**Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение детский сад № 56**

**муниципального образования городской округ**

**город-курорт Сочи Краснодарского края**

*Картотека дидактических игр*

*для детей старшего*

*дошкольного возраста*

*по формированию финансовой грамотности*

Воспитатель: Полякова А.А.

1. Разложите товар
2. Умелые ручки
3. Не ошибись
4. Что важнее?
5. Чей труд важнее?
6. День рождения куклы Тани.
7. Хочу и надо
8. Кому что нужно
9. Купи другу подарок
10. Угадай, где продаются
11. Магазин игрушек
12. Назови профессию
13. Кому что подарим
14. Мы- художники
15. Школа банкиров
16. Потребность— возможность
17. Что продается в магазине?
18. Что угодно для души
19. Давай поменяемся
20. Деньги
21. Много— мало
22. Дорого—дешево
23. Запланированная покупка
24. Запланированная покупка-2
25. Что откуда берется?
26. Сдача
27. Осознанный выбор
28. Дополни предложение
29. Что кому нужно?
30. Давай положим в корзинку…
31. Кто что делает?
32. Кто трудится, кто играет
33. Товарный поезд
34. Что быстрее купят?
35. Магазин самообслуживания
36. Пройди в ворота
37. Назови профессии
38. Какие бывают доходы
39. Что и когда лучше продать?
40. Оцени поступок
41. Мои домашние обязанности
42. Вот так заработали!
43. Где что купить?
44. Сколько это стоит
45. Дорого-дешево, выгодно- невыгодно
46. Деньги получили- ерунды накупили
47. Копим и сберегаем
48. Занять и одолжить
49. Составляем план покупок
50. Наши цели
51. Доход и расход
52. Что нельзя купить?

**Игра «Разложите товар»**

**Цель:** учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей о разновидности торговых объектов.

**Игровой материал:** изображения товаров, карточки с названиями магазинов.

**Ход игры**

Перед ребенком раскладывают несколько картинок с изображением предметов, которые могут быть товаром в различных магазинах.

Задание 1.Разложить картинки на группы, в которых предметы объединены по общим назначением. Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное.

Задание 2.Сгруппировать картинки, не нужно дифференцировать предметы по общим признакам, а предложить свои варианты их сочетания, руководствуясь собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо — молоко», «Фрукты и овощи» и тому подобное.

**Игра «Умелые руки»**

**Цель**: воспитывать бережное отношение к предметам,

изготовление которых требует кропотливого труда разных по специальности людей; учить рационально использовать вещи, бывшие в употреблении.

**Игровой материал:** различные предметы, находящиеся в употреблении.

**Ход игры**

Детей распределяют на две команды по 5-6 человек. Воспитатель называет или показывает какой-либо предмет и предлагает рассказать о его назначении. После этого детям дается задание придумать, как еще можно использовать его в несколько измененном или в том же состоянии, однако при условии, что он уже устаревший и не может быть использован по своему назначению.

**Игра «Не ошибитесь»**

**Цель**: закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление.

**Игровой материал:** картинки с изображением различных действий.

**Ход игры**

Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения: мама дает ребенку деньги; ребенок идет по улице с пустой котомкой; ребенок входит в магазин; стоит у кассы; берет хлеб у продавца; идет домой с наполненной сумкой.

Задание 1.Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий изображенного на них.

Задание 2. Составить коротенький рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

**Игра «Что важнее?»**

**Цель:** закреплять умение ориентироваться в понятиях «предметы роскоши» и «жизненно необходимые предметы»; учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы.

**Игровой материал:** Картинки с изображение различных предметов, фишки.

**Ход игры**

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

Задание 1. Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши. Задание 2 Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

Задание2. Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми. С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребенку дается более сложное задание — закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей.

**Игра «Чей труд важнее?»**

**Цель:** закрепить знания детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленности.

**Игровой материал:** картинки с изображение различных действий.

**Ход игры**

Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж спит; врач слушает больного; продавец обслуживает покупателя; женщина стирает белье; мужчина копает яму для посадки дерева.

Задание 1. Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия, которые объясняются как общественно полезный труд и оплачиваются (врач слушает пациента, продавец отпускает товар покупателю).

Задание 2. Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия человека, которые имеют двойную функцию. Например, женщина стирает белье — это может быть и мама, и сотрудница прачечной; человек копает землю — это может быть и папа, и садовник.

