

Картотека дидактических игр по финансовой грамотности дошкольника

Дидактическая игра «Чей труд важнее?»

Цель: Закрепление знаний детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленностью.

Оборудование: набор картинок с изображением различных действий взрослых людей (домашние дела и профессии).

Ход игры

Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж пылесосит; 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 домашние дела. (стирка домашнего белья, уборка дома, прополка огорода и др.)

Результат: дети дифференцируют виды трудовой деятельности человека, понимают, что есть труд общественно полезный, за который получают деньги (зарплату), а есть домашний труд, за который получают похвалу. И тот и другой важны для человека.

Дидактическая игра «Кто как работает?»

Цель. Расширение представлений о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги.

Оборудование: сказочные герои: Золушка, Буратино, Крот, Дюймовочка, Кот в сапогах, Емеля, Золотая Рыбка, Наф - Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др. Изображения солнышка и тучки.

Ход игры:

Покажите волшебный сундучок, солнышко и облако. Просите помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана), лесенка, предложите каждому ребенку достать из сундучка 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 устройте дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Дидактическая игра «Построй по алгоритму»

Цель: Закрепление знаний детей о профессиях, научить выстраивать логическую цепочку действий, необходимых для получения результата.

Оборудование: карточки с изображением алгоритма.

Ход игры: Дети делятся на команды по профессиям. В соответствии с профессией они получают задания (например, если повар, то приготовить какое-либо блюдо).

Предлагаются карточки с изображением определенного алгоритма, дети должны в правильном порядке эти карточки разложить, выстроить свой алгоритм и получить нужный результат, продукт деятельности. Только при правильном последовательном выполнении действий, получают зарплату по результату.

Дидактическая игра: «Назови профессии по результату труда»

Цель: Расширение представлений детей о профессиях и их результате, учить детей правильно называть профессии людей по ассоциациям.

Оборудование: два набора карточек - с изображением разных профессий и с изображением результата труда этих профессий.

Ход игры:

Дети получают разные карточки – у одних изображены профессии, у других результат труда этих профессий. По команде детям нужно собраться в пары - профессия и результат труда этой профессии (торт-кондитер, дом – строитель ...)
Результат: дети знают разные профессии и то, что получается в результате труда этих профессий.

Раздел 2 «Что такое деньги, откуда они берутся и зачем они нужны?»

Дидактическая игра: Домино «Русские деньги»

Цель: Закрепление знаний детей о денежных средствах, о названии и достоинстве русских денег, их особенностях.

Оборудование: костяшки в виде карточек домино – 28 шт., на которых изображены русские купюры и монеты разного достоинства и в разном наборе.

Ход игры:

Игровые правила: выигрывает тот, кто первым заканчивает подбор картинок, положит их по правилу: 1руб. к 1руб.; 2руб. к 2 руб. и т.д.

Игровые действия: Правила игры – общие для домино.

- 1) Все участвующие в игре получают по шесть фишек, остальные фишки находятся в «банке», лицевой стороной вниз. Если участников игры 5 или 4, то можно, увеличить количество раздаваемых фишек до семи.
- 2) Игрок, у которого есть фишка с парными картинками, начинает ход первым. Остальные участники по очереди раскладывают свои фишки со схожими картинками.
- 3) Если у кого-то из игроков нет фишки с похожей картинкой, то он берет фишки из банка. Если фишки закончились и в банке этот игрок пропускает ход.
- 4) Игрок, у которого раньше все закончатся фишки, становится победителем.

Дидактическая игра «Поезд монет и купюр»

Цель: Обучение детей выстраивать последовательность по увеличению и уменьшению достоинства монет и купюр.

Оборудование: Набор монет на каждого ребенка для практических действий, «поезд монет и купюр», где дети смогут раскладывать монеты и купюру в увеличивающейся и уменьшающейся последовательности.

Ход

игры:

К нам в гости приехал «поезд монет и купюр». Как вы думаете, что за груз он везет? (монеты)

- Правильно, но монеты в этом поезде расположены в определенном порядке. В первом вагоне едет монета самого большого достоинства. Посмотрите на свои монеты, какая монета может ехать в первом вагоне?

- Давайте поместим в первый вагон монету в 5 рублей, в следующем вагоне какая поедет монета?

Далее дети распределяют монеты по вагонам в порядке убывания достоинства.

- Какая монета едет в последнем вагоне? Значит, эта монета самого меньшего достоинства (1 копейка).

Можно задать детям вопросы по данному заданию: Какая монета находится в вагоне между 1 копеей и 10 копейками?

- Ребята, а можно расселить по вагонам купюры таким же образом (дети расселяют купюры по вагонам).

Дидактическая игра

«Волшебные превращения денежки»

Цель: Ознакомление с валютой как денежной единицей страны (деньгами других стран).

Оборудование: Волшебная палочка, деньги разных стран.

Ход игры: Дети заочно путешествуют с денежкой-рублем в другие страны. Волшебная палочка все время меняет «имя» денежки, удивляет путешественников. В каждой стране денежка имеет свое «имя»: в России – рубль, в Германии – марка, на Украине – гривна, в Белоруссии – зайчики и т. д.

Итог: валютой называют денежную единицу (деньги) любой страны.

Дидактическая игра: «Какие бывают доходы»

Цель: Уточнение знаний детей об основных и дополнительных доходах.

Оборудование: Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбора 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.

Дидактическая игра «Сложи денежку»

Цель: Формирование у детей дошкольного возраста элементарные знания и представления о монетах и купюрах, представление о целостных образах предметов.

Оборудование: Разрезанные карточки монет и купюр.

Ход игры:

Разрезанные карточки раскладывают на столе хаотически и предъявляют ребенку. Количество частей и способ разрезания от более простого к **сложному** (разрез по прямой или по косой линиям). Картинку предлагают собрать после того, как найдены все части купюры или монеты.

В качестве **усложнения** задания можно предложить детям собрать картинку «в паре» или на скорость.

Дидактическая игра «Денежкины домики»

Цель: знакомство с понятиями связанными с хранением накоплением денежных средств.

Оборудование: «копилка», «банк», «кошелек» и монеты разного достоинства, набор цифр от 1 до 20.

Ход игры:

Играют 2-3 ребенка. Детям раздается одинаковое количество монет номиналом: 1руб., 2 руб, 5 руб., 10 руб.

Задание: выбрать монеты разного достоинства, чтобы они в сумме составляли: для копилки – 5 рублей, для кошелька – 10 рублей, для банка – 20 руб. и т.д.

Приветствуется наличие разных вариантов.

Раздел 3 «Покупаем, продаём и обмениваем»

Дидактическая игра «Размен»

Цель: Обучение детей считать деньги.

Оборудование: монеты и купюры разных номиналов.

Ход игры:

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.

Дидактическая игра «Сдача»

Цель: Формирование умения делать первичные экономические расчеты.

Оборудование: банкноты разным номиналом, лист бумаги, карандаш

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.

Дидактическая игра «Школа банкиров»

Цель: Закрепление знаний о цифровом ряде, умение соотносить цифру и количество.

Оборудование: купюры разного достоинства

Ход игры: Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще называют, 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.

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

Раздел 4 «Тратим разумно, берегаем и экономим»

Дидактическая игра "Накопи-КА"

Цель: Формирование у детей умения сравнивать количество монет.

Оборудование: игровое поле, кубик, кошелёчки на каждого ребёнка, монеты.

Ход игры: Количество игроков 1-4. На игровом поле, в районе слова "Банк" располагаются монеты. Игрок бросает кубик и делает столько шажков, сколько выпадет на кубике и совершает действия в соответствии с выпавшей клеточкой: +1, +2, +4, +5 - взять из банка соответствующее количество монет.

-1, -3 - вернуть в банк соответствующее количество монет.

Побеждает тот, у кого к концу игры в кошельке окажется большее количество монет.

Усложнить: Предложить посчитать, сколько монет " на руках", а сколько осталось в банке.

Дидактическая игра: «Магазин»

Цель: Расширение представления детей о том, что такое магазин, для чего нужны деньги.

Оборудование: разные товары, картинки с названиями магазинов, деньги, ценники.

Ход игры:

В. Ребята, мы очень много с вами знаем об истории возникновения денег: как они появились, что использовали раньше вместо денег, какие сейчас существуют деньги в разных странах.

Воспитатель повторяет и закрепляет с детьми уже знакомый материал на тему: «Деньги и история их возникновения».

В. А что же такое магазин? (Ответы детей.) Правильно, это то место, где люди совершают покупки. Что можно купить в магазине? (Ответы детей.) Кто знает, как можно одним словом назвать все то, что продается в магазине? (Товар.) Значит, товар — это все то, что продается в магазине.

Отгадайте загадку:

Угадай, как то зовется,

Что за деньги продается.

Это не чудесный дар,

А просто-напросто... (Товар.)

Назовите продовольственные товары, т.е. товары, которые можно купить в магазине и употреблять в пищу. (Хлеб, молоко, яйца, конфеты и т. д.)

А теперь попробуйте назвать промышленные товары (одежда, обувь, головные уборы и т. д.). (Ответы детей.)

Значит, товары, у нас бывают какие? (Продовольственные и промышленные.)

