МБДОУ «Детский сад №25 «Ромашка» г. Нефтеюганска

**Картотека игр по формированию**

**основ финансовой грамотности**

**для детей старшего дошкольного возраста**

****

Составил воспитатель: Гермаш Л.М.

**Необходимо с помощью игр и практик донести до детей, что:**

1. *Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются!*

*Объясняем, как люди зарабатывают деньги и каким образом заработок зависит от вида деятельности.*

2. *Сначала зарабатываем - потом тратим.*

*Рассказываем, что «из тумбочки можно взять только то, что в нее положили», - соответственно, чем больше зарабатываешь и разумнее тратишь, тем больше можешь купить.*

3. *Стоимость товара зависит от его качества*, *нужности и от того, насколько сложно его произвести.*

*Объясняем, что цена - это количество денег, которые надо отдать, а товар в магазине - это результат труда других людей, поэтому он стоит денег; люди как бы меняют свой труд на труд других людей, и в этой цепочке деньги - это посредник.*

4. *Деньги любят счет.*

*Приучаем считать сдачу и вообще быстро и внимательно считать деньги.*

5. *Финансы нужно планировать.*

*Приучаем вести учет доходов и расходов в краткосрочном периоде.*

6. *Твои деньги бывают объектом чужого интереса.*

*Договариваемся о ключевых правилах финансовой безопасности и о том, к кому нужно обращаться в экстренных случаях.*

7. *Не все покупается.*

*Прививаем понимание того, что главные ценности - жизнь, отношения, радость близких людей - за деньги не купишь.*

8. *Финансы - это интересно и увлекательно!*

**Дидактическая игра** **«Разложи монетки по порядку»**

**Цель:** развитие умения детей соотносить денежные знаки по достоинству.

**Задачи:** упражнять детей в умении ориентироваться в денежных знаках, оперировать ими.

**Материал:** монеты (картинки) достоинством 1 рубль, 2, 5, 10 рублей.

**Ход игры**:

Детям предлагается разложить монеты сначала в порядке возрастания, затем в порядке убывания.

**Дидактическая игра «Размен»**

**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 2-х меньших до 10.

**Материал:** дидактическое пособие**:** карточки с изображением кошелька с обозначенной цифрой (2,3,4,5, 6,7,8,9,10), монеты (картинки) достоинством 1 рубль, 2, 5 рублей).

**Ход игры**:

Детям предлагается выбрать кошелек и составить указанную на кошельке сумму разными способами с помощью монет.

**Дидактическая игра «Купите Коле подарок»**

**Цель:** развитие умений детей совершать покупки.

**Задачи:** упражнять детей в умении ориентироваться в денежных знаках, оперировать ими, развивать умение детей сделать правильный выбор и купить желаемые товары с учетом игровых пристрастий мальчиков и девочек при условии, что у них на приобретение покупки есть определенная сумма денег.

**Материал:** карточки с изображением кошелька с обозначенной цифрой (6,7,8,9,10), монеты (картинки) достоинством 1 рубль, 2, 5 рублей в соответствии с указанной на кошельке суммой, карточки с изображением полок, на которых размещены игрушки, канцелярские товары, книги с ценниками, корзинка.

**Ход игры**:

Детям предлагается выбрать подарок из предложенных в магазине товаров.

**Дидактическая игра** **«Поможем Кате купить полезные продукты»**

**Цель:** развитие умения детей совершать покупки.

**Задачи:** упражнять детей в умении ориентироваться в денежных знаках, оперировать ими, на указанную на кошельке сумму выбрать только полезные для здоровья продукты.

**Материал:** карточки с изображением кошелька с обозначенной цифрой (6,7,8,9,10), монеты (картинки) достоинством 1 рубль, 2, 5 рублей в соответствии с указанной на кошельке суммой, карточки с изображением полок, на которых размещены различные продукты питания: молоко, сметана, овощи, фрукты, конфеты, сок, кока-кола, шоколад и др., корзина  для покупок.

**Ход игры**:

Детям предлагается на указанную сумму приобрести полезные для здоровья продукты.

