэкономить.



17. Игра «Разложи и расскажи». Необходимо выложить картинки в правильной последовательности и рассказать историю.

Считаю, что данное пособие поможет сформировать основы финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста. Стимулировать познавательную активность, коммуникативные навыки. Развить память, мышление и усидчивость. Сформировать правильное отношение к деньгам, как предмету жизненной необходимости.

Дидактическая игра «Паровозик ценных товаров»

6. Автор: Катырова Евгения Викторовна, воспитатель; Саидова Лейла Гаджимагомедовна, воспитатель.

7. Наименование образовательного учреждения: муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №33 «Аленький цветочек»

8. Возрастная категория: старший дошкольный возраст 5-6 лет

9. Цель, задачи игры.

Цель: знакомство воспитанников старшего дошкольного возраста с основами финансовой грамотности.

Задачи:

1. формировать представления о товаре и соотношении его к определённым категориям, группам товаров;
2. формировать представления о том, что каждый товар имеет свою стоимость, которая зависит от потребности покупателя, качества товара, производителя, сезона продажи и др.;
3. формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара», делать первичные экономические расчеты;
4. формировать понятия «дороже/дешевле»;
5. учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы;
6. формировать понятия «потребность» и «полезность» товара;
7. формировать умение разделять реальные потребности и свои желания в приобретении определенных товаров; формировать представления о том, что желание и реальная потребность могут не совпадать; дать понимание о том, что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «копить»;
8. формировать представление о том, что товары одной ценовой категории могут иметь разную полезность; о том, что стоимость одного товара может быть такой же, как стоимость нескольких других товаров вместе;
9. формировать представления о производстве товаров;
10. воспитывать ответственность, предприимчивость, самостоятельность, бережное отношение к предметам, изготовление которых требует кропотливого труда разных по специальности людей.

10. Содержание/ход игры:

Предлагаемая дидактическая игра по формированию основ финансовой грамотности разработана для детей старшей группы (5 – 6 лет); в неё можно играть как с одним ребенком, так и с малой группой детей.

Для проведения игры подготовлены:

- 14 карточек – вагончиков с наименованием категории товара,
- 84 карточки с изображением различных видов товаров,
- 84 карточки – ценников и карточки – монеты номиналом в 1, 2, 5 и 10 рублей.

Все карточки независимы друг от друга и могут использоваться по желанию игроков в разном порядке.

Вариативность дидактической игры «Паровозик ценных товаров» позволяет решать несколько образовательных задачи. Ход игры может меняться в зависимости от решаемой задачи (порядковый номер хода игры соответствует номеру задачи).

1. Ход игры: детям раздаются карточки с изображением предметов («товар») и предлагается распределить их по разным вагончикам в соответствии с их видовой принадлежностью.

2. Ход игры: детям предлагается самостоятельно определить стоимость товара – раздаются карточки «ценники» с обозначением цены, которые надо соотнести с «товаром»; при этом ребёнок должен аргументировать свой выбор: почему цена одного товара больше, а другого меньше.



3. Ход игры: детям раздаётся определённое количество карточек «денег» и раскладываются карточки «товар» с «ценниками». Дети должны определить несколько позиций товаров, которые они хотели бы приобрести и сумму, которую они должны при этом потратить; посчитать сколько «денег» у них останется.



4. Ход игры: детям предлагается из пары карточек определить: какой товар дешевле, а какой дороже. Также можно предложить детям выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами; предложить выложить ряд товаров по возрастанию/убыванию стоимости, от самого дешевого до самого дорогого или наоборот.

5. Ход игры: детям предлагается распределить товары на несколько групп:

- которые необходимы для поддержания жизнедеятельности человека;
- которые можно покупать время от времени;
- без которых можно обойтись.



6. Ход игры: детям предлагается из имеющихся картинок отобрать товары, которые захотят купить в магазине:

- сам ребенок, когда он заскучает, голоден и т.д.;
- семья, которая ждет гостей;
- мама, выбирающая подарок для дочки;
- папа, желающий посетить спортивную секцию и т.п.

7. Ход игры: детям предлагаются карточки, которые необходимо разделить на две категории: «надо» и «хочу». Предлагается обсудить выбор ребенка, рассказать, 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).



8. Ход игры: детям предлагается отобрать товар 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.

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

10. Ход игры: дети выбирают себе вагончик с наименованием категории товара, словесно дополняют другими товарами из данной группы, рассказывают о профессии и сфере деятельности, в которой наиболее применимы указанные предметы, могут использоваться по своему назначению.



Дидактическая игра «Магазинчик»

11. Автор: Башмакова Лариса Анатольевна – воспитатель, Халявка Наталья Владимировна - воспитатель

12. Наименование образовательного учреждения: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 40 «Снегурочка»

13. Возрастная категория: 4-8 лет

14. Цель, задачи:

Учить детей соотносить название магазина («Продуктовый», «Книжный», «Магазин игрушек», «Музыкальных инструментов», «Обувной», «Магазин одежды», «Строительный», «Кондитерская», «Цветочный», «Зоомагазин», «Аптека», «Мебельный») с товарами, которые в нем продается (подбирая соответствующие по содержанию маленькие карточки – картинки к своей большой карточке с названием магазина).

- Развивать зрительное восприятие, память, словарный запас, внимание, умение обобщать группы предметов.

- Упражнять детей в игровой деятельности со взрослыми и сверстниками

5. Содержание/ход игр:

Вариант № 1 Лото «Магазин»

Игровые атрибуты:

12 больших карточек с изображением и названием магазинов («Продуктовый», «Книжный», «Магазин игрушек», «Музыкальных инструментов», «Обувной», «Магазин одежды», «Строительный», «Кондитерская», «Цветочный», «Зоомагазин», «Аптека», «Мебельный»).

96 маленьких карточек - картинок с изображением товаров, соответствующих по содержанию большим карточкам с изображением и названием магазина.

Правила игры:

- могут играть от 1 до 12 человек, за столом, игра начинается по сигналу ведущего.

- соблюдать очередность хода, играть до конца.

- кто правильно закроет большую карточку соответствующими карточками - картинками, тот и выиграл.



Содержание игры (игровые действия):

1. Детям раздают по 1 большой карточке с изображением и названием магазина («Продуктовый», «Книжный», «Магазин игрушек», «Музыкальных инструментов», «Обувной», «Магазин одежды», «Строительный», «Кондитерская», «Цветочный», «Зоомагазин», «Аптека», «Мебельный»).

Ведущий перемешивает маленькие карточки - картинки, соответствующие по содержанию большим карточкам. Далее поочередно показывает и называет изображение детям. Дети рассматривают свою карту - магазин, которые соответствуют их большой карточке и раскладывают. Выигрывает тот, кто правильно подберёт все маленькие карточки – картинки.

2. Дети выбирают себе большую карточку с изображением и названием магазина («Продуктовый», «Книжный», «Магазин



игрушек», «Музыкальных инструментов», «Обувной», «Магазин одежды», «Строительный», «Кондитерская», «Цветочный», «Зоомагазин», «Аптека», «Мебельный»).

На столе, изображением вниз лежат маленькие карточки – картинки товаров, соответствующие по содержанию большим карточкам. Далее поочередно дети берут по одной маленькой карточке - картинке. Если картинка соответствует большой карте, то кладут ее на большую карту, если нет, кладут обратно. Выигрывает тот, кто первым и правильно подберёт все маленькие карточки – картинки.

Результат:

Эта игра научит соотносить название магазина с товарами, которые в нем продаются, и правильно подбирать соответствующие по содержанию маленькие карточки – картинки с изображением товара к своей большой карточке.