Подумайте, ребята, что нужно иметь покупателю и что нужно знать для того, чтобы купить товар. (Иметь деньги, знать цену.) А что же такое цена? (Это то, сколько стоит товар.) Всегда ли цена на товар одинаковая? (Нет.) Значит, товары бывают дешевые и дорогие.

Скажите, выгодно ли покупателю покупать дешевый товар? А выгодно ли продавцу продавать дешевый товар?

Значит, цена влияет на то, сколько можно купить товара. (Дешевой продукции — много, дорогой — мало.)

Какой товар покупали бы вы — дешевый или дорогой? Почему?

Ребята, с одной стороны, это правильно, когда вы экономите деньги, покупая дешевый товар, и у вас еще остаются деньги на другую покупку. Это хорошо.

Но может ведь быть и такая ситуация. Например, в магазине продается обувь.

- одна пара обуви стоит дешево, но качество у него не очень хорошее, т. е. она не так удобна. Нет гарантии, что она будет служить долго. К тому же, в продаже есть эта обувь только больших размеров.

- Вторая пара обуви стоит дороже, но она очень удобна и практична. Эта пара обуви произведена известной фирмой, из качественных материалов ее качество гарантировано.

Какую бы обувь вы купили — ту, что дешевле, но низкого качества или ту, что дороже, но более качественную? (Ответы детей.)

Необходимо обратить внимание детей на то, что дешевый товар покупать хорошо, но важно обращать внимание и на качество продукции. Иногда, как видите, есть смысл купить дорогую, но более качественную вещь.

В. Мы уже с вами выяснили, что есть продовольственные товары, а есть промышленные товары. А какие у нас бывают магазины? (Овощной, хлебный, колбасный, рыбный — магазины продовольственных товаров; мебельный, обувной, «Одежда» и т. д. — магазины промышленных товаров.)

Как же называются люди, которые работают в магазине и продают товары? (Продавцы.) А те, кто покупают эти товары? (Покупатели.)

В чем заключается работа продавца в магазине? Например, в продовольственном магазине? А в магазине, где продают ленты, пуговицы, ткани? А в обувном магазине? (Ответы детей.) Хотели бы вы стать продавцом в магазине? (Ответы детей.)

Воспитатель предлагает детям поиграть в сюжетно-ролевую игру «Магазин». Обращает внимание на культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем. А так же попробовать купить запланированные покупки, чтобы осталась сдача.

Дидактическая игра: «Что дешевле?»

Цель: Формирование умения ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене, чтобы при покупке товара сэкономить деньги.

Оборудование: карточки с изображениями разных предметов, ценники, деньги.

Ход игры: сначала дети подбирают предметы контрастные по цене, а затем устанавливают ассортименты товаров (сериационные ряды) – от предмета самого дешёвого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы. Так же просим сделать какую-то покупку, так чтобы сэкономить, например, на билет в кино.

Дидактическая игра: «Учимся экономить»

Цель: Формирование умения у детей представления о том, как экономить деньги.

Оборудование: ноутбук с картинками, проектор.

Ход игры:

Детям необходимо выбрать и назвать то, от чего можно отказаться и сэкономить бюджет семьи. Кто лучше экономит, получит фишку.

На слайде появляются изображения еды, одежды, машины, игрушек, овощей и фруктов, оплата коммунальных услуг, кафе и дома, транспорта.

Педагог задает детям вопрос: от чего можно отказаться, чтобы сэкономить деньги?

Дидактическая игра «Хорошо-плохо»

Цель: Закрепление представлений у детей о том, что надо беречь энергию, воду.

Оборудование: картинки с экономическими ситуациями (горит свет, бежит вода из под крана, грязная вода, помятый лист бумаги, отрез ткани и вырезанный на ней небольшой кусочек и т.п.).

Ход игры:

Воспитатель называет экономические ситуации, а ребенок отвечает, хорошо это или плохо (например, днем горит свет – это хорошо или плохо?; течет кран – это хорошо или плохо и т.п.).

Раздел 5 «Учимся занимать и отдавать долги»

Дидактическая игра «Долг платежом красен»

Цель: Обучение детей занимать и отдавать долги.

Оборудование: набор картинок, карточки с процентами которые нужно вернуть подолгу карточки с надписями « Банк», « Микрозаймы», « Работа»

Ход игры:

Дети делятся на четыре группы. Первая это заемщики, вторая работники банка и третья работники микро финансовой организации, четвертая работодатели. Детям второй и третьей команды раздается одинаковое количество карточек. Задача детей первой группы взять в долг и успешно его вернуть. При этом есть еще карточки у из детей из четвертой группы, но чтобы их получить детям из первой группы надо выполнить задание(работу).

Например: Ребенок занял мандарин и через некоторое время вернул его с процентами мандарин и одну дольку, (схема кредита в банке) или три мандарина (схема займа в микро финансовой организации).

Особо креативным заданием может стать «выбивание долга» — конечно, не физическими способами, а путем переговоров. (Навыки доброго коллектора могут пригодиться в воспитательном процессе.)

Дидактическая игра « Занять и одолжить»

Цель: Формирование у детей понимания, что такое занимать и одалживать.

Оборудование: листы бумаги, карандаши красные и синие.

Ход игры:

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

Раздел 6 «Учимся планировать»

Дидактическая игра «Планирование»

Цель: Формирование знаний детей о времени, часах, понятие о расписании на день.

Оборудование: Большое поле в виде циферблата, маленькие карточки с изображением различных видов деятельности (карточки со словами, обозначающими различные виды деятельности детей)

Ход игры:

В начале дня дети, при помощи воспитателя, планируют свою деятельность на завтрашний день. «Как начинается ваш день?» «Как думаешь, что нужно сделать в первую очередь? А потом?»

Вспоминают, какой завтра день, какие занятия проходят в этот день недели, планируют что, например, будут наблюдать на прогулке. Если на носу важное мероприятие, объясните это ему.

Раскладывают карточки с рисунками или словами (для детей умеющих читать) по часам: подъем, умывание, идем в сад, завтрак, занятия, обед, прогулка, наблюдения и эксперименты и т. д.

Как вы считаете, нужно ли планировать свои возможные действия (например в выходные дни)?

Планирование времени можно сделать увлекательным. Например, обсудить с ребенком, как расписать день развлечений с друзьями. Попросите его оценить, сколько времени может занять обед, прогулка в парке, мороженое по пути домой. Ребенок поймет, что если заранее предусмотреть время для развлечений, то можно сделать намного больше интересных вещей.

Дидактическая игра: «Планирование семейного бюджета»

Цель: Обучение детей распределять семейный бюджет с помощью дидактической игры (на что целесообразней потратить семейный бюджет).

Оборудование: Основные ячейки: доходы и расходы, вспомогательные ячейки: виды доходов, виды расходов. Карточки с изображением необходимых для семьи вещей (продукты питания, бытовая техника, мебель для жилья, одежда) и не столь необходимых (игрушки, сладости, ролики, самокат и т.д.); Бумажные монетки номиналом 1 рубль.

Ход игры:

ЗАДАНИЕ №1. Распределить расходы и доходы

- Перед вами находятся картинки доходов и расходов семьи.

Уважаемые семьи, посоветуйтесь и распределите их на 2 группы.

Так что же относится к доходам и расходам?

Варианты дохода: премия, заработная плата, выигрыш в лотерею, продажа овощей со своего приусадебного участка, пенсия, вам подарили денежный подарок, пособие на детей, наследство, стипендия.

Варианты расхода: продукты, квартплата, билет в кино, оплата телефона, покупка промышленных товаров, оплата электроэнергии, транспортные расходы, платные медицинские услуги, налоги.

ЗАДАНИЕ №2. Распределить расходы семьи

Представьте себе, что вы распоряжаетесь семейным бюджетом. Вам выделяется семейная копилка. Вы решаете, на что потратить деньги. Ваша задача – распределить, на что вы потратите, куда израсходуете деньги?

(Воспитатель раздает «деньги» - монеты, куда больше всего положат, те нужды и будут удовлетворены больше всего. Монеты можно класть не на все картинк-нужды. Распределяя монетки по ячейкам, дети используют счет в пределах 20. По итогам распределения монет должна остаться одна монета номиналом 1 рубль - это экономия денег, полученная путем правильного распределения денежных средств. Монету можно положить в копилку и использовать в дальнейшем для покупки товаров в магазине игрушек.)

Игра « Составляем план покупок»

Цель: Формирование у детей понятия «список покупок». Упражнение в умении следовать заранее запланированному списку покупок, приобретать товары на заданную сумму денег

Оборудование: Картинки продуктов, деньги разным номиналом, песочные часы, лист бумаги, карандаш

Ход игры:

Каждый ребенок создает «Список покупок», он может нарисовать или написать перечень покупок для приготовления отдельных блюд. Все продукты вы будете закупать в магазине « Гастроном» « Гастроном»- это магазин, где продают только продукты питания. Если затрудняется, пробуем все вместе составить список.

1. Молочная рисовая каша (молоко, рис, масло, сахар, соль)

2. Яичница с колбасой (яйца, масло, колбаса)

3. Макароны с сосисками (макароны, сосиски, масло)

4. Салат из овощей (помидор, огурец, перец и т.д.)