**Игра «День рождение куклы Тани»**

**Цель**:в игре закреплять навыки культурного поведения, навыки эффективного управления личными деньгами, формировать умение экономить денежные средства

**Игровой материал:**Кукла, деньги, игрушки-самоделки.

**Ход игры**

Кукла Таня приглашает детей на день рождения. Детям предлагается подумать о том будет ли подарок куплен, либо сделан своими руками. Далее каждый ребенок рекламирует свой подарок. Дети вместе обсуждают, какой подарок они подарят имениннице (игрушку-самоделку, представление и др.)

Кукла Таня принимает гостей.

Вручение подарка.

Угощение.

Совместные игры.

**Игра «Хочу и надо»**

**Цель:** познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

**Игровой материал:** карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

**Ход игры**

Определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на карточке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

**Игра «Кому что нужно»**

**Цель:** закрепить знания детей о предметах труда людей разных профессий.

**Игровой материал**: карточки с изображениями людей разных профессий (Повар, Портной, Художник, Учитель, Столяр, Врач) и орудий труда (швейная машина, указка, станок, шприц, краски, кастрюля).

**Ход игры**

Разложить карточки в соответствии с профессией человека.

**Игра «Купи другу подарок»**

**Цель:** научить подбирать монеты разного достоинства, в сумме составляющих цену подарка.

**Игровой материал**: карточка с «подарками» и ценниками, монеты разного достоинства, карандаши разного цвета.

**Ход игры**

Выбрать подарок, определить стоимость и выбрать соответствующие монеты. Покупает тот, кто заплатит за товар соответствующую цену.

**Игра «Угадай, где продаются»**

**Цель**: научить детей соотносить название магазина с товарами, которые в нем продаются; развить умение обобщать группы предметов.

**Игровой материал:** картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т.д.

**Ход игры**

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

**Игра «Магазин игрушек»**

**Цель**: дать возможность детям практически осуществить процесс купли – продажи; развить умение «видеть» товар: материал, место производства, цену (стоимость).

**Игровой материал**: разные игрушки, ценники, товарные знаки, игровые деньги.

**Ход игры**

Прежде, чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана (дерево, метал, пластмасса, ткань, и т.д.), место производства (где и кто сделал). Далее определяется цена игрушки. Ребенок отсчитывает определенную сумму денег, и покупает игрушку. По мере того, как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.

**Игра «Назови профессии»**

**Цель:** научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека, воспитывать уважение к профессии взрослых, развивать интерес к людям разных профессий.

**Игровой материал:** цветок ромашки, на лепестках которой изображены картинки труда людей разных профессий.

**Ход игры**

Ребенок, отрывая лепесток ромашки, называет профессию, связанною с удовлетворением определенной потребности.

**Игра «Кому что подарим»**

**Цель:** развивать умение правильно подбирать подарок, обосновывая свой выбор, воспитывать желание дарить подарки своему другу, родителям и т.д., приучать к самостоятельности.

**Игровой материал:** карточки – картинки, на которых изображены машинка, кукла, мяч, щенок, котенок, платье, велосипед, заколка, книга.

**Ход игры**

Вместе с детьми воспитатель выбирает ребенка, которому будут дарить подарки (с помощью считалки). Остальным ребятам воспитатель предлагает рассмотреть карточки – картинки, на которых нарисованы разные предметы, вещи, украшения. Дети должны выбирать понравившуюся и подарить ребенку, которого выбрали заранее. При этом дети объясняют свой выбор.

**Игра «Мы - художники»**

**Цель:** закрепить знания детей о рекламе; развивать у них эстетические чувства и художественный вкус; учить устанавливать взаимосвязь между рекламой и успехом в торговых отношениях «продавец — покупатель».

**Игровой материал:** Силуэты различных товаров.

**Ход игры**

Каждому участнику игры, «художнику-оформителю» (их может быть 2-3), дается задание — сделать рекламу своей лавки. Остальные дети оценивают работу тех, кто играет, в конце определяют победителей.

**Вариант 1.** Каждый участник игры получает определенное количество цветных силуэтов различных предметов, которые могут быть товаром магазинов определенного вида («Игрушки», «Цветы», «Хлеб», «Молоко» и др.).

**Вариант 2.** Из общего количества силуэтов необходимо выбрать только те, которые нужны для составления рекламы «своего» магазина.

**Игра «Школа банкиров»**

**Цель:** продолжать закреплять знание цифр, умение соотносить цифру и количество, упражнять в понятиях больше, меньше, продолжать работу по воспитанию элементарных знаний об экономике, активизировать словарь словами банк, банкир, купюра, расходный и приходный ордер, закрепить знание названий дней недели.