Вариант № 2 «Размен»

Задачи:

-научить ребёнка различать монеты и купюры, разменивать и собирать одну и ту же сумму разными способами.

Игровые атрибуты: монеты и бумажные купюры разного номинала

Содержание игры (игровые действия):

Объяснить, что деньги — это конструктор (мы собираем из них сумму, которую отдаём в магазине за покупки). Показать, 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).

Усложнение игры:

Предложите ребёнку собрать разные комбинации одной суммы денег на скорость.

Результат

Эта игра научит ребёнка различать и считать деньги.



Вариант № 3 «Магазин»

Задачи:

учить ребёнка основному принципу товарно-денежных отношений.

Игровые атрибуты: монеты и бумажные купюры разного номинала, карточки с изображением товаров, карточки – «ценники» и «цена дня», карточки «мальчик и девочка с тележками», кошельки, маркер.



Содержание игры (игровые действия):

1. Разложить на столе карточки - «товары» (игрушки, продукты и т.д). К каждому товару прикрепите ценник (стоимость можно написать маркером, который можно легко удалить салфеткой). Определить «продавца» (прикрепляется бейджик) и «покупателя (ей)» (карточка мальчик или девочка с тележками).

«Покупатель» должен собрать нужную сумму (указанную на «ценнике») из купюр или монет и отдать «продавцу» в обмен на товар. Если сумма вышла больше — пусть дожждётся сдачи. Затем можно поменяться ролями. Теперь задача ребёнка - «продавца» проверить, правильно ли вы дали ему деньги. И если нужно, вернуть сдачу.

Усложнение игры:

Разложите на столе карточки - «товары» (игрушки, продукты и т.д.). К каждому товару прикрепите ценник. У ребенка «покупателя», кошелек с определенной суммой денег, необходимо выбрать необходимые для жизни товары на определенную сумму.

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. Ребенок научиться экономить.

Дидактические игры на основе технологии «Круги Луллия»

1. **Автор:** Корчмарь Анна Александровна, воспитатель
2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 43 «Лесная сказка»
3. **Возрастная категория:** 5-7 лет
4. **Цель, задачи:**

Цель:

способствовать формированию предпосылок финансовой грамотности у дошкольников, развивать у детей познавательную активность в экономической сфере.

Задачи:

- способствовать решению задач экономического воспитания и развитию логического мышления, памяти, внимания;
- воспитывать личностные качества дошкольников, связанные с экономической деятельностью (трудолюбие, бережливость), и расширять активный словарь детей;
- знакомить с экономическими терминами;
- формировать навыки сотрудничества и умения договариваться друг с другом, выражать свои мысли и анализировать;
- способствовать формированию элементарных математических представлений;
- способствовать формированию навыков, позволяющих самостоятельно решать возникающие проблемы;
- учить детей соотносить товар и его стоимость, различать номинал денег, понимать различие в цене товара в соответствии с его категорией.

5. Содержание/ход игры

«Что из чего»

Цель: совершенствовать знания детей о предметах окружающей действительности, и о материалах, из которых они сделаны.

На кругах расположены изображения картинок (большой круг – картинки с изображением предметов, сделанных из различных материалов; малый круг – образцы материалов, из которых может быть сделан предмет). Воспитатель называет название материала (например - дерево), дети находят материал, называют его и сопоставляют с предметом (это стол).



«Природа, человек или машина»

Цель: формирование представлений дошкольников об окружающем мире; развивать мышление, воображение и речь.

На первом большом круге изображены природа, человек, машина. На втором маленьком круге предметы, созданные человеком, природой, машиной (букет цветы, фотоаппарат, хлеб и



т.д.). Ведущий задает вопрос: что создал человек? Игрок, должен совместить круги, соединив их стрелкой, при этом он должен объяснить выбранный вариант, что изобрел человек, природа, машина.

«Размен»

Цель: развивать умение детей различать и называть монеты разного номинала, уметь разменивать их.

Данное пособие представляет собой 2 круга, на большом круге изображены картинки с изображением и названием монет, на маленьком круге – разменные монеты. Играющим нужно подобрать размен к названной монете (например, разменять 5 рублей), выставив стрелку на соответствующее поле, игрок поясняет свой ответ.



Представленные варианты игры можно использовать как в образовательной деятельности, так и при интеграции в образовательных областях: познавательное развитие, речевое развитие, так же пособие можно использовать и в сюжетно – ролевых играх «Магазин», «Семья» и другие.

Так же отмечается, что «Круги Луллия» можно использовать:

- при организации индивидуальной работы или организации работы с детьми в малых группах (подгруппах);
- в игровой деятельности вне занятий, в качестве игровых упражнений и заданий;
- в самостоятельной деятельности детей.

Дидактическая игра: «Не ошибитесь»

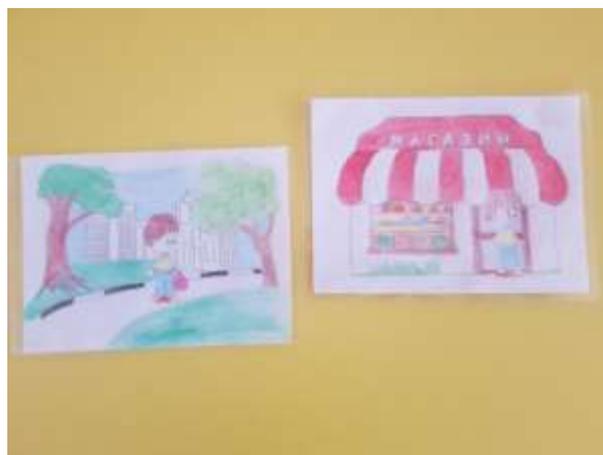
6. **Автор:** Бакланова Волоскова Дарья Петровна, воспитатель
7. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 78 «Ивушка»
8. **Возрастная категория:** 5-7 лет
9. **Цель, задачи:** закреплять знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление.
10. **Содержание/ход игры**

Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения:

- мама дает ребенку деньги;
- ребенок идет по улице с пустой сумкой;
- 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.



Дидактическая игра «По ступенькам финансовой грамотности»

1. **Автор:** Калинина Кристина Владимировна, воспитатель
2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 28 «Калинка»
3. **Возрастная категория:** 5-7 лет
4. **Цель, задачи:**

Цель: знакомить с понятием «деньги», с историей возникновения денег и их ролью в жизни человека.

Задачи

- Формировать у детей начальные навыки обращения с деньгами.
- закреплять умение детей последовательно выкладывать монеты и банкноты по достоинству, т. е. разложить от самого маленького до самого большого значения.
- Воспитывать отношение к деньгам, как к средству обмена на любые другие товары и услуги

5. Содержание/ход игры

Воспитатель в игровой форме объясняет детям значение понятия семейный бюджет - это доходы и расходы. Далее вводится разъяснение таких слов как доход - это получение денежных средств; и расход - это затраты на определенные товары и услуги. Ребятам предлагается разложить карточки на два поля «доходы» и «расходы», отмечая при этом большое количество потребностей человека.

Детям выбрать только те карточки, которые позволяют экономить семейный бюджет и разместить их на магнитном поле. Ребята аргументируют свой выбор, придумывают свой способ экономии бюджета.

Обсудить с дошкольниками, что экономия помогает учитывать ограниченность ресурсов и что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «копить».