Педагог просит собрать покупки в корзинку. А затем рассказать, что он «купил» и почему. Игру постепенно можно усложнить, попросив ребенка классифицировать «товары» в «списке покупок» (молочные продукты, фрукты, канцтовары, пр.) и где всё это можно приобрести, экономя время.

Для повышения интереса к игре можно предложить старшему дошкольнику собрать «покупки» наперегонки с товарищем или ограничить время сбора, используя песочные часы.

Следующий вид усложнения игры: предлагаем ребенку купить товар только в рамках своих возможностей, на определенную сумму денег. Деньгами могут быть пластмассовые кружочки, на карточках- стоимости продукта в виде количества кружочков. Далее предлагаем поменять ненужный товар (или несколько товаров) на другой (или несколько других, но с условием, что стоимость обмена будет одинакова.

Разнообразить игру можно путем составления списка покупок для определенного мероприятия («Готовимся к 1 сентября», «день рождения», «собираемся в деревню» и пр.).

Дидактическая игра «Не ошибитесь»

Цель: Закрепление знаний детей о последовательности процесса покупки товара

Оборудование: мольберт, сюжетные картинки

Ход игры:

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

- папа 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.

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

Дидактическая игра « Наши цели»

Цель: Формирование желания и умения ставить перед собой цели; строить планы, действовать по плану и достигать цели.

Оборудование: карточки картинки с изображением различных героев: Человек – паук, Маша (« Маша и Медведь»), Гена (из Барбоскиных), фломастеры, листы бумаги.

Ход игры:

Ребята, давайте сегодня с вами помечтаем .У вас есть, какие -нибудь цели в жизни? Наверное, есть герой из сказки, или из мультфильма, на кого бы вы хотели быть похожими? Цель – это всего лишь мечта. А мечты, за которыми не следуют действия, не имеют никакой реальной силы.

Давайте разделимся на 3 команды:

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

2-я команда: Хочу так же хорошо петь как Маша, из мультфильма « Маша и Медведь»

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

Перед каждым из вас стоит цель. Для того чтобы ее достичь надо немало потрудиться. Давайте выясним, что же следует сделать. Я буду называть необходимые вещи для человека, а вы должны выбрать, что понадобится вам для того, чтобы достичь цели. Готовы.

1. Много читать.

2. Заниматься спортом.

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

Дидактическая игра «Сделал дело – гуляй смело»

Цель: Закрепление представлений у детей подводить итоги – всего, что делали и планировали.

Содержание: исследование, ситуационные задачи, обсуждение

Ход игры: Давайте рассмотрим разные жизненные ситуации в картинках, в которых вы часто оказываетесь, и посоветуемся, что нужно сделать, чтобы родители разрешили вам пойти гулять.

Первая ситуация: Девочка расчесывает куклу, по комнате разбросаны игрушки, с кровати свешиваются колготки, на полу валяются носки.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

Вам нравится, что все игрушки и вещи раскиданы?

Что должна сделать девочка, чтобы ее отпустили гулять?

Вторая ситуация: мальчик помогает маме, мама моет посуду, а мальчик ее вытирает.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

Хорошо ли поступает мальчик, помогая маме?

Стоит ли его отпустить гулять?

Третья ситуация: Девочка с бабушкой занимаются: учат буквы.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

В каком случае стоит отпустить девочку гулять?

Четвертая ситуация: Мальчик рисует на стене фломастером, а мама на кухне моет посуду.

Вопросы:

О чем нам говорит эта ситуация?

Что заслужил мальчик за свой труд?

Стоит ли отпускать его гулять?

Раздел 7 Богатство и бедность

Дидактическая игра «Волшебный эликсир»

Цель: Закрепление представлений у детей, что не все продается и покупается, есть важные для каждого человека ценности, которые за деньги купить невозможно.

Оборудование: шляпа, волшебная палочка, картинки с баночками.

Ход игры

Педагог одевает шляпку, берёт волшебную палочку и превращается в волшебницу, у которой в баночках собран разный волшебный эликсир, если его выпить, то сбудется то, что на нём написано. (здоровье, любовь, богатство, дружба, большой дом, дорогая машина, крепкая семья....)

Детям необходимо выбрать для себя три баночки, которые сделают их счастливыми.

Дети выбирают, а затем объясняют свой выбор.

Дидактическая игра «Денежный поток»

Цель: Формирование желания и умения получить финансовую независимость, путем управления своими денежными средствами.

Оборудование: игровая доска, зеленые, красные, желтые карточки, игровое поле, кубик

Ход игры:

Каждому игроку выдается доска, на которой нужно отмечать доходы и расходы.

В самом начале участник получает зарплату в размере 1000 рублей, расходы при этом составляют 700. Сумма на жизнь составляет 3000.

Далее дети бросают кубики и передвигаются по полю.

На протяжении всего игрового процесса нужно совершать различные сделки, вкладывать средства, торговаться, вести финансовый отчет.

Чтобы дойти до финала и стать миллионером, нужно пройти 2 этапа:

Крысиные бега. Здесь нужно учиться зарабатывать, затем выгодно вложиться и постепенно начать получать прибыль.

Скоростная дорожка предполагает определенный риск. На ней можно быстро приумножить свои средства. Но есть вероятность потери бизнеса. Поэтому тут важно просчитывать все ходы и стратегически мылить.

В игре используются активы трех видов:

Зеленые карточки означают недвижимость, ценные бумаги и имеющийся бизнес. Именно здесь можно получить пассивный доход. Это отличные инвестиции, и как только предоставляется возможность, нужно сразу же покупать зеленую карточку.

Красные карточки означают расходы. Траты могут быть разные: на дом, личные нужды, медицинское обслуживание, кредиты. Если у участника на руках остаются только красные квадратики, стоит обсудить возникшую ситуацию и начать игру сначала.

Желтые карточки помогают участнику дополнительно заработать. Это колесо фортуны. Сюда относится повышение заработной платы, прибыль от продажи вещей, погашение долгов, подарки от родственников.

Задача игрока – собрать как можно больше зеленых квадратиков, только тогда можно приблизиться к мечте.

Дидактическая игра: "500 вопросов для почемучек. Викторина. Думай и богатей"

Цель: Повышение уровня финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста при ответах на 500 вопросов про географию, животных, тело человека и другие интересные тем, которые помогут ребенку познать окружающий мир и заработать деньги.

Оборудование: карточки с деньгами, квадратное игровое поле размером 31,5 * 31,5 сантиметров, разделенное на шесть зон (по темам: география, динозавры, планета Земля, природа и явления, тело человека, животные), 225 карточек с вопросами и вариантами ответов, четыре фишки разных цветов (жёлтая, зелёная, синяя и красная) и игровой кубик.

Ход игры.

Перед тем как начать играть, необходимо разрезать карточки с вопросами и деньгами.

Два разных варианта прохождения игры.

Первый вариант: выбирают ведущего, который будет заведовать банком с деньгами и зачитывать вопросы с карточек. Изначально каждый игрок получает по 3 000 рублей, бросает кубик и ставит свою фишку на сектор, номер которого выпал на кубике.

Поочередно бросая кубик, участники перемещают фишки по секторам игрового поля и отвечают на вопросы.

Если игрок отвечает правильно, то он получает сумму денег, указанную на секторе поля под названием выпавшей темы, и в следующий ход продолжает перемещаться по секторам игрового поля. Если участник ответил на вопрос неправильно, он платит в банк штраф 1 000 рублей, передает ход и кубик следующему игроку и его фишка остаётся на месте, и в течение следующего хода игрок снова будет отвечать на вопрос из данного сектора. Когда игроку не хватает денег для оплаты штрафа, то он должен взять в банке так называемый кредит. Эти суммы ведущий записывает на отдельном листике и в конце игры вычитаются из капиталов игроков.

Второй вариант: каждый участник выбирает себе сектор с определенной темой вопросов. По очереди они тянут карточки из выбранного сектора, соревнуясь каждый в своей теме. Вопросы читают или соперник, или ведущий.

В итоге выигрывает тот игрок, который заработает самое большое материальное состояние. Можно просто закончить в любой момент и подсчитать заработанные деньги.

Правильные ответы указаны на тех же карточках с вопросами в скобках. Ведущий пока не задаст все вопросы с карточки, хранит ее у себя. После этого карточка выбывает из игры

Дидактическая игра «Что важнее?»

Цель: Формирование умения у детей представления об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

Оборудование: карточки с изображением предметов роскоши и жизненной необходимости, 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. Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

Задание 2. 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.

КОНСПЕКТЫ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЙ.

Викторина «О профессиях все знаем, о труде все понимаем»

Цель: Систематизирование у детей знания о разных профессиях, их значение для людей.

Задачи:

Образовательная: Рассказать о роли труда в жизнедеятельности человека; расширять познавательные интересы, обогащать словарный запас детей и развитие связной речи; расширять кругозор детей.

Развивающая: Развитие речевой активности, диалогической речи (посредством ответов на вопросы, диалога); развить логическое мышление, внимание, память.