**Игровой материал:** Купюры разного достоинства, квитанции для оплаты.

**Ход игры**

 Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще называют, денежными знаками. У нас лежат несколько купюр разного достоинства: 1, 3, 5, 10 рублей. Какие купюры у вас на столе лежат? Какая из купюр большего достоинства, какая — меньшего, и почему? Сколько всего у вас купюр? Покажите купюру самого высокого достоинства, самого низкого достоинства. Как вы узнали? Купюры какого достоинства у вас нет? Какие купюры можно сложить, чтоб получить 8, 9, 4 и т. д.

Первое задание: в один ряд положите все купюры достоинством в 3 рубля; в другой — в 5 рублей; в третий — в 1 рубль.

Второе задание: на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+ 1+1+1).

Третье задание: оставить на столе 5 рублей, но не одной купюрой, а несколькими (3+1+1, 1+1+1+1+1).

Четвертое задание: оставить на столе 3 рубля, но разными купюрами.

Правильные ответы поощряются звездочками.

Воспитатель раздает детям бланки квитанций оплаты за электроэнергию, квартиру, выполняет роль работника банка. Одна группа детей получает деньги, другая платит за электроэнергию, третья — за квартиру и т. д.

**Игра «Потребность – возможность».**

**Цель:** дать представление об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях. Дать представление детям о понятии «ресурсы». Сформировать представления детей о понятии «возможности». Закреплять умение детей делать покупки на заданную сумму денег.

**Игровой материал:** изображения различных товаров, карточки деньги.

**Ход игры**

Перед детьми разложены товары с категории «продукты». У детей определенные суммы «денег» на руках. Задание: ждем гостей. Что мы можем купить для угощения на имеющиеся деньги. Разложены товары с категории «игрушки». Задание: Света нас пригласила на день рождение. Какой подарок мы сможем купить на имеющиеся деньги. Задания можно придумывать по своему усмотрению и исходя из интересов детей.

**Игра «Что продается в магазине?»**

**Цель:** формирование у детей представления о товаре.

**Игровой материал:** изображения различных товаров, карточки деньги

**Ход игры**

Раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Спросить, чтобы они хотели купить и есть ли у них возможность это сделать (хватит ли у них «денег» на покупку товара).

**Игра «Что угодно для души».**

**Цель:** формирование у детей понятия «потребность» и «полезность» товара.

**Игровой материал:** изображения различных товаров, карточки деньги

**Ход игры**

Предложить детям из имеющихся картинок положить в корзинку товары, которые захотят купить в магазине:

- сам ребенок, когда он голоден;

- семья, которая ждет гостей;

- мама, выбирающая подарок для дочки;

- папа, желающий купить спортивную одежду для ребенка и т.п.

**Игра «Давай поменяемся».**

**Цель:** познакомить детей с понятием «обмен».

**Игровой материал:** изображения различных товаров.

**Ход игры**

Раздать детям корзинки и предложить наполнить их товарами 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.

**Игра «Деньги»**

**Цель:** познакомить с понятием «деньги». Дать представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар. Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег). Закреплять понятие «потребность» и «полезность».

**Игровой материал:** изображения различных товаров, карточки деньги

**Ход игры**

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

**Игра «Много - мало»**

**Цель:** познакомить детей с понятием «спрос». Закрепить представление о «потребности». Продолжать формировать умение «приобретать» товары по необходимости и полезности. Продолжать формировать умение выбирать товар на заданную сумму денег.

**Игровой материал**: карточки с изображением различных товаров.

**Ход игры**

Предложить ребенку отобрать карточки товаров, которые захочет приобрести:

- семья, состоящая из мамы, дочки и бабушки;

- семья, состоящая из мамы, папы и сына;

- семья, состоящая из папы, мамы, дочки и четырех сыновей;

- семья, живущая на Крайнем Севере и т.п.

**Игра «Дорого – дешево»**

**Цель:** познакомить с понятиями «дороже/дешевле». Дать представление детям о том, что товары имеют разную стоимость. Учить выделять характеристики товаров и выбирать то, что ему нужно. Закреплять умение классифицировать товары по стоимости (самые дешевые, самые дорогие). Закрепить умение находить товары дешевле (дороже).

**Игровой материал:** карточки с изображением одного товара разной ценовой категории.

**Ход игры**

Предлагая ребенку пары карточек, определить, какой товар дешевле, какой дороже.

Предложить детям выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами.

Предложить выложить ряд товаров по возрастанию стоимости, от самого дешевого до самого дорогого.

**Игра «Запланированная покупка»**

**Цель:** сформировать у детей понятие «список покупок». Учить детей следовать запланированному «списку покупок». Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег.

**Игровой материал:** карточки с изображением списка покупок.

**Ход игры**

Каждому ребенку дается карточка «Список покупок» и предлагается собрать по нему товары в корзинку. Со временем, когда дети научатся действовать в соответствии «списка покупок», для поддержания интереса можно ограничивать время сбора или собирать на скорость (кто быстрее).