Дидактическая игра «Предприятие TWIX»

1. **Автор:** Шумская Дарья Валентиновна, воспитатель; Вуколова Екатерина Александровна, воспитатель

2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 25 «Родничок»

3. **Возрастная категория:** 5-7 лет

4. **Цель, задачи:**

Цель: формирование основ финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Обучающие:

сформировать представления о понятии «предприятие»;

формировать знание о работе конвейера;

приобретать товар, согласно возможностям;

научить принципам товарного вида и его влияния на потребление.

Развивающие:

развивать память, внимание, логическое мышление, воображение, наблюдательность, пространственную ориентацию;

развивать познавательную и речевую активность посредством сюжетных игр и заданий;

развивать умения различать товары по их принадлежности к определенной группе (бытовая техника, промышленные товары, мебель, продукты и др.).

Воспитательные:

воспитывать инициативность, самостоятельность и уверенность в себе;

воспитывать культуру поведения и общения в группе.

5. **Содержание/ход игры**

Описание дидактического пособия

Игровой материал:

Коробки для готового товара – 2 шт.

Импровизированный конвейер (столы, поставленные друг за другом, кол-во зависит от детей)

Бумажные цветочки, бабочки, геометрические фигуры, сердечки и тд для украшения коробочек – по на бору каждому ребенку.

Белые коробочки -30 шт. (по 15 на команду)

Клей – по шт. на ребенка

Липкие ценники для товаров

Ход игры:

Ход игры:

Играют от 5 до 15 детей в одной команде.

Воспитатель – заказчик шоколада с двух фабрик.

Детей делят на две команды: «левой» и «правой» палочки шоколада. Воспитатель рассказывает, что в основе любого товара, который мы видим на полках магазина – лежит огромная работа. Успех любой продукции – это слаженный коллектив, который работает за конвейером и маркетологи, которые отвечают за внешний вид и подачу товара.

Один и тот же товар – можно



преподнести разным способом, именно этим занимаются две фабрики шоколада Твикс.

Две фабрики встают вдоль своих столов, вначале которых стоят коробки с белыми упаковками. На против каждого ребенка стоит клей и бумажные фигурки, которыми дети должны будут украсить совместными усилиями упаковку шоколадок.

У каждой фирмы по 10 упаковок, по команде Воспитателя конвейер запускается, и дети, прикрепляя понравившийся узор, передают следующему и так до конца. Когда все упаковки украшены, крайний ребенок собирает все шоколадки в коробку и несет заказчику вместе с курьером другой фабрики.

Заказчик (воспитатель) хвалит обе команды и обращает свое внимание на то, что работая за конвейером – работа делается быстрее, чем в одиночку. Так же заказчик внимательно разглядывает дизайны обеих команд и восхищается, что даже в упаковках – это уже выглядит очень привлекательно и аппетитно нежели в скучных белых.

Приняв работу обеих фабрик, заказчик решает устроить блиц опрос на знание товарных марок. Воспитатель показывает большой плакат с алфавитом и предлагает назвать каждой команде фирму или бренд на букву, которую он укажет.

В заключении заказчик спрашивает ребят о том, на какой товар они чаще всего обращают внимание по оформлению, какие цвета для них «вкусные».



3. Заключение

В результате использования настольной дидактической игры «Предприятие Twix» у дошкольников: повышается уровень знаний по основам финансовой грамотности, формируется понятие о работе предприятий и маркетинга; увеличивается словарный запас основными финансово-экономическими понятиями, соответствующими данной возрастной категории; развивается познавательная и речевая активность, социально-коммуникативные умения; появляется инициативность, самостоятельность и уверенность в себе. Игра побуждает к активному участию каждого ребенка. Дети с удовольствием моделируют жизненные ситуации, примеряя на себя роль рабочего и маркетолога. У ребенка формируется правильное представление о финансовом мире, которое в дальнейшем поможет ему стать самостоятельным и успешным человеком, принимающим грамотные, взвешенные решения. Осуществляя экономическое воспитание в дошкольном возрасте, у детей развиваются мыслительные операции, формируются волевые умения, решаются задачи всестороннего развития личности, что особенно важно для успешного обучения ребенка в школе.

В перспективе планируется разнообразить игру разнообразными товарами (одежда, обувь, игрушки, продукты и др.), а также добавить новые роли, как «мастер» предприятия, доставщик, грузчик и т.д.

Дидактическая игра «Теневое лото»

11. Автор: Ламкова Елена Александровна, педагог дополнительного образования

12. Наименование образовательного учреждения: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 41 «Рябинушка»

13. Возрастная категория: 5-7 лет

14. Цель, задачи:

Цель игры: Систематизация знаний детей о предметах, связанных с финансами.

Задачи:

1. Закрепить умение соотносить изображение предметов с их «тенью»; 2. Развивать внимание, память, логическое мышление;

3. Активизировать словарный запас словами и понятиями, связанными с финансовой грамотностью.

15. Содержание/ход игры

В игре принимает участие от 1 до 14 детей. Ведущий раздает участникам игры большие карты с изображением теней предметов, а маленькие карточки перемешивает между собой и по одной показывает детям. Ребята должны определить принадлежность предмета, аргументировать свой ответ. Ребенок, ответивший правильно, получает маленькую карточку и закрывает ею пустой квадрат на большой карте. Игра продолжается до тех пор, пока все маленькие карточки не будут розданы.



Дидактическая игра «Экономический куб»

16. Автор: Ахметзянова Зимфира Хусаиновна, воспитатель

17. Наименование образовательного учреждения: Муниципальное бюджетное образовательное учреждение средняя школа (дошкольное отделение) № 9

18. Возрастная категория: 5-7 лет

19. Содержание/ход игры

Дидактическое пособие «Экономический куб» включает в себя три игры:

- Лото по финансовой грамотности Семейный бюджет «Доходы-расходы»;
- «Что можно и нельзя купить за деньги»;
- «Копилка».

Лото по финансовой грамотности Семейный бюджет «Доходы-расходы»

Возрастная адресность: для детей 5-7 лет

Цель – закрепление в речи дошкольников понятий доход, расход, семейный бюджет, распределение карточек на тематические группы.

Задачи

- Развивать умение анализировать, сопоставлять, делать выводы.
- Упражнять в диалогической речи, закрепить умение отвечать на вопросы.
- Развивать внимание и мышление.

Дидактический материал: макет куба, карточки «Семейный бюджет» - 6 шт.

Они трехцветные:

зелёное поле означает «доход»,

голубой цвет – «расходы «нужные»,

розовое поле - «расходы «ненужные».

Раздаточные карточки – 48шт.

Игровые правила: играют от 3 до 7 человек. Выбирается ведущий по считалки, остальные игроки.

ХОД ИГРЫ

Ведущий раздает карточки. Затем поочередно показывает, одну за другой раздаточные карточки, дети называют, что изображено и берут себе карточки, важно правильно разместить на поле, доходы к доходам, расходы к расходам. Кто быстрее и правильно заполнит все поля, тот и выиграл.

Дидактическая игра

«Что можно и нельзя купить за деньги»

Возрастная адресность: для детей 5-7 лет

Цель: формирование умения различать, что можно и что нельзя купить за деньги.