Воспитательная: Воспитывать уважение и интерес к труду взрослых

Оборудование: две магнитные доски, магниты, бумажные кирпичики по количеству участников, коробка, в которой лежат градусник, лекарства, шприц, бинт, жгут, кукла, кубик, мяч, скакалка, конфета, карточки - профессии, лист бумаги фломастеры. картинки - продукты, машины, дома, одежда, игрушки, деньги

Ход занятия

Введение в тему.

Воспитатель: Здравствуйте уважаемые взрослые и дети!

Сегодня мы проведем познавательную викторину: «**О профессиях все знаем, о труде все понимаем**» В ходе, которой мы уточним и пополним ваши знания о профессиях и о труде.

Дорогие участники игры! Вас ждут сегодня сложные конкурсы, интересные вопросы. Но вы у нас — молодцы и мы верим, что у вас все получится. Оценивать игру будет наше компетентное жюри:

Основная часть занятия.

1. Конкурс « Назовите пословицы о труде.»

Землю красит солнце, а человека труд.

Тот человек в почете, чьи руки в работе.

Кто рано встает, тому в жизни везет.

Труд человека кормит, а лень – портит.

Сделал дело, гуляй смело.

Без труда... не выловишь рыбку из пруда.

Не умеешь шить золотом (так бей молотом)

Скучен день до вечера (коли делать нечего)

Кто не работает (тот не ест)

Маленькое дело (лучше большого безделья)

Кончил дело (гуляй смело)

От труда здоровеют (а от лени болеют)

Воспитатель: Много разных профессий на свете,

О некоторых поговорим с вами, дети.

- Что означает слово «профессия»?

- Какие профессии вам известны?

- Кем работают ваши родители? Профессий очень много и каждой надо специально обучаться. Перечислить все профессии просто невозможно. Сейчас на Земле их существует 30 000.

2. конкурс « Отгадай загадки о профессии»

Кисти, краски и холсты - вот товарищи мои! (художники)

Руль, колеса и вперед, дорога вдаль меня зовет! (Водитель)

Петя кашляет, занемог, а я ему поправится, помог. (Доктор)

Научу всему вас в срок, преподам я вам урок, люблю задания давать, а потом их проверять, (учитель)

Охраняю я страну, ее границы стерегу, спи спокойно дорогой, не дам нарушить твой покой, (пограничник)

И врачу и акробату выдают за труд (зарплату)

Молодцом тебя зовут, если очень любишь (труд)

3 конкурс «Инженер».

Капитанам команд розданы части дома из бумаги (кирпичики). Каждый из участников по очереди должен прикрепить «кирпичики» магнитами к доске. Цель каждой команды: построить дом как можно быстрее и качественнее.

(очко получает та команда, которая быстро и правильно справилась с поставленной задачей)

Воспитатель: Следующий конкурс посвящен одной из самых благородных профессий – врачу.

4 конкурс «Врач».

Перед каждой командой ставится «Странная аптечка», рядом с аптечкой коробка, в которой лежат градусник, лекарства, шприц, бинт, жгут - часть предметов, не

касающихся медицины – кукла, кубик, мяч, скакалка, конфета Зарабатывает очко та команда, которая правильно заполнит аптечку

Воспитатель: Для каждой профессии присущ, какой то инструмент касающийся именно этой профессии. Вот сейчас мы и узнаем, как наши команды справятся со следующим заданием.

5 конкурс «Наши помощники»

Каждому из участников команды раздается карточка, на которой нарисован человек той или иной профессии (у всех участников они различны), по очереди каждый выходит к доске и рисует предмет, касающийся именно этой профессии. Участники другой группы должны угадать по рисунку данную профессию.

6 Конкурс «Что создается трудом.»

Воспитатель: Ребята, а зачем человеку трудиться? Что создается трудом?

Чтобы ответить на эти вопросы, предлагаю выполнить вам небольшое задание. У вас есть конверты, в которых лежат карточки. Задание: вы должны выбрать те карточки, которые, на ваш взгляд, являлись бы ответом на поставленный вопрос: что даёт человеку труд? (картинки - продукты, машины, дома, одежда, игрушки, деньги)

Воспитатель: Пока наше жюри подводит итоги, давайте поиграем.

Игра со зрителями. ЗАГАДКИ-ОБМАНКИ

Стены выкрасила ярко

В нашей комнате ... (Не доярка, а маляр.)

Чёрный весь, как будто грач,

С нашей крыши лезет ... (Не врач, а трубочист.)

Булки нам и калачи

Каждый день пекут ... (Не врачи, а пекари.)

Варит кашу и бульон

Добрый, толстый ... (Не почтальон, а повар.)

Говорят про звуки парные

В школе нам с тобой ... (Не пожарные, а учителя.)

Посадил уж сотни роз

В городском саду ... (Не матрос, а садовник, цветовод.)

Дрессирует львов, собак

Храбрый, смелый наш ... (Не рыбак, а укротитель.)

Складки, карманы и ровненький кант -

Платье красивое сшил ... (Не музыкант, а портной.)

Под куполом цирка в опасный полёт

Отправится смелый и сильный ... (Не пилот, а воздушный гимнаст.)

Итог. Рефлексия.

Воспитатель: Настало время подвести итоги викторины «**О профессиях все знаем, о труде все понимаем**» Жюри готово подвести итоги.

Итоги викторины, награждение.

Воспитатель: Дружно поаплодируйте себе те, кому было интересно.

Я тоже хочу поаплодировать всем участникам, вы славно сегодня потрудились!

О разных профессиях мы вспомнили сегодня. Думаю, вы подрастаете, и дело по душе найдёте! Желаю вам правильно избрать свой путь в будущем.

Викторина по финансовой грамотности "Путешествие в Эконом-град"

Цель: Содействие финансовому просвещению и воспитанию детей младшего школьного возраста, активизация имеющихся у детей знаний финансовой грамотности.

Задачи:

Образовательные: Повышать интерес детей к познанию нового в сфере финансовой грамотности; учить детей творчески использовать в игре знания о финансовых понятиях; познакомить детей с различными видами интеллектуальных вопросов; учить детей разгадывать логические задачи.

Развивающие: Развивать у детей умение подмечать в сказках простейшие экономические явления; выделять слова и действия, относящиеся к экономике, давать нравственную оценку поступкам героев; продолжить обогащение словаря детей новыми словами и понятиями; развивать командный дух, умение действовать согласованно.

Воспитательные:

Воспитывать любознательность в процессе познавательно-игровой деятельности; воспитать разумного подхода к своим желаниям, сопоставление их с возможностями бюджета семьи; воспитывать чувство сопереживания, желание помогать своим товарищам во время выполнения заданий

Тип занятия: игра викторина

Методы обучения:

- Словесные – рассказ педагога о правилах игры
- Практические – игра
- Игровые – динамическая пауза «

Оборудование: листы бумаги, выкройка юбки, карандаш, 10 условных монет, карточки с изображением товаров: с одной стороны, изображение красивых упаковок с яркими рисунками, пакеты красивые и прочее, с другой – изображение товара (всякая ерунда): веники, платки, хлопушки, соски, погремушки, гвозди, молотки, клей, ложки, лампочки, лимоны, шишки, бантики, пуговицы, лопатки, грабли, кубики; картонные монеты (условные деньги) фотографии или картинки с изображением разнообразных копилочек. Свинка - копилка в виде керамической поделки. Листы бумаги белые и цветные, карандаши и ножницы., карта Эконом-града.

Ход мероприятия

1.Вводный этап.

Ведущий: – Дети, вы любите игры? Я предлагаю вам поиграть в очень интересную игру - «Путешествие в Эконом-град». Я расскажу вам правила игры. Для игры нужно выбрать капитана и название команды. Помните: капитан должен быть самым внимательным, находчивым и сообразительным Ведущий будет задавать вам вопросы. После того как прозвучит вопрос, вам будет дано 30 секунд на обсуждение ответа. Как только услышите сигнал гонга, быстро поднимаете флажок. Это значит, что команда готова ответить. Отвечает один

участник. Если знаете ответ до сигнала, поднимаете флажок сразу. За каждый правильный ответ команда будет получать монетку. Если команда дала неправильный ответ, то не получает монетку. Команде понятны правила? В конце игры мы подсчитаем заработанную сумму вами денег и узнаем, кто победил.

Ведущий: Представляю вам жюри которое будет «платить» вам за выполненные вами задания.

2.Основная часть.

Перспект Пословиц. Работа с пословицами и поговорками.

Ведущий: Первая улица, на которой мы остановимся это, Перспект Пословиц и поговорок на экономическую тему. Познакомьтесь с пословицами и поговорками, подумайте, что в них главное, со всем ли вы согласны, «Копеечка к копейке рубль набегает».

«Сохрани хлеб на обед, а копейку на беду».

Обсуждение Что больше - рубль или копейка?

Ведущий: Как вы думаете, чем же, похоже, эти две пословицы? (можно ли откладывать деньги по чуть- чуть и со временем накопить не плохую сумму.)

Улица Экономная: Решение ситуационных задач.

Ведущий: На этой улице вы будете решать очень трудные экономические задачи. Готовы?

