**Картотека игр**

**по финансовой грамотности**

**для детей 5-7 лет**

***Подготовила: Недикова Татьяна Алексеевна, воспитатель МАДОУ ДСКВ «Югорка», г.Покачи***

**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**

Покажите 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 девочки и

мальчики начинают искать свою пару и по двое садятся

за столы, а затем по очереди доказывают правильность

своего выбора. Можно предложить детям, чтобы с

помощью движений, имитаций и других образных

действий они показали профессию своего героя.

Организуйте постепенный переход к сюжетно – ролевым

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 «Разложите товар»**

**Цель:** учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей 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 «Не ошибись»**

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

**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.

**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. Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное.

**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».

**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.

В. 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.

В. Наш банк работает в течение всей недели с одним выходным днем.