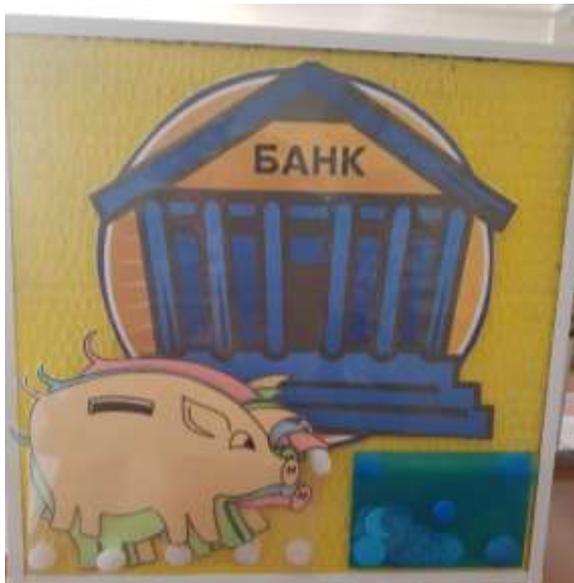
Дидактические задачи: формировать представления о потребностях людей (нуждах, возможностях их удовлетворении, значимости товара для человека, развивать умения бережно обращаться с деньгами.

Дидактический материал: макет куба, на противоположных гранях, которого расположены 2 игровых поля /Что можно купить за деньги? Что нельзя купить за деньги? /, 14 фишек.

Игровые правила: предложите ребенку рассмотреть игровое поле, подобрать фишки /можно, нельзя/.

Игровые действия: рассматривание игрового поля, выкладывание фишек на игровое поле, ответы на вопросы.





ХОД ИГРЫ

Вариант 1. Ребенок выбирает игровое поле и подбирает к нему фишки. Объясняет свой выбор.

Вариант 2. Дети играют парами, кто первый подберет фишки к игровому полю, тот и выиграл.

Дидактическая игра «Копилка»

Возрастная адресность: для детей 5-7 лет

Цель: накопить как можно больше денег, победит-игрок, первым заполнивший свою копилку.

Количество игроков: от 1-до 4 человек.

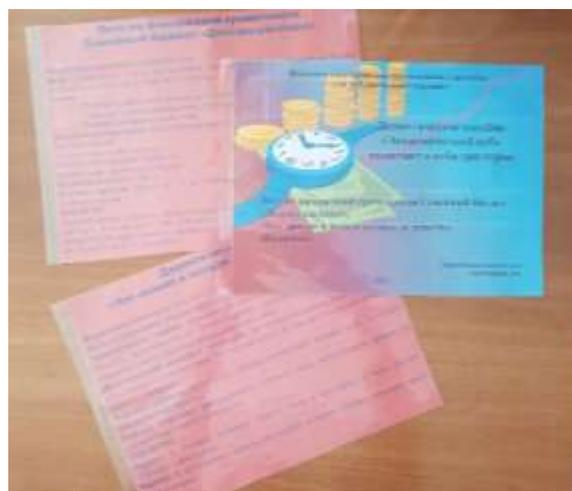
Дидактический материал: 4 свиные-копилки разного цвета, деньги (монеты), карточки с загадками, банк.

Игровые правила:

- Положите все деньги в банк.

- Каждый игрок выбирает себе свиную-копилку.
- Водящий загадывает игрокам загадки.
- Игрок, первым давший правильный ответ получает монету.
- Побеждает игрок, у которого первым наполнилась копилка.
- Так же можно посчитать у кого больше накоплено денег.

Игровые действия: необходимо заполнить монетками свиную-копилку, а чтобы заработать монетки, необходимо отгадать загадки (за каждый правильный ответ-монетка). Загадки по теме «Профессии» (загадки можно использовать на разные темы, в зависимости от возраста детей и темы недели)



Дидактическая игра «Юный финансист».

1. **Автор:** Мамутова Залина Анваровна, воспитатель; Юдина Мария Михайловна, воспитатель.

2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 7 «Буровичок»

3. **Возрастная категория:** 5-7 лет

4. **Цель, задачи:**

Цель: расширение экономического кругозора, формирование финансовой культуры и азов финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Задача: формировать элементарные финансовые понятия в максимально доступной и увлекательной форме.

5. **Содержание/ход игры**

Это интерактивная папка для детей, которая включает в себя несколько настольных дидактических игр по финансовой грамотности. Это папка уникальна тем, что им может играть как группа детей вместе, как каждый ребенок по отдельности. Потому что каждую страницу папки можно использовать отдельно, чтобы каждый ребенок мог играть в свою дидактическую игру.

Папка включает в себе картотеку игр, дидактические игры: «Можно и нельзя купить», Лото «Экономические сказки» и «Магазин», Лото «Экономические сказки», Картотека проблемных ситуаций, Игра «Назови профессии», Игра «Бюджет моей семьи», Игра «Парные картинка-валюты», Игра «Чему учат сказки?», «Экономический словарик», Пословицы, Загадки.



Дидактическая игра «Финансовая азбука» (игра-ходилка)

20. Автор: Восковец Татьяна Александровна, воспитатель

21. Наименование образовательного учреждения: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №48 «Росток»

22. Возрастная категория: 6-7 лет

23. Цель, задачи:

Цель: формирование финансовой грамотности

Задачи:

1. Знакомить и закреплять простые финансовые термины: «денежные средства», «товар», «цена», «зарплата», «банкир», «покупатель», «банкомат», «цена», «монета», «продавец», «банк», «товары», «супермаркет», «копилка».

2. Развивать умение отвечать на финансовые вопросы, выполнять задания и получать деньги.

3. Упражнять в решении финансовых логических и математических примеров, задач.

4. Понимать и ценить окружающий предметный мир (мир вещей - как результат труда людей).

5. Воспитывать уважение к людям, умеющих трудиться и честно зарабатывать деньги.

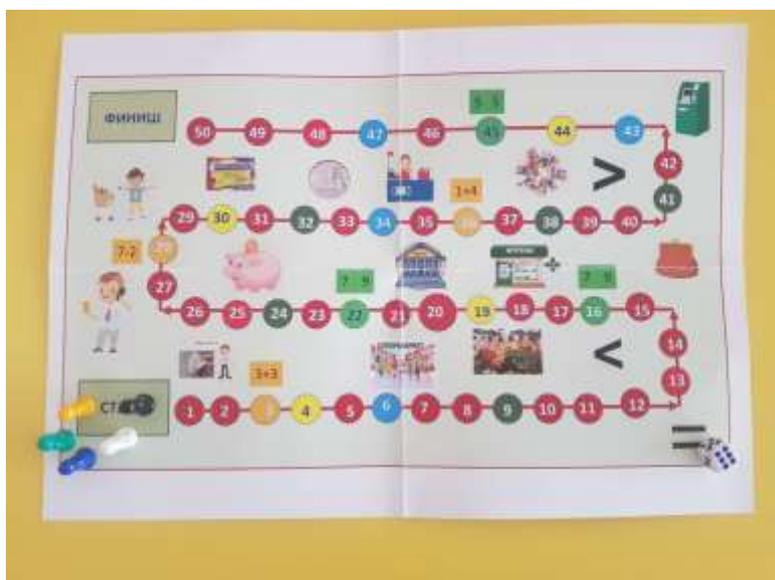
6. Осознавать взаимосвязь понятий «труд-продукт-деньги» и «стоимость продукта».

7. Рационально оценивать способы и средства выполнения желаний, корректировать собственные потребности, выстраивать их иерархию и временную перспективу реализации.

8. Формировать и закреплять представления о том, что заработанный бюджет нужно распределить (на благо всей семьи (группы детей) или только для себя).

24. Содержание/ход игры

Игроки бросают кубик по очереди и продвигают свою фишку вперед по игровому полю на столько кружков, сколько очков выпало на кубике. Если в конце хода фишка остановилась на кружке другого цвета, игрок поступает следующим образом:



Желтый цвет - отгадай загадку
Голубой - 3 хода назад
Темно-зеленый - 3 хода вперед
Оранжевый - реши пример
Красный - реши задачу
Светло-зеленый - поставь математический знак.

