

Игра «Соверши покупку»

Игра адаптирована для детей от 4 до 7 лет и старше.

Цель: Развитие умения детей совершать покупки.

В комплекте: товары (арбуз, молоко, книги, ведро, носки пирамида, кукла, юла, самолётик, батон, яблоки, мяч, совок, мишка, сыр) все товары с ценниками. (Рис.1)



К товарам соответствующие списки (Рис.2) (размер 7см × 9см) для разных возрастов (счет в пределах от 5 до 10) Товары в списке для тех, кто не знаком с чтением в виде картинок (10 шт); и в виде текста, ориентированные на читающих детей (10шт).



Рис.1

Ход игры:

Вариант 1

Ребенок проигрывает все этапы совершения покупки от похода со списком в магазин до оплаты товара: в начале игры ребенок выбирает список покупок, который необходимо купить.

При складывании товара в корзинку - можно вычеркивать товар из списка или ставить напротив него галочку, что визуально облегчает работу со списком.



Рис.2

После того, как все товары окажутся в корзине (рис. 3), нужно оплатить их на кассе, для этого перед игроком находится кошелек с монетами (50 коп., 1 руб., 2 руб., 5 руб., 10 руб.) (Рис.4)



Рис. 3



Рис.4

Монет в комплекте более чем достаточно, это сделано для того, чтобы, например, товар стоимостью 10 руб. ребенок смог "оплатить" взяв монету 10 руб., или же 10

Когда все товары согласно списка покупок оплачены и находятся в пакете (Рис. 6) - игра окончена и можно переходить к следующему списку.



Рис.6

Можно организовать игру на внимание на странице полок с товаром: ребенок смотрит на заполненные полки, старается запомнить расположение и последовательность товаров. После чего закрывает глаза и Вы убираете один или несколько товаров - задача ребенка назвать отсутствующий товар.

Тоже самое, только ребенок должен разместить товары на свои места по памяти.

Игра адаптирована для детей от 4 до 7 лет и старше.

К товарам соответствующие списки (Рис.2) (размер 7см × 9см) для разных возрастов (счет в пределах от 5 до 10) Товары в списке для тех, кто не знаком с чтением в виде картинок (10 шт); и в виде текста, ориентированные на читающих детей (10шт).



Ход игры:

Вариант 1

Ребенок проигрывает все этапы совершения покупки от похода со списком в магазин до оплаты товара: в начале игры ребенок выбирает список покупок, который необходимо купить.

При складывании товара в корзинку - можно вычеркивать товар из списка или ставить напротив него галочку, что визуальнo облегчает работу со списком.

Рис.1



Рис.2

После того, как все товары окажутся в корзине (рис. 3), нужно оплатить их на кассе, для этого перед игроком находится кошелек с монетами (50 коп., 1 руб., 2 руб., 5 руб., 10 руб.) (Рис.4)



Рис. 3



Рис.4

Монет в комплекте более чем достаточно, это сделано для того, чтобы, например, товар стоимостью 10 руб. ребенок смог "оплатить" взяв монету 10 руб., или же 10 рублёвых монет. Ведь вариаций, какими монетами можно собрать сумму в 10 рублей несколько. Ребенок берет товар с корзины - перемещает его в пакет для покупок, после чего оплачивает его на кассе. (Рис.5)

Когда все товары согласно списка покупок оплачены и находятся в пакете (Рис. 6) - игра окончена и можно переходить к следующему списку.

Рис.6



Рис.5



Вариант 2

Можно организовать игру на внимание на странице полок с товаром: ребенок смотрит на заполненные полки, старается запомнить расположение и последовательность товаров. После чего закрывает глаза, и Вы убираете один или несколько товаров - задача ребенка назвать отсутствующий товар.

Вариант 3

Тоже самое, только ребенок должен разместить товары на свои места по памяти.

Картотеки «Проблемных ситуаций»

Цель: поиск различных видов сделок, экономических ситуаций,

Материал: карточки 8 шт. размер 14см × 11 см ламинированные. (Рис.1)

Рис.1



Тема карточек (Экономика)

Игровые действия: воспитатель зачитывает проблемную ситуацию, дети с помощью накопленного опыта решают её и высказываются.

Игра «Можно нельзя купить»

Цель: развитие стремления к поисково-познавательной деятельности, мыслительной активности

Рис.1

Материал: распечатка цветная, ламинированные игровое поле размер 19см × 15см, (Рис.1)



Карточки (сон, здоровье, талант, знание, любовь, автомобиль, время, жилье, продукты, одежда, дружба) Размер 6 см ×9 см (**Рис.2**)
 «Что можно купить» «Что нельзя купить»

Игровые действия:

Ребёнок раскладывает перед собой карточки «Что можно купить» и «что нельзя купить».

Рис.2

Берет карточки с предметами и эмоциями, к примеру: машину купить можно, дружбу нельзя. Раскладывает по кармашкам. Игра заканчивается, когда все карточки закончатся.



Игра «Назови профессию»

Цель: закрепление знаний детей о труде людей различных профессий.

Задачи:

- расширять представление детей о разнообразии профессий;
- воспитывать интерес и уважительное отношение к труду взрослых;
- развивать у детей интерес к знакомству с различными видами деятельности.

Материал: карточки шестигранник (профессии и орудие труда)
 размер 6см на 6 см

Игровые действия: ведущий предлагает Игроющие найти пару профессии свое орудие труда и объяснить свой выбор.



ТЕНЕВОЕ ЛОТО ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ "МОНЕТКИ»

Для детей от 5 лет.