**Игра «Запланированная покупка - 2»**

**Цель:** формировать умение у детей составлять «список покупок». Закреплять умение детей следовать составленному «списку покупок». Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег.

**Игровой материал:** изображения различных товаров.

**Ход игры**

Предлагаем детям составить «список покупок» для определенного события и собрать в корзинку:

- день рождения;

- поездка на пикник;

- приготовление завтрака (обеда, ужина);

- отправляемся в путешествие;

- ждем гостей и т.п.

**Игра «Что откуда берется?»**

**Цель:** дать детям представление о производстве товаров. Сформировать представление у детей о том, что такое «производство» товаров. Закрепить представление о ресурсах.

**Игровой материал:** карточки с изображением различных товаров.

**Ход игры**

Предложить ребенку карточки с изображением различных продуктов и фруктов. Что можно съесть сразу, а что нужно приготовить? Предложить карточки с изображением вещей. Из чего сделаны? Можно ли самим сделать такое? И т.д.

**Игра «Сдача»**

**Цель:** Учить делать первичные экономические расчеты, определять общую сумму покупки. Формировать умение давать сдачу. Закреплять умение классифицировать товар по категориям. Закреплять умение формировать «список покупок», не превышающий возможностей.

**Игровой материал:** карточки деньги, чеки.

**Ход игры**

У каждого ребенка определенная сумма «денег». Каждый ребенок составляет «список покупок» и отправляется в магазин. При покупке товаров определяет общую сумму. Ребенок-продавец дает сдачу, ребенок-покупатель проверяет ее.

Усложнение: когда дети освоят первичные экономические расчеты, предложить вариант выдачи чека. Ребенок-продавец, обозначая символами или начальными буквами купленный товар и его стоимость, а потом и общую сумму, прописывает чек.

**Игра «Осознанный выбор»**

**Цель**: формирование умения приобретать товар согласно желанию, потребностям и возможностям. Учить детей подходить к выбору покупок осознанно – взвешивая все «за» и «против», верно определяя товар в категорию «надо» или «хочу», а также учитывая ограничения бюджета (возможности).

**Игровой материал:** изображения различных товаров, карточки деньги

**Ход игры**

Каждый ребенок выбирает 3 – 4 карточки товаров, которые он хотел бы купить. Затем вытаскивает наугад одну карточку денег. На какую покупку их хватит?

**Усложнение 1:** дать ребенку деньги, придумать свой список покупок (обязательно рассказав, почему надо купить именно эти товары) и предложить на оставшуюся сумму купить то, что ему хочется.

**Усложнение 2:** придумать ситуацию по образцу ниже и обсудить с детьми, как правильно поступить.

*«У мамы есть 15 рублей. Ей нужно купить продукты (картофель, рыбу, огурцы, помидоры, хлеб). Ее маленькая дочка просит купить мишку. А еще ее дочка идет завтра на день рождения и ей нужно купить подарок. Какой подарок им купить на оставшуюся сумму? Какой подарок они смогут купить, если дочка откажется от покупки своей игрушки или выберет что-то другое?»*

**Игра «Дополни предложение»**

**Цель:** в игре развивать речевую активность, быстроту мышления.

**Игровой материал:** фишки.

**Ход игры**

Воспитатель произносит несколько слов, а дети должны дополнить их новыми, чтобы получилось законченное предложение.

Например: Мама купила… книжки (тетради, игрушку, конфеты).

Мама купила в каком магазине продукты....

Игра проводится с детьми индивидуально, группами или по рядам. Побеждает ребенок (ряд, группа), составивший больше предложений.

**Игра «Что кому нужно?»**

**Цель:** в процессе игры упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям сельских профессий. Воспитывать любовь и уважение к труду, желание оказывать посильную помощь взрослым.

**Игровой материал**: Иллюстративный материал на тему «Труд в колхозе», предметные картинки, фишки для награждения.

**Ход игры**

 Ведущий (воспитатель или ребенок) называет человека по профессии (полевод, тракторист, пчеловод, агроном и др.) - Дети называют, что кому из них нужно для работы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

**Игра «Давай положим в корзинку…».**

**Цель:** закрепление у детей представления о товаре.

**Игровой материал:** изображения различных товаров, карточки деньги

**Ход игры**

Раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждому играющему дать задание, купить в магазине…

- продукты для завтрака,

- подарок на день рождения другу,

- продукты для супа и т.п.

**Игра «Кто что делает?»**

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

**Игровой материал:** карточки с изображением профессии (продавец, повар, кассир, художник, банкир) и трудового действия (взвешивает товар, готовит еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги, показывает рекламные образцы и др.