За каждый правильный ответ, игрок берёт монетку, из закрытого ведущим, мешочка.

В игре принимают участие 2-4 человека. Побеждает тот, кто первым дойдет до финиша и «заработает» деньги (остановится на последнем кружке или «пройдёт» его) или побеждает тот, кто больше «заработает денег».

Вариант игры: На «заработанные деньги» можно купить «продукты для семьи», вещи и т.д. или развлечение.

Вариант игры: В игре может принять участие 2 команды. Выигравшая команда покупает.

В ходе игры ведётся беседа о финансовых терминах; о ценности окружающего предметного и живого мира; об уважении к людям, умеющих трудиться и честно зарабатывать деньги; помогать осознать взаимосвязь понятий «труд — продукт — деньги» и «стоимость продукта»; направлять внимание на рациональное использование денежных средств; умение оценивать способы и средства выполнения желаний, корректировать собственные потребности, выстраивать их иерархию и временную перспективу реализации; обращать внимание на заработанный бюджет и его распределение (на благо всей семьи (группы детей) или только для себя).



Дидактическая игра «Учимся экономить»

25. Автор: Зевахина Наталья Анатольевна, воспитатель; Угрюмова Светлана Сергеевна, воспитатель.

26. Наименование образовательного учреждения: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 48 «Росток»

27. Возрастная категория: 4-5 лет

28. Цель, задачи:

Цель: формирование финансовой грамотности

Задачи:

1. Познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

2. Формировать элементарные представления о том, откуда берутся деньги, что такое зарплата, как и на чем можно экономить, как бережливо относиться к деньгам.

29. Содержание/ход игры

Правила: Воспитатель предлагает детям выбрать карточки и распределить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на карточке предмет, и приклеить картинку в соответствующую колонку. Дети выполняют задание и объясняют свой выбор.

В ходе игры ведётся беседа о бережливости, деловитости и рационального поведения в отношении простых обменных операций, здоровой ценностной оценки любых результатов труда, будь то товары или деньги, а также формирование у ребенка правильного представления о финансовом мире, которое сможет помочь ему стать самостоятельным и успешным человеком, принимающим грамотные и взвешенные решения в будущем.



Дидактическая игра «Семейный бюджет»

1. **Автор:** Фомина Марина Валерьевна, Амаханова Заира Ражадулаевн, воспитатели
2. **Наименование образовательного учреждения:** муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №56 «Искорка»

3. **Возрастная категория:** старший дошкольный возраст 5-7 лет

4. **Цель, задачи:**

Цель: формирование основ финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста.

Задачи: познакомить детей с составляющими семейного бюджета, с путями экономии бюджета семьи; расширить словарный запас детей понятиями «доходы», «расходы», «зарплата», «пенсия», «стипендия»; воспитывать чувство меры в своих желаниях; воспитывать правильное отношение к деньгам.

5. Содержание/ход игры

Дидактическая игра «Семейный бюджет» представляет собой папку-раскладушку формата А-4, картинки с изображением различных статей доходов, расходов семьи. Ребенок сам попробует **распланировать бюджет**, исходя из имеющегося дохода, освоит, каким образом нужно распределять денежные средства, учитывая постоянные расходы семьи; научится правильно распределять



денежные средства, экономить и покупать.

Игра способствует развитию распределительных навыков у ребенка, позволяет закрепить навыки счета в пределах 10 и более на основе монетного счета.



Логопедическое пособие «ФинКуб»

1.Автор: Овчинникова Валентина Ивановна, воспитатель; Ивчатова Валентина Ивановна, воспитатель.

2. Наименование образовательного учреждения: муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №56 «Искорка»

3.Возрастная категория: старший дошкольный возраст 5-7 лет

4.Цель, задачи:

Пособие «Финкуб» активно используется для занятий с детьми от 5 до 7 лет. «Финкуб» состоит из куба с 6 разными по цветовой гамме гранями. На них расположены дидактические логоигры по финансовой грамотности. Изготовлен он из картона и обклеен флуоресцентной цветной бумагой. Прикрепляются плоскостные изображения с помощью липучек, прищепок, в которые можно размещать различный речевой материал (картинки). Пособие применяется на фронтальных, подгрупповых, индивидуальных, самостоятельных играх.

Цель: формирование экономического словарного запаса, развитие познавательных процессов и мелкой моторики.

Задачи:

формирование лексико - грамматических категорий;

развитие диалогической и монологической речи в процессе формирования у детей финансовой грамотности;

формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

формирование оптико-пространственных представлений

Основные достоинства пособия:

- Куб удобен в использовании

- Участвуют в игре и в выполнении заданий не один ребёнок, а вся группа детей одновременно

- Куб можно переставлять, переносить

- Куб дает возможность использовать в работе самые разные дидактические игры.

- Он объёмен, но удобен для хранения

«Финкуб» многофункционален и даёт заряд положительных эмоций и удовольствие от выполнения задания.

5. Содержание/ход игры:

Перечень игр «ФинКуба»

Игра «Жадина»

Цель: согласование имени существительного в ед. числе и во мн. числа с притяжательными местоимениями мой, моя, мое.

Слова: зарплата, деньги, доход, пособие, премия, банкомат, спонсор.



Пальчиковая игра «Будем денежки считать» (с нейрорадошками)

Цель: развитие мелкой моторики и координации движений рук.

Один, два, три, четыре, пять
(поочередно разжимаем пальцы рук)

Будем денежки считать (сжимаем и разжимаем пальцы рук, по окончании – пальцы в кулак).

Один и два оплатим дом (пальцы в кулак, отгибаем мизинец и безымянный)

Дом, в котором мы живём.

Третья монетка – одежду купить
(отгибаем средний палец)

На четвёртую монетку купим есть, и пить
(отгибаем указательный палец)

Ну а пятую пока (шевелим большим пальцем)

Спрячем на доньшке кошелек!
(спрятать большой палец в кулак, согнув все пальцы).



Игра «В магазине игрушек» (круги луллия)

Цель: развитие мыслительной и речевой деятельности, зрительное внимание и восприятие, зрительно – моторную деятельность; учить соотносить стоимость с предметом; совершенствовать слоговую структуру слова; формировать структуру предложений; совершенствовать развитие связной речи.



Игра «Профессии»

Цель: познакомить детей с представителями разных профессий: милиционер, повар, врач, художник, пожарный, воспитатель, учитель, строитель, а также соответствующими атрибутами; закрепить название предметов, принадлежащих данной профессии; развивать логическое мышление, связную речь дошкольников; воспитывать познавательный интерес и уважение к труду.



Игра «Найди, кто где работает»

Цель: формировать умение устанавливать отношения между объектами и людьми, разных профессий, работающих на этих объектах; закреплять знания детей о разных профессиях



Игра «Посчитай и расскажи»

Цель: способствовать подготовке детей к элементарным математическим действиям сложения и вычитания; развитие речевых навыков, воображения, умения мыслить творчески.



Дидактическая игра «Что можно и нельзя купить»

1 Автор: Черепанова Татьяна Леонидовна, Андреева Алена Владимировна, воспитатели

2. Наименование образовательного учреждения: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 61 «Мальвина»

3. Возрастная категория: 5-7 лет

4. Цель, задачи:

Цель: Формирование у дошкольников основ экономической и финансовой грамотности.

Задачи: Учить детей счёту, с применением денежных купюр и монет.

Развивать логическое, экономическое мышление, наблюдательность, пополнять активный словарный запас, умение делать умозаключения.

