***Картотека игр по финансовой грамотности***

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.

1. 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.

1. 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.

1. Деньги любят счет.

Приучаем считать сдачу и вообще быстро и внимательно считать деньги.

1. **Финансы нужно планировать**. Приучаем вести учет доходов и расходов в краткосрочном периоде.

2. Твои деньги бывают объектом чужого интереса.

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

1. Не все покупается.

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

1. **Финансы** – это интересно и увлекательно!

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 *«Размен»*

Цель: научить считать деньги.

Необходимые материалы: монеты и купюры разных номиналов.

Количество участников: 1-5.

Суть 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.

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.

Раздайте 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.

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 *«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 героев 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, Лисичка-сестричка и др.

Суть игры

Покажите черный ящик, солнышко и облако. Просите 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 устроите дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Игра Услуги и товары

Цель. Закрепить 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

Практика *«Мини-банк»*

Цель: показать принципы **финансового планирования**, донести принцип *«сначала зарабатываем – потом тратим»*.

Суть практики:

Предложите ребенку создать свой *«мини-банк»*. Пусть он отвечает за сбор и хранение мелочи. Предложите напоминать всем членам семьи, чтобы они *«сдавали монеты в банк»*, освобождая от них карманы.

Предложите обсудить, на какое семейное дело собираются данные монеты в *«мини-банке»* – например, на покупку соковыжималки или настольной игры. Это должно быть что-то для общего пользования, чтобы ребенок чувствовал гордость за подготовку такой важной для семьи покупки.

Следующий этап развития практики – вы можете рассказать ребенку, что банки зарабатывают проценты на хранении денег, и договориться о том, что какой-то небольшой процент от имеющихся в *«мини-банке»* денег будет отдаваться ему лично за работу банкиром – например, 3% или 5%.

Практика «Совместные покупки

Цель: показать принципы **финансового** планирования и разумных покупок, объяснить происхождение стоимости товара и основы **финансовой безопасности**.

Суть практики:

Регулярно совершайте совместные походы в магазин. Дайте ребенку возможность самому выбирать товар из вашего списка. Предложите ребенку подсчитывать на калькуляторе стоимость всех товаров, которые вы складываете в корзину, а также проверять срок хранения продуктов на упаковках. Обсудите, почему стоимость похожих товаров отличается: из-за величины упаковки, например, или она разная у каждого из производителей.

На первом этапе предлагайте ему найти конкретный товар на полке и довезти его до кассы, затем выгрузить на ленту, после чего сложить в пакет.

На следующем этапе можно дать более сложное поручение, например, выбрать все для собственного завтрака.

Со временем вы увидите, когда ребенок готов выполнять самостоятельные несложные покупки.

Практика «Самостоятельная покупки

Цель: показать принципы **финансового** планирования и разумных покупок, объяснить происхождение стоимости товара и основы **финансовой безопасности**.

Суть практики:

Когда вы поймете, что ребенок хорошо ориентируется в магазине, уверенно чувствует себя возле кассы и внимателен к ценам на товар и получению сдачи, предложите ему первый самостоятельный поход в магазин.

Обязательно составьте список покупок. В первый раз он должен быть несложным, не более трех товаров: например, хлеб, молоко и печенье. Обсудите, каких именно покупок вы ждете: если молоко – то какое; в какой упаковке; с каким сроком хранения; по какой цене.

Дайте сумму, предполагающую получение сдачи. Обсудите, какой должна быть сдача.

Похвалите ребенка за покупку!

Практика «Таблица расходов

Цель: научить считать деньги, показать принципы **финансового планирования**.

Суть практики:

Научите ребенка подсчитывать деньги, которые он собрал, заработал и потратил за неделю, а потом вписывать в таблицу получившиеся суммы. Эти действия должны войти в привычку.

Договоритесь о времени в расписании дня, когда ребенок будет уделять этому занятию 10 минут.

Дидактические игры:

*«Кто что делает?»*

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

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

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

Вариант. Дети подбирают инструменты (**картинки**, которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных **картинках**.

*«Назови профессии»*

Цель. Научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека. Воспитать интерес к людям разных профессий.

Материал. Цветок ромашки, на лепестках которой условно изображены результаты труда людей разных профессий.

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

*«Кто трудится, кто играет»*

Цель. Закрепить представления детей о различии трудовой и игровой деятельности *(трудовой – нетрудовой)*.

Материал. Набор **карточек** с изображением трудовых и игровых процессов.

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

*«Какие бывают доходы?»*

Цель. Уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; усовершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов *(основные и не основные)*.

Материал. **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 (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др., дающих дополнительный доход.

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

*«Товарный поезд»*

Цель. Закрепить знания детей о месте изготовления товара; классифицировать товар по месту производства.

Материал. **Карточки** с изображением товара, плоскостное изображение товарного поезда с вагонами.

Содержание. Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например, мясопродукты – продукция мясокомбината, молочные продукты – продукция молокозавода и т. д.

Вариант. Дети группируют предметы по месту производства: мебель – мебельная фабрика, посуда – фаянсовый завод, игрушки – фабрика игрушек и т. д.

*«Маршруты товаров»*

Цель. Развивать у детей умение различать товары по их принадлежности к определенной группе *(бытовая техника, промышленные товары, мебель, сельхозпродукты и др.)*

Материал. **Картинки** с изображением товаров или реальные предметы и игрушки, таблички с названием магазинов: *«Одежда»*, *«Мебель»*, *«Бытовая техника»*, *«Сельхозпродукты»* и т. д.