**Ход игры**

Ребенок, взяв карточку, называет профессию. Находит соответствующую карточку с изображением трудовых действий и рассказывает о них.

**Игра «Кто трудится, кто играет»**

**Цель:** закрепить представления детей о различии трудовой и игровой деятельности (трудовой – нетрудовой)

**Игровой материал**: набор карточек с изображением трудовых и игровых процессов.

**Ход игры**

У каждого ребенка – набор парных карточек (трудовая – игровая деятельность). Ребенок описывает изображения, называет процессы (мальчик чистит ботинок, девочка стирает кукольное белье, дети танцуют, играют и т. д.), устанавливает отличия (наличие результата труда или его отсутствие).

**Игра «Товарный поезд»**

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

**Игровой материал**: карточки с изображением товара, плоскостное изображение товарного поезда с вагонами.

**Ход игры**

Вариант 1: Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например, мясопродукты – продукция мясокомбината, молочные продукты – продукция молокозавода.

Вариант 2: Дети группируют предметы по месту производства: мебель – мебельная фабрика, посуда – фаянсовый завод, игрушки – игрушечная фабрика.

**Игра «Что быстрее купят?»**

**Цель**: развивать умение устанавливать зависимость между качеством товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него.

**Игровой материал:** карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платье для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц); 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.

**Игра «Магазин самообслуживания»**

**Цель:** закреплять у детей знание порядкового счета, состав числа. Развивать речь и мышление.

**Игровой материал:** атрибуты для игры «Магазин».

**Ход игры**

1. Выбрать в магазине нужные овощи и фрукты; подсчитать их стоимость и оплатить в кассу; полученный у кассира чек отдать контролеру.

2. Назвать продукты и рассказать, что из них можно приготовить.

**Игра «Пройди в ворота»**

**Цель:** закреплять умение считать, знание состава числа. Воспитывать внимание, сообразительность.

**Игровой материал**. Карточки, «ворота» с изображением чисел.

**Ход игры**

Детям раздаются карточки с разным числом монет. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т. е. ребенка, число монет на карточке которого в сумме с монетами на собственной карточке даст число, показываемое на «воротах».

**Игра «Назови профессии»**

**Цель:** научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека, воспитывать уважение к профессии взрослых, развивать интерес к людям разных профессий.

**Игровой материал:** цветок ромашки, на лепестках которой изображены картинки труда людей разных профессий.

**Ход игры**

Ребенок, отрывая лепесток ромашки, называет профессию, связанною с удовлетворением определенной потребности.

**Игра «Какие бывают доходы»**

**Цель:** учить детей правильно распределять доходы (основные и неосновные), развивать знания о дополнительных доходах семьи и воспитывать бережное отношение к деньгам.

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

**Ход игры**

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

**Игра «Что и когда лучше продать?»**

**Цель**: закрепить знания детей о спросе на товар, развивать знания о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос. Воспитывать понимания значимости профессии продавец.

**Игровой материал:** карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (летом, зимой, осенью, весной); мелкие карточки с изображением сезонных товаров.

**Ход игры**

Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например, панамки, сланцы, футболки – в «летний» магазин, а шубу, валенки, варежки - в «зимний».

**Игра «Оцени поступок»**

**Цель:** воспитывать бережное отношение к природным ресурсам и другим материальным ценностям; на основе логического мышления учить делать самостоятельные выводы.

**Ход игры**

Ведущий предлагает детям послушать рассказ, который предусматривает ошибку объективно неоправданную для любого героя.

**Задачи:**

а) найти ошибку в действиях;

б) обосновать свой ответ;

в) дать оценку действиям.

Ориентировочные рассказы ведущего. Рано утром заглянуло солнышко в окошко Вовиной комнаты. Проснулся мальчик, сладко зевнул, потянулся, включил свет и начал делать гимнастику. Решила Маша постирать платье своей куклы. Выбрала она самую большую чашку, налила в нее воды доверху, взяла мыло и начала стирать. Очень старалась Машенька, и платьице стало чистым и красивым.

**Игра «Мои домашние обязанности»**

**Цель**: формируем у дошкольников представление о том, что трудиться - значит что-то делать, созидать для себя, на благо своей семьи, близких людей, друзей, домашних питомцев и пр.; любой труд - это хорошо.

**Игровой материал**: карточки с изображением различных видов домаш­него труда, картонные монеты (условные деньги), медали «Супер­помощник», удостоверения «Герой домашнего труда».

**Ход игры**

Дети делятся на команды (по 3-5 человек).