Воспитывать у детей понимание, что не все можно купить за деньги, главные ценности – отношения, окружающий мир, радость и любовь близких людей.

5. Содержание/ход игры

Педагог раскладывает перед детьми на игровом поле разрезанные карточки и предлагает выбрать сначала изображения, предмет на которых можно купить. Ребёнок должен выбрать соответствующую купюру или монету и соотнести с предлагаемой карточкой.

Затем рассматриваются оставшиеся карточки, ребенок объясняет, почему их не купил.



Дидактическая игра «Размен»

1. **Автор:** Пилипович Ирина Николаевна воспитатель
2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 61 «Лель»
3. **Возрастная категория:** 5-7 лет

4. Цель, задачи:

Цель: развитие умения детей различать монеты, разменивать и собирать одну и ту же сумму разными способами.

Задачи: упражнять детей в умении ориентироваться в денежных знаках; оперировать ими; закрепить состав числа из нескольких меньших до 10.

5. Содержание/ход игры

В стандартный набор входят 39 костяшек из них три костяшки «начало» («2:2», «5:5», «10:10»), на которых изображены монеты (1 рубль, 2 рубля, 5 рублей, 10 рублей). Правила игры – общие для домино. Один из детей выставляет костяшки «начало» из предложенных трех вариантов («2:2», «5:5», «10:10»), следующий ребенок слева или справа, кладет костяшки с соответствующим «набором» монет, к примеру если начало «5:5», то следующий ребенок должен подобрать костяшку с набором монет сумма которых составляет пять рублей. По окончании игры осуществляется проверка, устанавливается, правильно ли подобраны карточки. Выигрывает тот, кто не пропускал ход, правильно разменивал, и завершил игру с минимальным набором костяшек.



Лэпбук «Финансовые грамотеи»

1. **Автор:** Захарова Ольга Ивановна, Склярова Наталья Викторовна, воспитатели
2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 61 «Лель»

3. **Возрастная категория:** 5-7 лет

4. **Цель, задачи:**

Цель: формирование у детей дошкольного возраста основ финансовой грамотности.

Задачи: Стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков. Развивать память, мышление, усидчивость. Воспитывать интерес к теме финансов, бережное отношение к деньгам, дружеские взаимоотношения в детском коллективе.

5. Содержание/ход игры

Лэпбук на финансовую тему — уникальная разработка, которую можно использовать не только на занятии, но и для индивидуальной работы с детьми. К этому интерактивному пособию ребятам захочется возвращаться снова и снова. Ведь это не просто папка или книжка, а целый микромир экономики внутри.

В Лэпбуке собраны игры, которые помогут лучше понять и запомнить материал по **финансовой грамотности**, следующего содержания:

1 Игра «Размен»

Цель: научить считать деньги на основе состава числа.

Материал: монеты и купюры разных номиналов (муляжи).

Содержание: 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.

2 Игра «Кто что делает?»

Цель: Расширить знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых.

Материал: Карточки с изображением профессии (продавец, повар, кассир, художник, банкир).

Содержание: Ребенок, выбрав карточку, называет профессию и обозначает соответствующее место работы. Рассказывает о профессии, трудовых действиях, Находит соответствующую карточку с изображением трудовых действий и рассказывает о них.

3 Игра «Можно-нельзя»

Цель: научить детей понимать разницу между тем, что можно купить за деньги, а что нельзя. Понимать, что такое материальные и нематериальные ценности.

Материал: цельные и разрезные карточки, на которых изображены: продукты, одежда, игрушки, книги, дождь, любовь, дружба, сон, здоровье, время. То, что можно и нельзя купить.

Содержание: Воспитатель раздает ребенку карточки, а ребенок отбирает в одну сторону, что можно купить, а в другую сторону, что нельзя купить за деньги. При этом объясняя свой выбор. В конце игры воспитатель делает вывод, что есть вещи, которые можно купить за деньги, но есть в жизни главные ценности.

4 Игра «Результат труда»

Цель. Закрепить представления детей о различии трудовой и игровой деятельности (трудовой-нетрудовой).

Материал. Карточки с изображением трудовых действий и результатом труда. Карточки с изображением игровых действий и их результатом.

Содержание. Дети рассматривают карточки, называют деятельность, и подбирают вторую карточку-результат труда. Устанавливают отличия (наличие или отсутствие результата труда).



5 Игра «Экономические лабиринты»

Цель: развивать логическое и пространственное мышление, внимание, наблюдательность и усидчивость, а также развивать особое качество как целеустремленность при самостоятельном использовании.

Содержание: Даем ребенку задание найти одну из правильных дорожек в лабиринте, для этого просим его водить своим пальцем или фломастером по линиям лабиринта.

6 Игра «Собери и назови» (разрезные картинки денежных купюр нашей страны)

Цель: Закрепить знания о названии, достоинстве купюр России. Развивать зрительное восприятие, логическое мышление, воображение, умение находить части целого изображения.

Содержание: Перед ребенком на столе лежат разрезные картинку с изображением купюр. Предлагается сложить картинку из частей так, чтобы получилась целая купюра.

7 Игра «Раскраски»

Цель: знакомство детей с экономическими ситуациями в повседневной жизни человека.

Содержание: раскрасить и описать картинку или составить из нескольких картинок рассказ, раскрасить их, обсудить. Устроить выставку.



Дидактическая игра «Ступеньки финансовой грамотности» по методике кругов Луллия

- **Автор:** Пилипович Ирина Николаевна воспитатель
- **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 61 «Лель»
- **Возрастная категория:** 5-7 лет
- **Цель, задачи:**

1 вариант «Деньги разных стран мира»

Цель: закреплять интеллектуально – творческие способности детей, с использованием ТРИЗ и РТВ технологий у детей старшего дошкольного возраста на основе «багажа знаний» по экономическому развитию.

Задачи: совершенствовать знания детей об изображениях денежных знаков (купюры и монеты), символов денежных знаков, флагов стран мира; закреплять названия стран мира, денежных купюр и монет; развивать у дошкольников зрительную память, внимание, речь; воспитывать интерес к изучению стран мира, их денежных единиц.

2 вариант «Градообразующие предприятия Югры»

Цель: учить устанавливать зависимость между предприятием и конечным результатом-товаром (продуктом).

Задачи: знакомить «юных финансистов» с градообразующими предприятиями, вносящими существенный вклад в экономическое развитие Сургута и ХМАО; продолжать формировать знания о специфике работы и производства товаров предприятий Югры; воспитывать уважительное и бережное отношение к результату труда этих предприятий;

- **Содержание/ход игры**

В игре могут участвовать, 2- 3 ребёнка или можно использовать для индивидуальных занятий. Дети, раскручивая круги, подбирают подходящую цепочку: «флаг- символы денежных знаков- монеты стран- денежные купюры», «эмблема- сырьё – продукт» и фиксируют «окошком -треугольник». Можно свободно раскрутить все круги. Выигрывает тот, кто правильно собрал цепочку.



Дидактическая игра « Ходи, покупай, меняй и побеждай»

1. **Автор:** Седова Любовь Владимировна- воспитатель; Фалалеева Наталья Александровна- воспитатель
2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 89 «Крепыш»
3. **Возрастная категория:** 6-7 лет
4. **Цель, задачи:**
Цель: способствовать формированию финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста, посредством игровой деятельности.