Задача 1: У Светланы было заветное желание, она очень хотела большой набор посуды для кукол. Чтобы исполнить свое желание, девочка старалась не тратить деньги, которые ей давали родные на всякие мелочи. Она бережно хранила и копила деньги. Осталось совсем немного накопить. Вернувшись однажды домой с прогулки, Света увидела, что мама и папа чем-то озабочены и встревожены. Оказалось, что сломалась стиральная машина и срочно нужны деньги на ее ремонт, но их как раз и не хватает. Папа сказал, что потребуются немного занять у соседа. Света предложила помощь и отдала свои накопленные деньги. Их хватило, чтобы оплатить ремонт. Мама с папой были очень рады и гордились своей дочкой.

Вопросы:

Одобряете ли вы поступок Светы?

Как вы думаете, почему родители стали гордиться своей дочерью?

Смогли бы вы отдать свои накопленные деньги, если понадобится помощь людям?

Почему копить и сберегать нужно и полезно?

Задача 2: Степа и Витя поспорили. Степа сказал, что если хочешь что-то купить интересное, лучше накопить денег с помощью копилки. Он похвастался, что накопил себе на книгу о приключениях пиратов. Витя возразил: «Пока ты по копейкам собирал, я у бабушки выпросил денег на конструктор. Лучше как следует попросить, поныть, поплакать, чем копить». Степа покачал головой и сказал: «Копить самому интереснее. А ныть и выпрашивать стыдно».

Вопросы:

Кто из мальчиков прав, как вы думаете?

Что бы вы предпочли: копить самим или ныть и выпрашивать?

Какие качества нужны, чтобы копить?(Терпение, сила воли)

«Ателье»

Ведущий: Представьте, что вы работаете закройщиками в ателье. Вам заказали сшить девочкам для выступления юбки. У каждого имеется ткань (лист бумаги) и выкройка юбки. Расчертите выкройки на ткани. Придумайте способы, чтобы заработать больше денег. Давайте посчитаем, сколько юбок у вас получилось. Кто экономнее раскроил ткань? Кто больше заработает денег?

Улица Физкультурная. Физминутка «Будем денежки считать»

Ведущий: Пора размяться, засиделись мы с вами, что-то.

Один, два, три, четыре, пять (шагаем на месте)
Будем денежки считать, (сжимаем и разжимаем пальцы рук)
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 четвертую монетку купим, есть, и пить (отгибаем указательный палец)
Ну а пятую пока (шевелим большим пальцем)
Спрячем на донышке кошелек! (спрятать большой палец, в кулак, согнув все пальцы)

Улица Товарная. Игра « Деньги получили - ерунды накупили»

Ведущий: Мы с вами находимся на улице Товарная. Научиться тратить деньги грамотно - нелегко. В магазинах много интересных товаров в красивой упаковке, разных коробочек, пакетиков. Хочется купить и то и другое. Но на все денег никогда не хватает. Деньги зарабатываются трудом, поэтому к ним надо относиться бережно. Делая покупки, следует всегда выбирать то, что сейчас для вас важнее. Сейчас мы увидим, какая команда сумеет правильно сделать покупки в магазине.

Каждая команда получает по пять монет на покупки и отправляются в магазин. (на столе лежат карточки лицевой стороной вверх, где нарисована только упаковка товара. Делая покупки, члены команды должны советоваться друг с другом и ориентироваться на упаковку и рекламу. Не переворачивая карточки дети кладут их в сумку. 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 карточки указано, что за товар купили.)

Улица Игровая. Игра « Копим и сберегаем»

Ведущий Ребята вы любите играть? Вот и члены нашего жюри тоже любят, они принесли фотографии своих любимых игрушек. Как вы думаете – это простые игрушки, или у них есть практическое предназначение?

Чтобы ответить на этот вопрос, давайте рассмотрим одну из них. (Свинка-копилка) Обратите внимание, от обычной игрушки ее отличает прорезь. Как вы считаете, это бракованная игрушка, или эту прорезь сделали специально? Правильно – это не просто игрушка, это копилка. Копилка у всех народов считается самым полезным подарком. Представьте, что вам подарили такую копилку. И вы договорились с родителями, бабушкой и дедушкой, что они будут помогать вам копить деньги. И вот в копилки уже есть деньги, а так хочется

мороженое купить. Понадобится ли вам сила воли, чтобы не взять деньги из копилки?

Возьмите сейчас листы бумаги и цветные карандаши и нарисуйте то, что вы бы мечтали купить на деньги из копилки, (дети рисуют)

Ведущий: Как вы считаете, много времени вам придется копить, чтобы исполнить свое желание? Если у вас хватит терпения, и вы будете долго копить, то обязательно исполните свою мечту.

Ведущий: Вот подошла наша игра к концу и пока жюри подводит итоги, я предлагаю проверить, кто из вас самый бережливый (Раздает каждому по листу цветной бумаги и просит вырезать как можно больше квадратиков и кружочков) А теперь посчитайте, у кого, сколько кружочков и квадратиков получилось.

У кого больше всех тот самый бережливый, зря лист не испортил все в дело пошло. Если вы не будете бережливыми, будете ломать игрушки, портить новые вещи, то вместо того чтобы класть деньги в копилку вашим родителям придется покупать новые игрушки и вещи для вас. В этом случае трудно накопить на свое желание. Только бережливость вам поможет исполнить вашу мечту, а копилка будет хорошей помощницей.

Ведущий: Молодцы, все дружно отвечали на вопросы! Уважаемое жюри, огласите, пожалуйста, результат.

Рефлексия

Ведущий: Ребята, вам понравилась соревноваться? Получать монетки?

- Молодцы. Вы все старались и победили. До свидания, до новых встреч!

Викторина «Что? Где? Почему?»

Цель: Повышение интереса детей к познанию нового в сфере финансовой грамотности.

Задачи:

Образовательные: Научить детей играть в новую игру – «Что? Где? Почему?»; учить детей творчески использовать в игре знания о финансовых понятиях; познакомить детей с различными видами интеллектуальных вопросов; учить детей разгадывать логические задачи.

Развивающие: Развивать у детей умение подмечать в сказках простейшие экономические явления; выделять слова и действия, относящиеся к экономике, давать нравственную оценку поступкам героев; продолжить обогащение словаря детей новыми словами и понятиями; развивать речь, внимание, мыслительные операции; развивать командный дух, умение действовать согласованно.

Воспитательные: Воспитывать любознательность в процессе познавательно-игровой деятельности; воспитание разумного подхода к своим желаниям, сопоставление их с возможностями бюджета семьи; воспитывать чувство сопереживания, желание помогать своим товарищам во время выполнения заданий.

Ход мероприятия

Вводный этап.

Ведущий: – Дети, вы любите смотреть телеигры? Я предлагаю вам поиграть в очень интересную игру - «Что? Где? Почему?», она напоминает веселые и увлекательные телевизионные игры КВН и «Что? Где? Когда?». Ну а я расскажу вам правила игры. Для игры нужно выбрать капитана и название команды. Помните: капитан должен быть самым внимательным, находчивым и сообразительным. Вот игровое поле и волчок со стрелкой. Узнав о том, что мы с вами хотим поиграть, герои сказок прислали вам, ребята, свои письма с заданиями. Чье задание выполнять первым, нам подскажет волчок со стрелкой. Я буду брать письма, и зачитывать задания. После того как прозвучит вопрос, вам будет дано 30 секунд на обсуждение ответа. Как только услышите сигнал гонга, быстро поднимаете флажок. Это значит, что команда готова ответить. Отвечает один участник. Если знаете ответ до сигнала, поднимаете флажок сразу. За каждый правильный ответ команда будет получать монетку. Если команда дала неправильный ответ, то не получает монетку, а деньги уходят сказочному герою, который задавал вопрос. Команде понятны правила? В конце игры мы подсчитаем заработанную сумму вами денег и узнаем, кто победил: вы или герои сказок.

Ведущий: Представляю вам жюри которое будет «платить» вам за выполненные вами задания.

Основной этап.

Звучит музыка, крутится волчок.

Ведущий (читает первое письмо). Привет вам от Чебурашки! Я скоро подрасту, и буду выбирать профессию. Дорогие команды, познакомьте меня с профессиями. Посмотрим, кто назовет их больше. Дети выполняют задания. **Ведущий.** Дополнительные вопросы: Зачем люди ходят на работу? Что такое профессия? (Главная работа человека, которой надо специально учиться, чтобы устроиться на работу). Где учат профессиям? (Институт, училище, колледж, академия, лицей, техникум, университет).

Звучит музыка вбегает Копеечка

Копеечка: Ой, извините, опоздала, так бежала, так бежала. Я Копеечка, здравствуйте ребята. Я ведь туда попала, это садик «Теремок», игра - «Что? Где? Почему?» Ну, тогда все в порядке, я ведь тоже ведущая.

Ведущий: Да Копеечка ты чуть не опоздала, мы уже первое задание выполнили.

Копеечка: Молодцы надеюсь, команды победили. Но для закрепления результата ответьте- ка и на мой вопросы.

Труд является важной категорией в экономике, поэтому в качестве разминки предлагаю вам отгадать загадки о профессиях.

У певицы есть соседи – Близнецы Денис и Федя.