**Дидактическая игра** **«Помоги маме купить продукты»**

**Цель:** развитие умения детей совершать покупки.

**Задачи:** упражнять детей в умении ориентироваться в денежных знаках, соотносить денежные знаки по достоинству, оперировать ими, соотносить желания с финансовыми возможностями, воспитывать бережливость.

**Материал:** карточки с изображением кошелька с обозначенной цифрой (6,7,8,9,10), монеты (картинки) достоинством 1 рубль, 2, 5 рублей в соответствии с указанной на кошельке суммой.

Карточки-задания (картинки с изображением необходимых товаров), карточки- модели «Фонд помощи бездомным животным», «Копилка», «Семья».

**Ход игры:** Детям предлагается совершить покупки в соответствии с карточкой-заданием, оставшиеся от покупки деньги использовать по своему усмотрению: что-то купить себе, передать на благотворительность, вернуть маме или положить в копилку.

**Сюжетно- ролевая игра** **«Супермаркет»**

**Цель:** закрепление алгоритма совершения покупки, действий покупателя.

**Задачи:**

* продолжать учить решать проблемные ситуации, аргументировать свои ответы, активизировать словарь.
* способствовать развитию внимания, логического мышления, связной речи; способствовать формированию коммуникативных отношений.
* способствовать воспитанию нравственных качеств, правильному отношению к деньгам и разумному их использованию.

**Материал:** инвентарь и оборудование сюжетно-ролевой игры «Супермаркет»; набор карточек для распределения ролей (с изображением покупателя – 4 шт., кассира -2 шт., продавца -3), 5 карточек с изображением набора продуктов и товаров, 4 банковские карты, 4 кошелька с набором монет и купюр.

**Ход игры:**

Игровые роли: продавец, покупатель, кассир. Детям предлагается выбрать карточку и определить, какую роль он будет выполнять в игре.

Игровые действия: Продавцы проходят в торговый зал, проверяют наличие ценников, порядок на полках. Кассиры приглашаются пройти в кассы. Покупателям, предлагается выбрать карточку, с набором товаров, необходимых к покупке и определить способ оплаты (наличные средства или безналичные).

Покупатели отправляются в магазин за покупками, выполняя покупки соотносят количество денег с ценой товара, суммой приобретенных покупок. Проходят на кассу, оплачивают товар.

Развитие игры предполагает объединение сюжетов с сюжетно-ролевой игрой «Семья», «Кафе».

**Игра «Груша-яблоко»**

**Цель:** научить считать деньги и ресурсы.

Необходимые материалы: бумага, карандаши,

ножницы.

**Суть игры:** Предложите ребенку нарисовать на одной

стороне бумаги грушу. Когда рисунок закончен,

предложите нарисовать на оборотной стороне листа

яблоко. Когда завершены оба рисунка, дайте ребенку в

руки ножницы и попросите вырезать для вас и грушу, и яблоко. Увидев

замешательство, объясните, что, конечно, это невозможно. Потому что лист бумаги

один, и если мы изначально хотели вырезать два рисунка, необходимо было заранее

спланировать место на бумаге. Так и с деньгами: их нужно планировать заранее.

**Игра «Кто кем работает?»**

**Цель:** На примере сказочных героев закрепить

и расширить представление о профессии.

Воспитывать желание познавать

многообразный мир профессий, уважение к

человеку-труженику.

**Материал**: Кукла-Загадка, рисунки с

изображениями людей разных профессий и

сказочных героев.

**Суть игры:** Показать детям картинки, на которых изображены люди разных

профессий. Дети, ориентируясь по рисункам, называют профессии родителей, своих

близких, всех тех, с кем они встречаются.

Получив из кассы картинки с изображениями сказочных героев, просит отгадать их

профессии.

Раздать девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с

изображениями людей разных профессий. По сигналу колокольчика девочки и

мальчики начинают искать свою пару и по двое садятся за столы, а затем по очереди

доказывают правильность своего выбора. Можно предложить детям, чтобы с

помощью движений, имитаций и других образных действий они показали

профессию своего героя.

Организовать постепенный переход к сюжетно - ролевым игр на эту тему. Можно

провести и беседы о том, как относится к своему труду герой, кто производит

товары, а кто предоставляет услуги (если дети знакомы с этими понятиями).