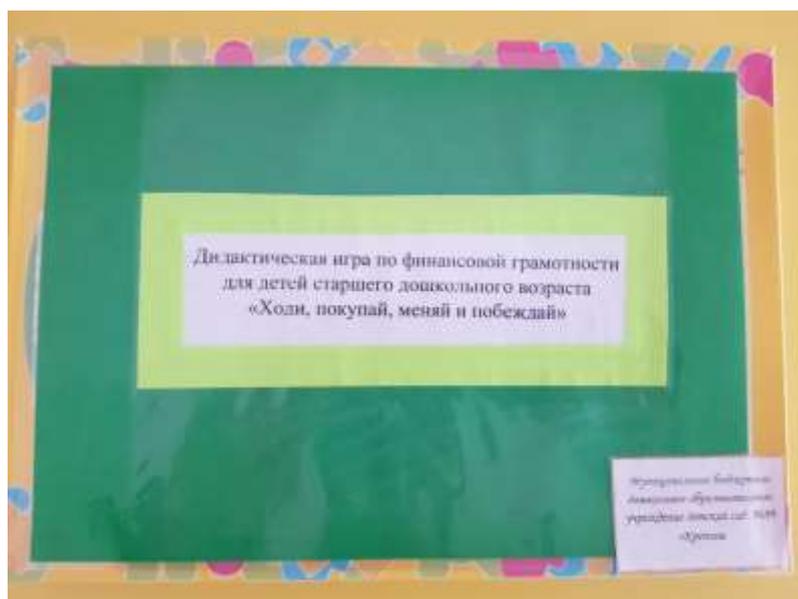
Задачи:

- Образовательные:**
формировать у детей начальные навыки обращения с деньгами, правильное отношение к финансовым ресурсам и их целевому предназначению;
- заложить основы ответственного отношения к денежным ресурсам Учить детей совершать обмен товарами одинаковой стоимости
Учить следовать инструкции игры
- Развивающие:** Развивать мелкую моторику
Развивать логическое мышление и зрительное восприятие Развивать познавательный интерес по вопросам финансовой грамотности
- Воспитательные:**
Воспитывать у ребенка бережливости, стремление быть лидером, деловитости, рационального поведения
в отношении простых обменных операций полученные знания по финансовой грамотности;
стимулирование интереса к изучению мира финансов

5. Содержание/ход игры

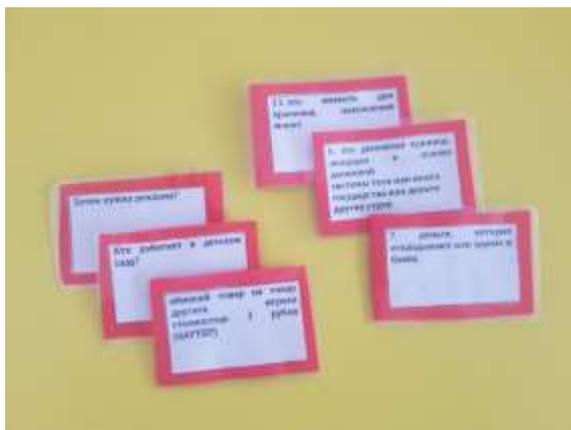
Игроки поочередно с помощью фигурок и игрового кубика передвигаются от старта к финишу. В процессе игры, дети, попадая на определенные знаки, выполняют задания. согласно инструкции игроки переходят по направлению стрелки, либо стоят на месте, совершают покупки(за полученные моменты покупают товар(рыбу, ягоды, нарты, малицу, оленя)цена на товар указана внизу карточки, получают монеты, обмениваются товаром, выполняют задания на карточках (отвечают на вопросы. Отгадывают загадки).Побеждает тот игрок, который первый дошёл до финиша с большим количеством товара и денег.

Рекомендуемое количество игроков -4 человека. Возраст – 6+.





Состав игры: игровое поле, игровые фигурки(ханты) (4 шт.), игровой кубик, карточки с товаром и указанием цены(28 шт.), карточки с заданиями(25 шт.), карточка с правильными ответами , правила игры, карточка с условными обозначениями, монеты : 5руб(15 шт),2 руб(15 шт.), 1 руб.(15 шт.)



Дидактическая игра «Юный финансист»

1. **Автор:** Исмагилова Ирина Александровна, Трусова Надежда Юрьевна, Садыкова Светлана Александровна, воспитатели

2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 65 «Фестивальный»

3. **Возрастная категория:** 6-7 лет

4. **Цель, задачи:**

Цель: Формирование у детей старшего дошкольного возраста основ финансовой грамотности посредством дидактической игры «Юный финансист».

Задачи:

- формировать у детей представление о товаре;
- учить выбирать товары по необходимости;
- соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара»;
- развивать умение анализировать и сравнивать;
- прививать детям рациональное отношение к семейному бюджету;
- развивать представления о таких нравственных качествах, как хозяйственность, экономность; воспитывать культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем.

5. **Содержание/ход игры**

Дети выбирают продавца, остальные – покупатели. Перед покупателями продавец демонстрирует изображенные товары и его цену (например, пирожное – 1 рубль, зонтик – 4 рубля, машинка 3 рубля).

Каждому покупателю раздают карточки «деньги». Задача детей потратить «деньги» по своему желанию и количеству денег на товары из предложенного ассортимента супермаркета. Продавец считает «деньги» и выдает товар. Покупатель складывает товары в тележку для покупок.

После того, как покупки совершены, необходимо рассмотреть купленные покупки и обсудить, какие покупки можно было не покупать, а какие действительно необходимы; все ли «деньги» были потрачены, а также отметить взаимоотношение между продавцом и покупателем.



Игровой материал: супермаркет с изображением различных товаров, карточки «деньги», тележка для покупок, кошелек.



Игра-викторина «Копилка»

• **Автор:** Садыкова Зарифа Абусуфьяновна - воспитатель, Брюхачева Лиана Николаевна - воспитатель

• **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 89 «Крепыш»

• **Возрастная категория:** 6-7 лет

• **Цель, задачи:**

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста основ финансовой грамотности.

Задачи:

Образовательные. Формировать представление об истории появления денег, какие бывают деньги. Закрепить знания детей о деньгах, литературных произведениях, в которых есть упоминание о деньгах.

Формировать правильное отношение к деньгам как предмету жизненной необходимости. Познакомить детей со способами экономии денег, как заработать деньги.

Развивающие.

Стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков;

Развивать память, мышление, усидчивость.

Способствовать развитию речи детей, пополнению активного и пассивного словаря детей.

Воспитательные:

Воспитывать интерес к теме финансов, бережное отношение к деньгам, дружеские взаимоотношения в детском коллективе

• Содержание/ход игры

Воспитатель. Сегодня мы будем учиться зарабатывать деньги интеллектуальным трудом. Каждая из команд совершит путешествие в страну «Копилка». У каждой команды своя коробочка-копилка, куда вы будете складывать заработанные монеты. Когда все команды выполнят задания, мы подведем итог, посчитав заработанные вами деньги. Но прежде чем мы начнем нашу игру, необходимо придумать название вашей команды.

Дети сами придумывают название команд.

Задание №1

Вспомните, как называется место, где сберегают (хранят), одалживают, переводят, преумножают и обменивают деньги?

Воспитатель. Правильный ответ **БАНК**, вы получаете 2 монеты.

Задание №2. Как называется денежный знак, изготовленный из металла?

Воспитатель. Правильный ответ **МОНЕТА**, вы получаете 2 монеты.

Задание №3. Как называется денежная единица нашей родины – России? Бывает бумажным и металлическим.

Воспитатель. Правильный ответ **РУБЛЬ**, вы получаете 2 монеты. Свои монеты команда складывает в копилку.