Воду варят вечерами, значит будут. (поварами)

Повара с Валерой в ссоре, он опять о вкусах спорит.

Очень любит он дебаты, значит будет. (депутатом)

Депутат с Мариной дружит. Той, что вечно в танце кружит,

Ведь красавица Марина стать мечтает (балериной)

Балерина дружит с Дашей. Даша кормит с ложки кашей

Куклу-капризулю Катю -подрастает. (воспитатель)

Воспитатель ходит в школу вместе с мальчиком веселым.

Ян жонглирует мячом, значит, будет. (циркачем)
Ян-циркач знаком с Иваном, недоверчивым и странным.
Он следит за дядей Дроном и мечтает стать. (шпионом)
У шпиона есть братишка. Коля любопытный слишком,
Он наукой увлеченный, значит, вырастет. (ученым)
Наш ученый с другом Васей плавал дома на матрасе.
Ловко обогнул диван, Вася, храбрый. (капитан)
Капитана Ксюша с Жанной заразили кашей манной
А потом лечили щами. Стать хотят они. (врачами)

Ведущий: Молодцы, продолжаем игру. Мы с вами знаем множество мультфильмов, но есть мультфильмы, в которых прослеживается экономическое содержание.

Звучит музыка, крутится волчок.

Ведущий: Это письмо с заданием нам пришло от Мальвины. Внимание, слушайте задание.

Вопросы:

1. Героиня, какой сказки нашла денежную единицу и сделала выгодную покупку к своим именинам? (Муха-Цокотуха)
2. В какой сказке сказочный персонаж периодически нёс золотые яйца? (Курочка Ряба)
3. В какой сказке из-за своей жадности старуха осталась у разбитого корыта? (Сказка о рыбаке и рыбке)

Звучит музыка, крутится волчок.

Копеечка: Следующее задание пришло из Простоквашино. Здравствуйте ребята, это ваш друг дядя Федор. Мне на каникулы дали задание: список экономических слов и подобрать к ним слова наоборот. Поможете? Тогда начнем:

Покупатель — продавец

Покупка - продажа

Трудолюбивый — ленивый

Много — мало

Дорого — дешево

Богатый — бедный

Тратить — копить

Звучит музыка, крутится волчок.

Ведущий: Здравствуйте, дети! Пишет вам Дюймовочка. Помогите, пожалуйста, украсить зал к детскому празднику цветами, листочками и бабочками. Посылаю вам цветную бумагу и лекала. Кто сумеет экономно использовать цветную бумагу, уместит на ней больше треугольников? Нужно работать быстро и аккуратно, точно обводить лекала. Помните: треугольники не должны пересекаться. Закончив работу, посчитайте, сколько треугольников вы уместили на листе, а жюри посчитает их общее количество, у всех членов команды вместе, и выявит самого экономного. Дети выполняют задания.

Ведущий: Молодцы. А теперь пока уважаемое жюри проверяет, правильно ли вы сделали задание, я предлагаю вам сделать музыкальную паузу.

Показ Сказки «Без труда не вытащишь и рыбку из пруда» либо зарядка под музыку.

Копеечка: Мы с вами немножко отдохнули, уважаемое жюри огласите результат. Пора переходить к следующему заданию.

Звучит музыка, крутится волчок.

Копеечка: Это задание пришло нам от Кота в сапогах. (**Звучит музыка вносится чёрный ящик**). Уважаемые знатоки следующий раунд называется «Чёрный ящик», чтобы угадать, что лежит в ящике вам надо разгадать загадку, на обдумывание ответа вам даётся 30 секунд. Внимание вопрос: «В черном ящике находится то, чем, не имея наличных денег, можно безопасно расплатиться в магазине. Что находится в Черном ящике?». Давайте посмотрим, правильно ли вы отгадали (достать карту).

Звучит музыка, крутится волчок.

Ведущий: А мы переходим к следующему письму, странно оно не подписано от кого. Давайте его прочитаем: «Ой, ребята, ПОМОГИТЕ! Из частей меня сложите!». Уважаемые знатоки, срочно требуется ваша помощь. У меня в конверте разрезанные картинки, которые вам нужно собрать, чтобы узнать - кому нужна помощь. (в конвертах разрезанная 1000 и 5000 купюры)

(Дети собирают картинку). Ребята, что вы собрали? А в какой стране используют эти деньги?

Копеечка: Пока команды собирают картинку предлагаю немного размяться.

Зарядка для зрителей.

Ведущий: На этом наша игра заканчивается. Вы очень хорошо поработали и показали хорошие знания. Пока жюри подводит итоги, предлагаю немного отдохнуть. Предлагаю вам отгадать загадки, вспомнив финансовые термины.

1. Всё, что в жизни продаётся,

Одинаково зовётся:

И крупа, и самовар

Называются ... (**Товар**)

2. Это крупный магазин,

У него не счесть витрин.

Всё найдётся на прилавке -

От одежды до булавки. (**Супермаркет**)

3. Мебель, хлеб и огурцы

Продают нам ... (**Продавцы**)

4. И врачу, и акробату

Выдают за труд ... (**Зарплату**).

5. На товаре быть должна обязательно... (**Цена**)

8. Как ребёнка нет без мамы, сбыта нету без... (**Рекламы**)

Ведущий: Молодцы, все дружно отвечали на вопросы! Уважаемое жюри, огласите, пожалуйста, результат.

Рефлексия

Копеечка: Ребята, вам понравилась соревноваться? Получать монетки?
- Молодцы. Вы все старались и победили. До свидания, до новых встреч!
А теперь мы улыбнемся,
Дружно за руки возьмемся.
И друг другу на прощанье
Мы подарим пожелание –
Знания ищи всегда
Умным станешь ты тогда!

Квест- игра «Найди клад».

Цель: Формирование у детей основных экономических понятий, через игровую деятельность

Задачи:

расширить представление детей о потребностях и желаниях, стоимости и цене, о рекламе, о том, где продают и покупают товар;
воспитывать эмоционально положительное отношение и интерес к деятельности экономического характера;
побуждать детей к активному участию;

Оборудование: Карта-схема; картинки по сказкам; картинки вода, хлеб, овощи, фрукты, лекарства, ботинки, одежда, нож, кастрюля, сковорода, молоко, тетради, книги, футбольный мяч, гоночная машинка, шоколадка, воздушный змей, торт, мороженое, конфеты, игрушки: листы бумаги выкройки юбок, карандаши; альбомные листы, карточки (10х10, фломастеры

Ход квеста.

Вводная часть.

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в увлекательное путешествие.

Ведущий: Как вы думаете, кто такие кладоискатели?

Д: (это люди, которые ищут клад)

Ведущий: Ребята, я хочу предложить вам поиграть в увлекательную квест – игру «Найди клад», но для того, чтобы его найти, нам придется выполнять задания, которые есть на каждой станции, которые мы с вами будем проходить.

Ведущий: У меня есть карта-схема, которая поможет нам отыскать клад. Давайте рассмотрим её. На этой карте обозначены станции, пройти через которые и выполнив задания, мы будем шаг за шагом приближаться к кладу

Основная часть.

Ведущий: Итак, начинаем.

Первая станция у нас : «Сказки»

Ведущий: Ребята я вам предлагаю ответить на вопросы по сказкам, а ответ найти на столе и показать её, объяснить почему выбрали эту картинку:

Какой сказочный герой положил деньги в ямку, для того, чтоб они подросли. (Буратино)

Где взяли деньги кот Матроскин, Шарик и Дядя Федор для покупки коровы? (выкопали клад)

Какое сказочное животное умело изготавливать золотые монеты простым ударом копыта? (Антилопа).

Герои каких сказок менялись на что –то? «**Девочка и кувшинчик**», «**Петушок и бобовое зёрнышко**», «**Лисичка со скалочкой**».

Какой сказочный герой выполнял все желания старухи? (Золотая рыбка)

В какой сказке сказочный персонаж периодически нёс золотые яйца? (Курочка Ряба)

Героиня, какой сказки нашла денежную единицу и сделала выгодную покупку к своим именинам? (Муха-Цокотуха)

(Каждая команда зарабатывает по одной фишке за работу).

Ведущий: Молодцы! Нас ждет следующая станция

Вторая станция: двигательная игра «Покупки».

Ведущий: Хлопните в ладоши и скажите: «**ДА**», если можно купить за деньги этот товар.

Топните ногой и скажите: «**Нет**», если купить это нельзя.

Дом, конфеты, книгу, счастье, маму, цветы, кофту, солнце, молоко, здоровье, самолет, воздух, планету, смех, мечту, стол, велосипед.

Ведущий: Мы не можем купить здоровье близких и нас самих, купить счастье, удачу, дружбу. Самые важные и нужные в мире вещи не продаются и не покупаются..

Ведущий: Молодцы! Вы постарались, но до клада ещё не добрались.

(Каждая команда зарабатывает по одной фишке за работу).

Третья станция «Выбираем самое главное»

Ведущий: Представьте, что вы оказались на необитаемом острове. В этой ситуации вам как раз и пригодятся знания о предметах первой необходимости для жизни. Прежде чем мы начнем игру давайте вспомним, самые главные наши потребности в жизни, (ответы детей) Учтите без еды человек может прожить около 14 дне, без воды 3-4 дня, а еще на острове полно хищников.