Играть могут от 1 до 6 игроков в стандартное теневое лото

Цель: формирование элементарных представлений о финансовой грамотности, развитие наглядно-образного мышления.

Рис.1



Оборудование:

Рис.1

Коробка обклеена самоклеящейся пленкой (Рис.1), цветная распечатка 6 одинаковых по размеру прямоугольников размер 15 см x 10см с изображением теней предметов (монетки, касса, банкнота, и др.) (Рис.2)



Рис.2

36 карточек квадратной формы. Размером 5см х 5 см – цветное изображение предметов (монетки, касса, банкнота, и др.) (Рис.3)

Правила игры: выигрывает тот, кто раньше других соберет и назовет свои элементы на игровом поле.

Ход игры:

Ведущий (взрослый) достаёт по одной карточки (монетки, касса, банкнота, и др.) и показывает участникам. Если совпадает с картинкой на игровом поле, то игрок забирает себе эту карточку, и кладет в отведенное место на поле.



Рис. 3

Первый, закрывший все ячейки поля и собравший все карточки становится победителем.

Игра «Экономические сказки и магазины»

Игра адаптирована для детей от 4 до 7 лет и старше. (Рис.1)

Цель: поиск различных видов сделок, экономических ситуаций, оценка потребностей и качество в сказках.

Рис.1



Число игроков: по количеству полей, игры.

В комплекте: карточки 16 шт, размер 6см×9 (Рис.2) игровые поля 3 шт, размер (13 см ×20см) заламинированные (Рис.3)

Рис.2



Рис.3



Игровые действия: Ведущий перемешивает карточки, поднимает их по одной. Называет ситуацию, изображенную на карточке. Игроки ищут пару к озвученной карточке на своем поле. Карточку забирает игрок к своей парной иллюстрации сказки, но он (должен назвать, какая экономическая ситуация описана, как она называется).

Выигрывает игрок, первый закрывший свое поле.

« Магазины»

Игра «Назови профессию» **Цель:** расширение представлений связанных с деньгами, развитие речи.

Рис.4

Материал: бумажные и ламинированные карточки круглые по категориям(зоотовары, одежда, колбаса, музыка) размер диаметр 3см, количество 20шт (Рис. 4)



Игровые поля 4 шт. размер: 21 см × 15 см, материал бумажные заламинированные (Рис.5)



Рис.5



Игровые действия: Ведущий перемешивает карточки, поднимает их по одной. Называет ситуацию, изображенную на карточке. Игроки ищут пару к озвученной карточке на своем поле. Карточку забирает игрок к своей парной иллюстрации сказки, но он (должен назвать, какая экономическая ситуация описана, как она называется). Выигрывает игрок, первый закрывший свое поле.

Игра – бродилка «Семейный бюджет»

Цель: формирование элементарных представлений о финансовой грамотности

Материал: Игровое поле формата А3 (Рис.1), карточки кошельки (собираем на игрушку, собираем на кружок, собираем на угощение, собираем на подарок, собираем на развлечение, собираем на поездку, для накоплений 6 шт. (размер 13,5 см × 20 см) (Рис.2)



Рис.2



Рис.1



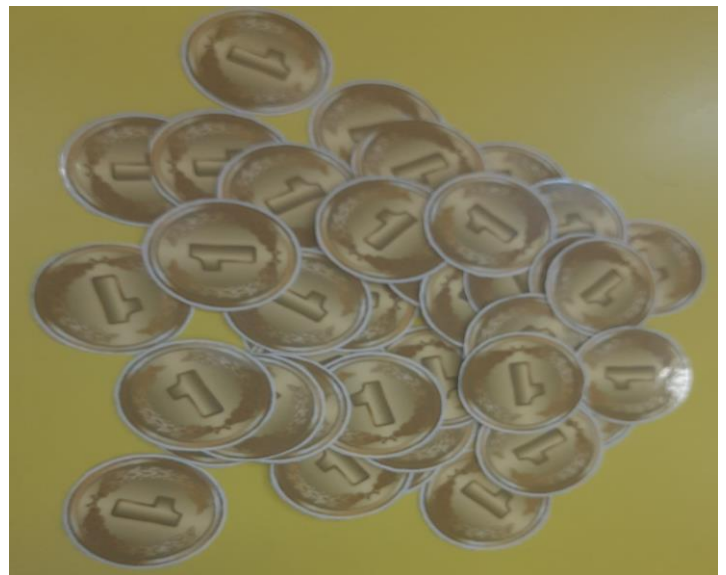
Монетки 50 шт диаметром 1,5см (Рис .3)
Кубик 1 шт. фишки 6 шт.

Ход игры:

Рис.3

Дети выбирают себе «кошелек», ставят свои фишки на поле СТАРТ, все монеты кладутся в центр поля в семью

Кубиком делают жеребьевку, у кого больше тот и начинает. Дети по очереди



В соответствии с выпавшим числом, можно или получить или отдать монетку или ничего не отдавать, если поле пустое.



Рис.4

Если выпал + то игрок, стоящий на этом поле берет соответствующее количество монет и раскладывает в кошельке. (Рис.4)

Рис.5

Если минус, отдает выпавшее количество монет из кошелька. (Рис.5)

Рис.6

Если выпало поле «ВСЕ – КРЕДИТ» (Рис.6)
- игрок отдает все накопленные монеты, в семейный бюджет и начинает копить заново. Выигрывает игрок, который собрал первый 10 монет в своем кошельке. Рассказывает как он потратит деньги в соответствии с названием своего кошелька. (Рис.7)



Рис.7