По очереди один ребёнок из каждой команды подходит к ведущему. Ведущий говорит ребёнку или показывает картинку, какой вид труда он должен изобразить. Далее ребёнок с помощью жестов и движений должен изобразить вид труда, который ему сказал ведущий. Команды должны от­гадать, какой вид труда изображён.

Монету получает та команда, которая отгадала изображаемый вид труда. Если ребёнок хорошо работал и точно изображал вид трудовой де­ятельности, воспитатель выдаёт капитану монету.

Выигрывает та команда, которая заработала монет больше всех. Всем членам команды победителя присваивают звание «Герой домашнего труда» и выдают медали «Суперпомощник».

Виды домашнего труда: уборка игрушек, протирание пыли, уборка пылесосом пола, мытьё посуды, стирка белья, уход за обувью, приготов­ление пищи, уборка своей постели, протирание полов влажной тряпкой, мытьё окон, кормление домашнего питомца (кошки или собаки).

**Игра «Вот так заработали!»**

**Цель**: вводим в активный словарь дошкольников слово зарабо­тать, формируем умение строить версии, видеть проблемные ситу­ации, развиваем у детей смекалку, обогащаем их жизненный опыт.

**Игровой материал**: карточки с изображением различных жизненных си­туаций.

**Ход игры**

Обсудить с детьми, что значит понятие «заработать». После обсуждения ведущий называет жизненную ситуацию или рас­кладывает на столе картинки с разными сюжетами (в скобках указано, что может быть получено в результате этой ситуации):

* 1. подмели и помыли полы (похвала);
	2. испортили обои на стене, нарисовав на ней красками (на­казание);
	3. упали с дерева и разбили коленку (ушиб);
	4. мама и папа ходят на работу (заработная плата);
	5. на работе папа сделал больше работы, чем нужно было (премия);
	6. рисунок, отправленный на городской конкурс, занял первое ме­сто (подарок, приз);
	7. починили самостоятельно игрушку (радость, удовольствие и гордость за себя);
	8. помыли с папой машину (радость, удовольствие, хорошее на­строение).

**Игра «Где что купить?»**

**Цель**: формируем представление о том, где следует покупать нуж­ные товары, развиваем навык разумных трат, жизни по средствам.

**Игровой материал**: набор картинок с изображением разных товаров (например, фрукты и овощи; мебель (шкаф, стол, стулья и пр.); лекарства; молочные продукты; книги, игрушки; зубная паста и щётка; утюг, стиральный порошок, чайник; одежда, платья, коф­ты, брюки; обувь; машина; игрушки; детский велосипед, самокат и пр.). Карточки могут повторяться по несколько раз. На оборот­ной стороне карточек кружочками обозначена цена товара (один кружочек, два, три и т. д.). Картонные монеты (условные деньги). Большие таблички или плакаты, характеризующие категорию ма­газинов.

**Ход игры**

Дети разбиваются на команды по 3-5 человек, им раздают определенное количество денег. Дети, учитывая потребности каждого игрока, должны приобрести товары, при этом выбрать магазин, где они будут покупать. Обратить внимание детей, на стоимость товара и наличие денег.

**Игра «Сколько это стоит?»**

**Цель**: формируем представление о том, из чего складывается цена товара.

**Игровой материал**: пластилин, краски, цветная бумага, клей, ножницы, можно ещё и природные материалы - орехи, шишки и пр. Картон­ные монеты (условные деньги).

**Ход игры**

Предложить детям собственными силами создать поделку и, при помощи фишек, определить цену товара, который они изготовили, при этом учитывать, что каждый использованный материал или работа оценивается в 1 фишку.

**Игра «Дорого-дёшево, выгодно-невыгодно»**

**Цель**: формируем навыки осуществления покупок, выбора и при­нятия финансовых решений.

**Игровой материал**: карточки с изображением продуктов, таблички с изо­бражением торговых предприятий: «Супермаркет "Радуга"», «Минимаркет "Колобок"», «Универсам "Умка"», «Ярмарка "Щедрый дар"», таблички с надписями: «Внимание! Скидки!» и «Внимание!

Акция!», списки покупок с наклеенными на них изображениями не­обходимых продуктов. Картонные монеты (условные деньги). Гра­моты «Грамотный покупатель».

**Ход игры**

На столах размещаются таблички с изображением торговых пред­приятий: «Супермаркет "Радуга"», «Мини-маркет "Колобок"», «Универсам "Умка"», «Ярмарка "Щедрый дар"» и карточки с изображением продуктов.

Дети делятся на группы (3-5 человек).