Приступайте к выполнению задания. После выполнения каждый показывает свой предмет и объясняет, почему его выбрал. (Картинки вода, хлеб, овощи, фрукты, лекарства, ботинки, одежда, нож, кастрюля, сковорода, молоко, тетради, книги, футбольный мяч, гоночная машинка, шоколадка, воздушный змей, торт, мороженое, конфеты, игрушки). Дети складывают в корзину только товары, которые являются потребностью человека.

Ведущий: Молодцы! Вы постарались, но до клада ещё не добрались. Двигаемся дальше.

(Каждая команда зарабатывает по одной фишке за работу).

Четвертая станция «Импровизированный магазин.»

Ведущий: Я буду задавать вопрос. Кто будет готов дать ответ - отвечайте. Готовы?

1. На товаре должна быть обязательно... (**цена**)

2. Люди ходят на базар,

Там дешевле весь... (**товар**)

3.Очень вкусная витрина

У овощного... (**магазина**)

4.В каком магазине не купим игрушки,

А купим коньки, и ботинки, и ключики? (**В магазине спорттоваров**)

5.Кто товары продает —

Молоко, сметану, мёд? (**Продавец**)

6. Кто товары покупает,

Деньги продавцу вручает? (**Покупатель**)

7. Где на прилавке товары лежат,

Все разложенные в ряд? (**В магазине**)

8.В каком магазине мы купим продукты —

Мясо и рыбу, овощи, фрукты? (**В продовольственном**)

9. В каком магазине продают игрушки —

Мишек и кукол, заек и хрюшек? (**В магазине игрушек**)

10.Это крупный магазин,

У него не счесть витрин.

Всё найдётся на прилавке -

От одежды до булавки. (**Супермаркет**)

11.Всё, что в жизни продаётся,

Одинаково зовётся:

И крупа и самовар

Называются ... (**Товар**)

(Каждая команда зарабатывает по одной фишке за работу).

Ведущий: Путешествие продолжается интересно какая у нас следующая остановка по карте.

Пятая станция «Реклама»

Ведущий: А рекламу чего мы можем с вами сделать? Давайте пофантазируем!!!

Давайте вы нарисуете свою любимую игрушку ,а потом подумайте и составьте коротенькую рекламную зазывалку (5-6 ответов), чтобы завлечь покупателей и посетителей к себе.

(Каждая команда зарабатывает по одной фишке за работу).

Шестая станция «Где, что купить?».

Ведущий: Ребята, я вам буду говорить предложение, а вы должны будете продолжить это предложение, например, «Если пойти в овощной магазин, то, что там можно купить?».

Если пойти в обувной магазин, что там можно купить?

Если пойти в магазин одежды, что мы там купим?

Если пойти в мебельный магазин, что мы там купим?

Если пойти в продовольственный магазин, что там можно купить?

Если пойти в промтоварный магазин, что там можно купить?

(Каждая команда зарабатывает по одной фишке за работу).

Седьмая станция «Решение ситуационных задач

Ведущий: На этой станции вам надо решить задачки. Сможете? Тогда слушайте.

1.Во дворе встретились два друга, Слава и Олег. Олег тянул на веревке большой и красивый грузовик. Славе этот грузовик сразу очень понравился. Он таких даже в

магазине игрушек не встречал. Решил Слава предложить Олегу поменяться.» Хороший у тебя грузовик! – сказал он.- А у меня есть драгоценный камень!» мальчик достал из кармана кусок стекла, который на солнце сверкал разными цветами. « Вот это да! – изумился Олег. Слава важно предложил : « Могу поменять на твой грузовик». Олег немного растерялся, но стекло так красиво переливалось на солнце. « Хорошо ! – сказал Олег.- Бери грузовик!»

Ведущий:

Как вы думаете, кто из мальчиков в этом обмене получил выгоду?

Что, по вашему полезнее – стекляшка или грузовик?

Что скажут родители мальчикам, узнав об этом обмене?

2.Мама дала дочке Тане денег и попросила купить картофель и лук в супермаркете. Там было так интересно. Играла музыка, было много товаров. Таня с восторгом рассматривала разные упаковки. Вдруг она услышала объявление по радио, что сегодня идет распродажа мыла и зубной пасты. Девочка решила, что это выгодно и надо купить. Радостная она вернулась домой и выложила на стол вместо картошки и лука пять пачек мыла и пять упаковок зубной пасты. Мама грустно посмотрела на покупки и предложила Тане вместо обеда и ужина мыть руки и чистить зубы.

Ведущий::

Как вы думаете, почему мама не обрадовали покупки Тани?

Как вы оцениваете покупки Тани выгодные или невыгодные?

Заключительная часть. Рефлексия.

Ведущий: Молодцы! Скажите, вам понравилась наша игра? Что мы с вами искали? А как называют людей, которые ищут клад? Так мы с вами кто сегодня были? Поздравляю вас! Вы успешно справились со всеми испытаниями. Предлагаю подсчитать свой фишки.(Дети находят в сундук в нем сладкие призы и грамоты)

КВЕСТ – ИГРА

«Путешествие по реке времени или как появились деньги»

Цель: Расширение представление детей о том, как появились деньги.

Задачи:

актуализировать представление о денежных знаках (монета, купюра) России; воспитывать эмоционально положительное отношение и интерес к деятельности экономического характера; побуждать детей к активному участию; способствовать гармонизации детских отношений.

Предварительная работа:

разработать маршрутные листы, где будут указаны станции в определенном порядке для каждой команды; подготовить «монетки» и листы с заданиями по каждой станции; наградной материал по итогам игры и атрибуты для игр.

Ход игры:

Ведущий: Игра у нас сегодня будет не обыкновенная, а «Квест–игра-бродилка» по территории нашего детского сада под названием «Путешествие по реке

времени или как появились деньги». Для начала нам необходимо разделиться на две команды и выбрать капитанов.

(Дети достают фишки с коробки и делятся по одинаковым картинкам. Выбирают капитана команды)

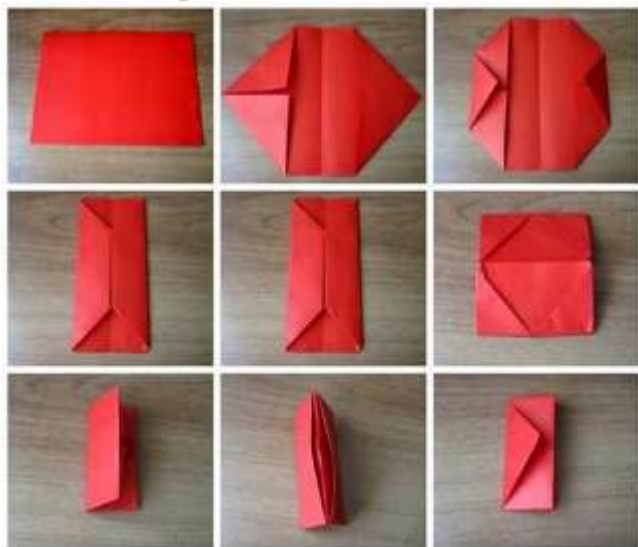
Ведущий: Дорогие друзья, случилась беда злая Бабушка Яга украла у нас ключ от «КОПИЛКИ-СУНДУЧКА». И нам с вами предстоит забрать у неё ключик. Но как, вы узнаете, Бабушка Яга хитренькая, просто так не отдаст, только если вы выполните всех ее заданий. И ключик у нее можно только купить за денежку, ведь она еще и жадненькая.

Ведущий: Все команды начнут путь одновременно и выполняют одни и те же задания. Просто пойдут по разным маршрутам. Маршрут состоит из нескольких этапов. На каждой станции вам нужно решать разные задания, тогда вы получаете золотую монетку. В итоге вам нужно собрать все монеты. Когда мы вновь соберемся в этом зале, и мы сможем справиться с основным заданием и открыть волшебный сундук! Побеждает та команда, которая больше всех соберет монеток. Сейчас капитаны команд получают маршрут вашего путешествия.

Каждая команда получает маршрутный лист, в котором станции указаны в определенном порядке (очень важно, чтобы команды не пересекались на станциях и не мешали друг другу)

Ведущий: А, для того, чтобы вам было, куда собирать ваши монетки, давайте сначала сделаем «КОШЕЛЁК»

Создание оригами – кошелек.



Ведущий: Ну, что же наши кошельки готовы! Друзья, все, что вам нужно будет взять с собой – это хорошее настроение и удачу, все свои знания и смекалку, дружбу и находчивость. Как и в любом путешествии, вы должны помогать друг другу. Действуйте дружно, весело и вам будет сопутствовать удача!

Ведущий: Итак, команды готовы, в путь!

СТАНЦИЯ 1« Древний мир» (помещение группы)

(команду встречает Старичок – Лесовичок)

Лесовичок: Здравствуйте, дорогие друзья! Зачем пожаловали? (ответы участников) Вы конечно знаете, для того что бы что-то купить, за это нужно

заплатить. А чем мы расплачиваемся? (ответы) Молодцы! А вы знаете, как появились деньги? (ответы)

Лесовичок.: У меня по лесу протекает река, это не обычная река, а «река времени».