Задание №4. В кошельках взрослых деньги появляются не в результате волшебства. Взрослые зарабатывают деньги на работе. Работы бывают разные. Одни взрослые пишут компьютерные программы, другие – лечат людей, третьи – строят дома. За свою работу взрослые получают деньги – ... Что это за слово?

Воспитатель. Правильный ответ ЗАРПЛАТА, вы получаете 2 монеты. Свои монеты команда складывает в копилку.

Задание №5. Какую ежемесячную выплату от государства получают дедушки и бабушки!

Воспитатель. Правильный ответ пенсия, вы получаете 2 монеты. Свои монеты команда складывает в копилку.

Задание №6. Ребята, вы уже, наверное, знаете, что ДОХОД – это деньги, которые человек получает, а РАСХОД – это деньги, которые человек тратит. Какие ситуации можно отнести к слову ДОХОД, а какие к слову РАСХОД.

1. Порвалась обувь.
2. Папе дали премию.
3. Продали часть урожая груш.
4. Купили продукты.
5. Выиграли в лотерею.
6. Купили лекарства.
7. Сломалась машина.

Воспитатель. За каждый правильный ответ вы получаете 1 монету. Свои монеты команда складывает в копилку.

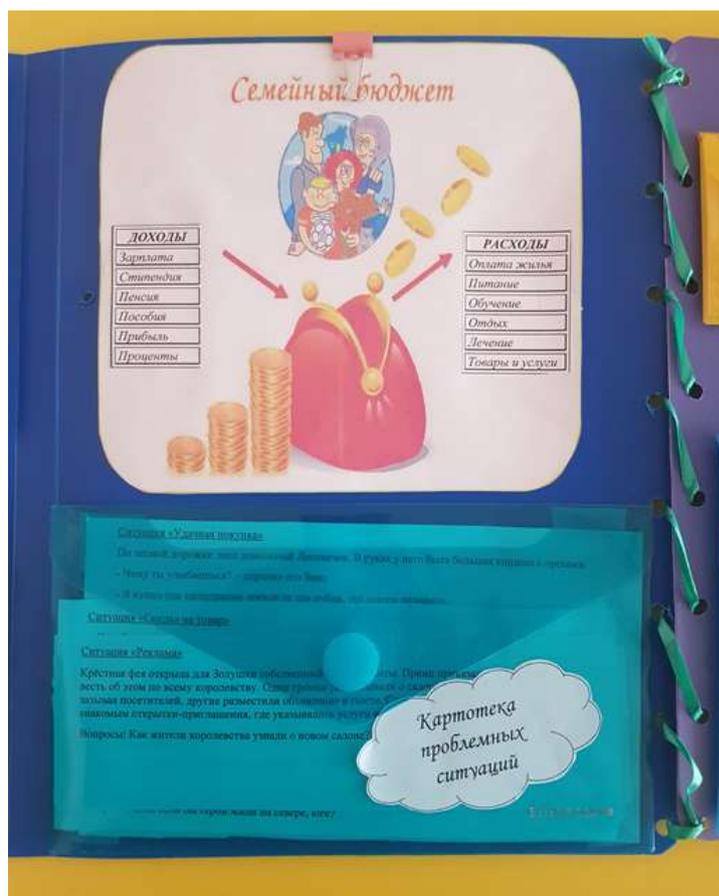
Задание №7. У Бабы Яги есть 12 сказочных рублей. Новая метла стоит 5 рублей. Сколько новых метёлок сможет купить Баба Яга?

Воспитатель. Правильный ответ 2, вы получаете 2 монеты. Свои монеты команда складывает в копилку.

Задание №8. Винни-Пух хочет купить шоколадку за 6 рублей и подаёт кассиру 2 монеты по 5 рублей. Сколько рублей составит сдача?

Воспитатель. Правильный ответ 4 рубля, вы получаете 2 монеты. Свои монеты команда складывает в копилку.

Поведение итогов. Команды считают монеты в копилке, воспитатель выявляет победителя.



Дидактическая игра «Смешарики» (игра-бродилка)

1. **Автор:** Гусева Наталья Алексеевна, воспитатель
2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 65 «Фестивальный»
3. **Возрастная категория:** 5-7 лет
4. **Цель, задачи:** Закрепление знаний воспитанников старшего дошкольного возраста основ **финансовой грамотности.**

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.

5. Содержание/ход игры

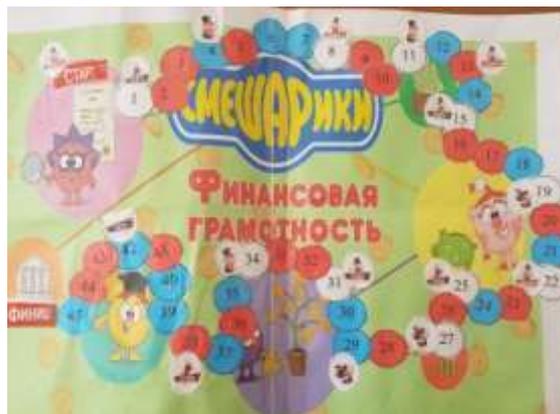
В игре может участвовать от 2-х до 6-ти игроков. Игровое поле – бродилка с кругами красного и синего цвета, пронумерованные.

Подготовка к игре

- Карточки сюрпризных ходов (15 штук) раскладываются по ходу движения игроков на поле.
- Колода карточек ШАНС синего и красного цвета с загадками (20 шт.).
- Игроки располагают свои фишки на клетке СТАРТ.
- Очередность ходов определяется жребием.

Ход игры

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки на число клеток, соответствующее сумме выпавших очков.



Комплекс дидактических игр «По ступенькам финансовой грамотности»

1. **Автор:** Рудак Елена Юрьевна, Дешина Наталья Владимировна воспитатели
2. **Наименование образовательного учреждения:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 56 «Искорка»
3. **Возрастная категория:** 5-7 лет

4. **Цель, задачи:**

Цель: способствовать формированию у детей старшего дошкольного возраста основ экономической компетентности и финансовой грамотности.

Задачи:

Образовательные:

- формировать правильное отношение к деньгам как предмету жизненной необходимости;
- расширять и закреплять представление о том, что деньгами оплачивают результаты труда людей, деньги являются средством и условием материального благополучия, достатка в жизни людей;
- расширить словарный запас детей.

Развивающие:

- стимулировать познавательную активность;
- развивать память, мышление, усидчивость.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к теме финансов, бережному отношению к деньгам, поощрять дружеские взаимоотношения в детском коллективе.

5. **Содержание/ход игры**

Содержание Комплекса дидактических игр «По ступенькам финансовой грамотности»:

- Монеты и бумажные купюры разных стран
- Дидактические игры по финансовой грамотности: «Кто что делает», «Что дешевле», «Угадай, где продаются», «Кому что подарим»
- Интересные факты о деньгах
- Загадки и пословицы
- д/и «Найди парные картинки»
- экономический словарь
- экономические сказки
- раскраски
- что можно и нельзя купить
- бюджет моей семьи
- на что планируем потратить
- персонажи мультфильмов
- пазлы: д/и «Собери купюру»
- история бумажных денег
- карманы с купюрами разных стран
- «денежное» дерево



Дидактический комплекс «По ступенькам финансовой грамотности» представляет собой папку-раскладушку формата А-4. На страницах папки имеются различные кармашки, карточки, конверты, в которых собрана информация по теме. Дидактический комплекс предназначен для детей старшего дошкольного возраста. Его содержание можно пополнять и усложнять.

Разнообразие материала по финансовой грамотности, входящего в дидактический комплекс, позволяет не заскучать ребёнку и разнообразить учебный процесс, проходящий в познавательно-игровой форме.