Детям предстоит сделать покупки по списку, который они по­лучат. В каком магазине их делать и по какой цене, решать самостоятельно. Ваша задача - закупить всё и истратить как можно мень­ше монет. Выиграет команда, которая истратит меньше денег, сделает закупки дешевле и выгоднее. Обязательно советуйтесь друг с другом и действуйте сообща. Цену товара вы можете узнать, перевернув карточ­ку - сколько там кружочков, такова и цена.

Ведущий помогает при возникновении трудностей и отвечает на вопросы покупателей.

По окончании закупок подводятся итоги: определяется, какая ко­манда всё закупила по списку и истратила меньше всех монет. Участни­ки-победители награждаются грамотами «Грамотный покупатель».

Цена товара, нарисованного на картинке, указывается на обороте в виде кружочка. Все картинки с товарами: молоко, хлеб, сметана, макаро­ны, сосиски готовятся с ценой 1 и с ценой 2.

Список товаров:

1. Молоко — рис.
2. Сметана - рис.
3. Хлеб - рис.
4. Макароны - рис.
5. Сосиски - рис.

Рекомендуемая раскладка товара с учётом цены

Супермаркет (8 монет): молоко - 2, сметана - 2, хлеб - 1, макаро­ны -1, сосиски - 2.

Мини-маркет (9 монет): молоко - 1 (табличка: «Внимание! Скид­ка!»), сметана - 2, хлеб - 2, макароны - 2, сосиски - 2.

Универсам (8 монет): молоко - 2, сметана - 2, хлеб - 1, макароны - 2, сосиски -1 (табличка: «Внимание! Акция!»). Ярмарка (6 монет): молоко -1, сметана -1, хлеб -1, макароны -1} сосиски-2.

**Игра «Деньги получили - ерунды накупили»**

**Цель**: формируем представление о важности планирования поку­пок, разумного подхода к покупкам и тратам денег.

**Игровой материал**: карточки с изображением товаров: с одной сторо­ны изображение красивых упаковок с яркими рисунками, пакеты красивые и пр., с другой - изображение товара (всякая ерунда): веники, очки, хлопушки, соски, погремушки, гвозди, молотки, клей, ложки, лампочки, лимоны, шишки, шарики, бантики, пу­говицы, лопатки, грабли, кубики; картонные монеты (условные деньги).

**Ход игры**

Ведущий делит детей на условные семьи, каждая семья получает по пять монет на покупки и отправляется в супермаркет.

На столе раскладываются карточки лицевой стороной вверх, где нарисована только упаковка товара. Ведущий предупреждает, что, делая покупки, члены семьи должны советоваться друг с другом и ориентироваться на упаковку и рекламу; не переворачивая карточки, кладут их в сумку (пакет, коробочку и пр.). Каждая покупка (карточ­ка) имеет цену в одну монету. Сделав покупки (истратив все деньги), семьи возвращаются на свои места и вскрывают упаковки (перевора­чивают карточки). На обратной стороне каждой карточки указано, что за товар купили.

Все вместе подводят итог, правильно ли так тратить деньги.

**Игра «Копим и сберегаем»**

**Цель**: формируем понимание того, зачем надо копить и сбе­регать деньги, развиваем терпение, вводим в активный словарь по­нятия сбережение и накопление.

**Игровой материал**: Листы бумаги белые и цветные, карандаши и ножницы, трафареты в форме кружков и квадратов одинакового размера.

**Ход игры**

Ведущий раздаёт каждо­му по листу цветной бумаги и просит вырезать как можно больше ква­дратиков и кружочков. По окончании, происходит подсчет получившихся фигур и определяется победитель, оказавшийся самым бережливым.

**Игра «Занять и одолжить»**

**Цель**: вводим в активный словарь понятия «одалживать», «занимать» (занять - взять что-то взаймы на время, одолжить - дать что-то взаймы на время), формируем представление о возможных последствиях займов.

**Игровой материал**: бумага, синие и красные карандаши.

**Ход игры**

Дети делятся на две группы, берут листы бумаги, одна группа бе­рёт красные карандаши, другая - синие. Группам даётся задание: нарисо­вать синий квадрат с красным кругом внутри. Чтобы выполнить зада­ние, им придётся занимать друг у друга и одалживать карандаши.

По окончании игры сделать вывод, что перед тем как занимать или одалживать, следует хорошо по­думать. Если взял в долг, надо обязательно долг вернуть.

**Игра «Составляем план покупок»**

**Цель**: формируем начальные навыки планирования, прививаем привычку планирования как залог будущего успеха, знакомимся с понятием план, уясняем принципы (правила) планирования.

**Игровой материал**: картинки с изображением различных продуктов. Обяза­тельные продукты: молоко, рис, соль, сахар, макароны, сосиски, кол­баса, сливочное масло, яйцо, сметана, огурцы, помидоры.