Первая остановка – древний мир. Было время, когда люди еще не знали, что такое деньги, и они просто обменивались необходимыми вещами. Деньги заменяли ракушки, кольца, шкуры животных, бусинки, зерно. Давайте и мы с вами попробуем совершить обмен.

Игра « Обмен».

Цель: Ознакомление детей с понятием «обмен».

Лесовичок.: Каждому из вас я сейчас дам карточки с изображением товара, который вы можете обменять на тот, который вам нужен, вот вы должны постараться так произвести обмен, чтобы получить нужную необходимую вам вещь.

Лесовичок.: Видите, без денег было не очень удобно обмениваться друг с другом, нужно было носить товар с собой. Это было тяжело, занимало много места. В карман не положить, как деньги.

Лесовичок: - Молодцы. За выполнение всех заданий вы получаете свою монетку. А вы дальше плывите по реке времени, интересно, куда она вас приведет.

СТАНЦИЯ 2 «Древний Египет» (физкультурный зал)

(команду встречает Кикимора)

Кикимора: Ути- ути, батюшки! Кто это ко мне приплыл. Наверно вы потерялись... как ЗДОРОВО! Сейчас я вас СЪЕМ!

Кикимора: Чего вы ко мне пришли? (участники рассказывают)

Кикимора: Ну, это точно вы ко мне приплыли, я про историю денег все знаю. Так Древнем Египете изобрели первые деньги, каменные. Они были разной формы и размера. Потом научились добывать металл и деньги стали изготавливать из драгоценных металлов (золото, серебро), а еще из меди и бронзы. Так появились монеты.

Кикимора: А давайте поиграем.

Подвижная игра « Мы монетки»

Дети делятся на две команды поровну. Одна половина встает полукругом – это кошелек. Остальные дети надевают золотистые круги на лентях – это монетки.

Монетки:

«Мы не детки, мы не детки,

А веселые монетки. (Идут по кругу, держась за руки.)

Звонко катимся по кругу, (Идут вприпрыжку.)

Жмемся спинками друг к другу. (Прижимаются спинкой к соседу.)

Дружно скачем: скок да скок... — (Прыгают на месте.)

И обратно в кошелек.

(Монетки-дети должны успеть запрыгнуть в кошелек, пока он не захлопнулся – дети смыкают круг.)

Игра повторяется – дети меняются ролями.

Кикимора: Молодцы! Замечательно поиграли! Получаете свои монетки. Да дальше по реке времени отправляйтесь.

СТАНЦИЯ 3 « Древний Китай» (кабинет методиста)

Леший: Здравствуйте, гости дорогие! Вот и до меня добрались и в Древнем Китае оказались.

У металлических денег все же оказался один важный недостаток – они тяжелые и занимают много места. И люди придумали выход. Появились первые бумажные деньги. Они были очень большого размера, как лист бумаги. В Китае мало полезных ископаемых и там не из чего было делать монеты, поэтому они делали бумажные деньги из коры тутового дерева. А расписывались они иероглифами – китайскими буквами.

«Китайская мастерская»

Леший: Каждому из вас приготовлены заготовки для росписи, и вы как это в древности делали китайские мастера, должны кистью, закрасить трафарет образца иероглифа, (Звучит китайская мелодия). Рисуем

Леший: Молодцы, детишки! Bravo, дорогие мои друзья!!! А, вот и вам ваши монетки.

СТАНЦИЯ 4 « Современный мир» (кабинет логопеда)

Водяной: Вот и до меня добрались, наверно на все вопросы моих заклятых друзей ответили. А вы знаете, что деньги нужны людям в современном мире, без них прожить невозможно. А вы знаете, что слово РУБЛЬ произошло от слова РУБИТЬ. А металлические деньги – монеты- и называем мы их КОПЕЙКОЙ. Слово КОПЕЙКА произошла из-за того, что на монете изображен всадник с копьём.

И для вас задание непростое ,я тут с Кикиморой поссорился она взяла да все мои денежки порвала, может поможете их из кусочков собрать.

Игра « Собери купюру.

В конвертах разрезанная 1000 и 5000 купюры. Дети собирают картинку.

Водяной: Ребята, что вы собрали? А в какой стране используют эти деньги? Молодцы, детишки! А, вот и вам ваши монетки.

СТАНЦИЯ 5 « Где хранят деньги» (коридор детского сада)

Кощей: Вы зачем ко мне пришли, хотите золото мое украсть, да не получится у вас. Я теперь умный, все свое богатство в сундуках сдал на хранение. А вот вы умеете хранить деньги. Сейчас узнаем, отгадаете ка загадки.

Я кладу их не в платок,

Я кладу их в кошелек. (Деньги)

Глиняная

кошечка:

В голове - окошечко. (Копилка)

Нас, сестёр, в рубле сто штук.

Мы проходим много рук.

Нас теряют и меняют,

А, бывало, и ругают.

Пропадёт одна сестра,

Поглядишь — нет и рубля. (Копейка)

В кармане держу я для денежки домик.

Но денежка эта свой домик не помнит -

Сегодня лежит она в доме своём,

А завтра её в магазин отдаём.
И домик пустеет, и домик грустит:

«Когда же другая меня навестит?» (Кошелёк)

Москва - 100, Ярославль - 1000, Архангельск - 500. О чём речь? (Изображения на купюрах)

Сохранятся, словно в танке,

ваши деньги в этом... (банке)

Где еще хранят деньги (в сундуке, в банке, в сейфе).

Кошей: Молодцы, детишки! А, вот и вам ваши монетки.

СТАНЦИЯ 6 « Пословицы и поговорки» (музыкальный зал)

(команду встречает Баба-Яга)

Баба-Яга: Это кто тут так расшумелся в моем хозяйстве? Ну, что выполнили все задания моих друзей? Денежки собрали?

- Ну, а теперь, самое главное задание!

- Деньги зарабатывают взрослые своим трудом и просто так их никто не дает. А, вы знаете пословицы и поговорки о деньгах? (ответы)

1. Копейка рубль бережет.

2. Всех денег не заработаешь.

3. Деньги приходят и уходят.

4. Когда кошелек легок — на душе тяжело.

5. Дорог хлеб, коли денег нет.

Баба-Яга: Есть такая поговорка «Накопи – потом купи».

- Мы не можем купить здоровье близких и нас самих, купить счастье, удачу, дружбу. Самые важные и нужные в мире вещи не продаются и не покупаются.

Игра для вас для разминки... шуточная!

Двигательная игра «Покупки».

Баба-Яга: Хлопните в ладоши и скажите: «ДА», если можно купить за деньги этот товар.

Топните ногой и скажите: «Нет», если купить это нельзя.

Дом, конфеты, книгу, счастье, маму, цветы, кофту, солнце, молоко, здоровье, самолет, воздух, планету, смех, мечту, стол, велосипед.

Баба-Яга: Молодцы! Справились, а, сейчас, посмотрите на ваши денежки-монетки, ни чего необычного не замечаете? Положите ваши купюры в порядке возрастания и назовите их мне? А теперь, посчитайте, монетки. У кого больше, тому и ключик достанется!

Каждая команда в конце всех заданий считает монетки

Баба-Яга:

Маленькая, кругленькая,

Тоненькая, жёлтенькая,

Всему свету миленькая?

И мне она мила, отдавайте мне все свои монетки. А вот и ваша награда – ключ от вашего сундучка.

Воспитатель достаёт из конверта ключ, открывает сундучок

Ведущий: Дорогие друзья, посмотрите, а вот и наша копилка, давайте ее откроем и посмотрим, что в ней лежит.(в копилке лежат вкусные призы для команд и грамоты)

ЛИТЕРАТУРА:

1. Крючкова Н. А. Учебно-методическое пособие по повышению финансовой грамотности «Первые шаги по ступеням финансовой грамотности» (для дошкольников) Калининград, 2013г. -26 с.
2. Образовательная программа «Азы финансовой культуры для дошкольников»: пособие для воспитателей, методистов и руководителей дошкольных учреждений /Л.В. Стахович, Е.В. Семенкова, Л.Ю. Рыжановская. Издательство: Вита-Пресс, 2019 г. Серия: Занимательные финансы. Азы для дошкольников»

3. Сборник игр для организации занятий по финансовой грамотности в дошкольных учреждениях «Играем вместе» /Л.В. Стахович, Е.В. Семенкова, Л.Ю. Рыжановская. Издательство: Вита-Пресс, 2019 г. Серия: Занимательные финансы. Азы для дошкольников»
- 4.. Смоленцева А.А. Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику, - СПб.: Детство – Пресс, 2001. – 176 с.
5. Сазонова А.В. Формирование первичного экономического опыта старших дошкольников через игровую деятельность., 2007.- 20 с.
- 6.Герасименко, С.В. / С.В. Герасименко, Е.А. Маркушевская, И.П. Шайкина, И.В. Назарова и др. Программа образовательного курса «Приключения кота Белобока, или Экономика для малышей». - Волгоград, 2015. - 34 с –
- 7.Электронный ресурс: <http://new.kiro46.ru/docs/BELOBOKA.pdf>