**Игра «Услуги и товары»**

**Цель:** Закреплять сведения о том, что такое

услуги и товары, показать, что они

встречаются не только в реальной жизни, но и

в сказках. Воспитывать уважение к любой

работе.

**Материал**: Предметные, сюжетные картинки

с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг - в сказках:

Красная Шапочка несет корзину с пирожками, художник Тюбик рисует картины,

Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, Дедушка ловит неводом рыбу,

Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма и т.

д.; таблицы Товары, Услуги.

**Суть игры:**

Из-за театральной ширмы слышать голос героя: ребята, я решил печь пирожки и

продавать их лесным жителям. Как вы считаете, я произвожу товар или

предоставляю услугу?

Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые

производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить

другому).

Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец,

сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители

которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач,

продавец.

В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две

таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие

рисунки, объясняя свои действия:

-Мама печет пирожки бабушке. Пирожки - это товар, который изготовила мама. А

вот внучка несет эти пирожки бабушке. Итак, девочка предоставляет услугу.

-Винтик со Шпунтиком ремонтируют автомобили. Они предоставляют услуги.

По окончании детям читают любимую сказку и проводят беседу по теме игры.

**Игра «Кто как работает?»**

**Цель:** Расширить представление о том, что в

сказке герои по-разному приобретают богатство:

одни трудятся, а другие стремятся порой

неблаговидными делами получить большие деньги.

Воспитывать уважение и привязанность к добрым

и трудолюбивым героям сказок.

**Материал:** Лесенка, состоит из пяти ступеней;

сказочные герои: Золушка, Буратино, старая из

сказки Пушкина, Крит, Кот в сапогах, Маугли,

Котигорошко, Кривенька Уточка, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Бабка, Лисичкасестричка и др.

**Суть игры**: Показать черный ящик, солнышко и облако. Просить помочь

разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана) лесенку, предложите каждому

ребенку достать из черного ящика рисунок с изображением сказочного героя.

Затем знакомьте с правилами игры:

Если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней

ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у

которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние

ступени. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят

тем или иным сказочным героям:

«Так работает, что даже весь день на солнышке лежит».

«Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После

окончания игры устроить дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям

сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

**Игра «Разложите товар»**

**Цель:** учить детей классифицировать предметы по

общим признакам; закреплять знания детей о

разновидности торговых объектов.

**Ход игры:**

Перед ребенком раскладывают несколько картинок с

изображением предметов, которые могут быть

товаром в различных магазинах.

Задание 1. Разложить картинки на группы, в которых

предметы объединены по общим назначением. Дать названия магазинам, которые

могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки»,

«Одежда» и тому подобное.

Задание 2. Сгруппировать картинки, не нужно дифференцировать предметы по

общим признакам, а предложить свои варианты их сочетания, руководствуясь

собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо - молоко»,

«Фрукты и овощи» и тому подобное.

**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.

**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 «Что важнее?»**

**Цель:** закреплять умение ориентироваться в

понятиях «предметы роскоши» и «жизненно

необходимые предметы»; учить дифференцировать

предметы по степени их значимости, делая

логические выводы.

**Ход игры:**

В игре могут принимать участие 2-3 детей. Каждому

из них дается карточка с изображением предметов,

которые используются людьми в различных

жизненных ситуациях.

Задание 1. Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно

необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши.

Задание 2. Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что

остались. Обосновать их необходимость для человека.

Задание3. Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для

жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись.

Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения

которых остались закрытыми.

С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры:

ребенку дается более сложное задание - закрыть фишками изображения тех

предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время

быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей.

Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста

и тому подобное.

**Игра «Хочу и надо»**

**Цель:** познакомить детей с многообразием

потребностей и ограниченными возможностями.

Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

Правила: определить, к какому понятию - «хочу» или

«надо», - относится изображенный на карточке

предмет, и приклеить картинку на соответствующее

панно.

**Материалы:** карточки, на которых изображены дом,

одежда, продукты питания, вода, кошка, собака,

велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и

т.п.; игровое поле.