**Ход игры**

Предложить детям составить план покупок для приготовления заданного блюда и разбить по категориям необходимые товары.

**Игра «Наши цели»**

**Цель игры:** формируем умения ставить перед собой цель, плани­ровать и выбирать способы её достижения.

**Игровой материал**: можно подготовить карточки с изображением раз­личных героев (супермен (Человек-паук), Маша из мультфильма «Маша и медведь» и Гена из мультфильма «Барбоскины»).

**Ход игры**

Предложить детям разделиться на 3 группы:

1-я группа: Хочу быть ловким, как супермен.

2-я группа: Хочу так же хорошо петь, как Маша из мультфильма «Маша и медведь».

3-я группа: Хочу быть знающим, как Гена из мультфильма «Барбо­скины».

Ведущий называет детям действия, из которых каждая группа долж­на выбрать те, которые соответствуют достижению выбранной цели.

1. Заниматься музыкой с педагогом.
2. Питаться правильно и полезно.
3. Рано вставать и планировать свой день.
4. Откладывать и копить деньги, чтобы можно было купить всё не­обходимое для достижения цели.
5. Много читать
6. Заниматься спортом

После выбора действий ведущий обращает внимание детей на то, что пункты 2-4 подходят всем группам независимо от поставленных целей.

**Игра «Доход и расход»**

**Цель игры**: учить определять к каким финансовым потокам

относятся действия с деньгами (доход или расход).

**Игровой материал**: картонные монетки (условные деньги), карточки со знаками «+» и «-»,

**Ход игры**

У каждого из вас на столе лежит две карточки - одна со знаком «+», а другая со знаком «-».

Знак «+» всегда означает увеличение, доход, то есть приход денег, а знак «-» - их трату, расход и уход. Представим, что мы с вами одна большая дружная семья. Я вам буду говорить, какое событие произошло в нашей семье, а вы будете подни­мать карточку со знаком «+», если это приход денег, или со знаком если это расход денег. Начинаем:

1. Мама и папа получили зарплату (денег в семье прибавилось). Be- дущий кладёт на стол несколько монет.
2. За хорошую работу папа получил вознаграждение — премию (де­нег в семье прибавилось). Ведущий кладёт на стол ещё несколько монет (стопка увеличивается).
3. Сын случайно нашёл деньги на улице. Дети поднимают карточ­ки, ведущий кладёт на стол ещё несколько монет.
4. Мама выиграла деньги в лотерею. Дети поднимают карточки, ве­дущий кладёт на стол ещё несколько монет.
5. Бабушка получила пенсию. Дети поднимают карточки, ведущий кладёт на стол ещё несколько монет.
6. Брат принёс стипендию. Дети поднимают карточки, ведущий прибавляет к стопке ещё несколько монет.
7. Сестра получила деньги в подарок на день рождения. Дети подни­мают карточки, ведущий кладёт на стол ещё несколько монет.
8. Бабушка продала укроп и петрушку со своего огорода. Дети под­нимают карточки, ведущий кладёт на стол ещё несколько монет.
9. Папа заплатил за квартиру, электричество, газ и телефон. Дети поднимают карточки, ведущий уменьшает стопку на несколько мо­нет.
10. Мама сходила в магазин за хозяйственными покупками. Дети поднимают карточки, ведущий уменьшает стопку на несколько монет.
11. Бабушка купила продукты на рынке. Дети поднимают карточки, ведущий уменьшает стопку на несколько монет.
12. Вся семья съездила на экскурсию в другой город. Дети поднима­ют карточки, ведущий уменьшает стопку на несколько монет.
13. Сыну купили велосипед. Дети поднимают карточки, ведущий уменьшает стопку на несколько монет.
14. Сестре купили платье. Дети поднимают карточки, ведущий уменьшает стопку на несколько монет.
15. Папа отремонтировал холодильник, купил запасные части. Дети поднимают карточки, ведущий уменьшает стопку на несколько монет.
16. Маме купили новые туфли. Дети поднимают карточки, ведущий уменьшает стопку на несколько монет.

**Игра «Что нельзя купить»**

**Цель игры**: формируем понимание того, что не всё можно купить за деньги

**Игровой материал**: карточки с изображением товаров и объектов, не являющихся товарами, карточки зеленого и красного цветов.

**Ход игры**

Предложить детям определить, все ли можно купить за деньги.

Ведущий называет различные предметы, дети должны определить, являются ли они товаром. В случае, если это товар- поднимают зеленую карточку, если это товаром быть не может- красную.

Например: молоко, обувь, луна, машина, солнце, звездное небо, семена помидоров, облака, снег, торт, книга, велосипед, горы, лес, радуга, самокат и т.д.