Содержание. Каждый ребенок выбирает **карточку- картинку**, называет, что на ней нарисовано, и определяет, в какой магазин можно увезти этот товар. Выигрывает тот, кто правильно подберет **карточки** к табличкам с названием магазина.

*«Собери вместе»*

Цель. Расширить представления детей о товарах; научить группировать их по разным признакам.

Материал. **Карта***(панно)* с изображением различных товаров.

Содержание. У каждого ребенка – **карта**, на которой нарисованы разные предметы. Используя круги *(****диаграммы****)* Эйлера-Венна, дети объединяют предметы по различным признакам: съедобные – несъедобные; игрушки – орудия труда; товары, обязательные для каждого – необязательные, и т. д.

*«Угадай, где продаются»*

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

Материал. **Картинки** с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т. д.

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

*«Магазин игрушек»*

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

Материал. Разные игрушки, ценники, товарные знаки, игровые деньги.

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

*«Что быстрее купят?»*

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

Материал. **Карточки** с изображением качественных и некачественных товаров (платья для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц; машины-игрушки, на одной из них фары разного цвета; ботинки, на одном нет шнурка).

Содержание. Ребенку предлагается пара **карточек** с изображением одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее, и объясняет причину своего выбора

*«Что и когда лучше продавать?»*

Цель. Закрепить знания детей о спросе на товар, о влиянии фактора сезонности *(времени года)* на реальный спрос.

Материал. **Карточки** с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года *(летом, зимой и т. д.)*; мелкие **карточки** с изображением сезонных товаров.

Содержание. Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например: панамки, сандалии, сарафан, бадминтон и др. - в *«летний»* магазин. Шубу, шапки, варежки – в *«зимний»*.

*«Домино»*

Цель. Закрепить знания о названии, достоинстве монет; развить внимание, память.

Материал. **Карточки домино**, на которых нарисованы монеты разного достоинства и в разном наборе.

Содержание. Правила игры – общие для домино. Один из детей выставляет **карточку домино**, следующий ребенок слева или справа, кладет **карточку с соответствующим***«набором»* монет. По окончании игры осуществляется проверка, устанавливается, правильно ли подобраны **карточки…**.

Вариант. На **карточках** домино изображены денежные знаки разных стран.

*«Что дешевле»*

Цель. Сформировать умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов *(товаров)* по цене; развить самостоятельность в выборе решения.

Материал. **Карточки** с изображением разных предметов, ценники.

Содержание. Сначала дети подбирают предметы товаров *(сериационные ряды)* от предмета самого дешевого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы.

*«Назови монету»*

Цель. Расширить представления детей о разнообразии названий денег в художественных произведениях.

Материал. Сказки *«Малыш и Карлсон»*, *«Приключения Пиноккио»*, *«Али-Баба и сорок разбойников»* и др. *«Портреты»* сказочных героев.

Содержание. Дети рассматривают иллюстрации, вспоминают содержание сказок. Через игровую ситуацию определяют название денег, которыми пользуются герои сказок. Например, Карлсон покупает Малышу щенка, имея несколько эре. Буратино *(Ппноккио)* покупает билет в театр на четыре сольдо. Али-Баба и сорок разбойников владеют динарами и т. д.

*«Кому что подарим?»*

Цель. Развить умение правильно подбирать подарок, обосновывая свой выбор.

Материал. **Карточки - картинки** на которых изображены: машины, куклы, мяч, щенок, котенок, шапка, шляпка, костюм, платье, ботиночки, туфельки, значок, бантик и др.

Содержание. Воспитатель выставляет **картинки** с изображением мальчика Алеши и девочки Ирины. Предлагает рассмотреть **карточки – картинки**, на которых нарисованы разные предметы, вещи, украшения, выбрать понравившиеся и подарить Алеше и Ирине. Дети подбирают **карточки и рассказывают**, кому, что и зачем они дарят.

Вариант. Дети дарят подарки героям мультфильмов, сказок.

*«Какое слово лишнее?»*

Цель. Развить умение определять *«лишний»* предмет, выделяя общий признак других.

Материал. **Карточки** с изображением четырех предметов, из которых один лишний.

Рубль, Франк, марка (в монетах, рубль *(банкнота)*.

Кофта, машина, кольцо, солнце.

Магазин, ларек, палатка (рыночная, жилой дом.

Цена, товар, деньги, ночь.

Содержание. Ребенку предлагаются четыре **картинки** с изображенными на них определенными предметами. Чтобы найти лишний предмет, ребенок объединяет три предмета по какому-либо признаку. Назвав лишний предмет, ребенок объясняет свой выбор.

*«Наоборот»*

Цель. Научить самостоятельно, находить *(подбирать)* противоположные по смыслу слова.

Материал. Подбор слов (дорого – дешево, ленивый – трудолюбивый, экспорт – импорт, много – мало, покупатель – продавец и т. д.)

Содержание. Воспитатель называет слово, а ребята называют противоположное. Выигрывает тот, кто быстро и правильно находит нужное слово. Затем ведущим становится ребенок.

*«Продолжи предложение»*

Цель. Развить умение выполнять ранее принятые условия при составлении рассказа.

Материал. **Картинки** экономического содержания; покупка товара в магазине, на рынке, изготовление товара и т. д.

Содержание. Взрослый сообщает условия игры. В каждом предложении *«живут»* экослова: покупатель, продавец, деньги, покупка, цена, товар, рынок, обмен и др. Ребенок рассматривает **картинки** и продолжает рассказ, начатый взрослым:

- Мне понравилась игрушка в магазине….

- Муха-цокотуха покупала на рынке самовар….