

# Игры по финансовой грамотности

Разработала и изготовила Свердлова Татьяна Геннадьевна

Финансовая грамотность в дошкольном возрасте! Вы спросите: что это сложно? Ответим вам: да! Но, сложное в игре становится простым! Дети могут запомнить даже сложный материал главное как им это подать. Заинтересовать детей и привлечь их внимание, настроить на предстоящую деятельность вам поможет всеми любимая пицца. Вы можете прикрепить на обратную сторону начинки, картинки с изображением игр и дети сами выберут наиболее понравившуюся им игру. Предлагаем вашему вниманию лишь малую часть игр, которые помогут вам в вашей работе с детьми в сфере финансовой грамотности.

### **Игра «Пицца»**

**Дидактическая задача.** Закрепить и развивать быстроту мышления, счет и логику.

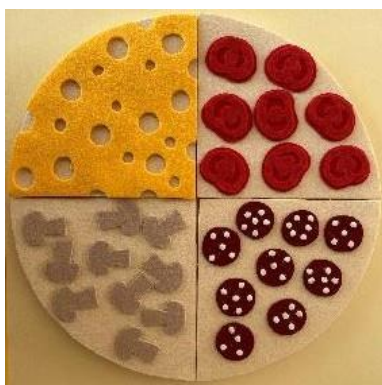
**Игровое действие.** На время выложить начинку на куске пиццы согласно схеме на карточке игрока.

**Игровое правило.** Игроки берут себе карточку со схемой и указанным количеством начинки. Готовят пиццу согласно схеме на время.

**Ход игры.** Ребенок (ведущий) дает команду игрокам и те по сигналу начинают «готовить пиццу» Всего в песочных часах 2 минуты. За это время игроки должны согласно каждой своей схемы, правильно отсчитать и выложить начинку на своей пицце. Когда время вышло и весь песок в песочных часах ссыпется в низ, ведущий говорит слово «СТОП». Игроки по команде должны остановиться. Выигрывает тот кто вперед всех и правильно выложит количество начинки.

**Состав игрового материала:**

- 1.Кусочки пиццы (фетр)
- 2.Набор разнообразных начинок (фетр)
3. Песочные часы
4. Карточки с цифровым обозначением количества той или иной начинки.



## Игра «Мышеловка»

**Дидактическая задача.** Закрепить новую лексику по области занятия, развить быстроту мышления, логику, фонематическое восприятие.

**Игровое действие.** Разгадать ребусы—тем самым освободить мышку из мышеловки.

**Игровое правило.** Игрок получает балл только после того, как сможет не только разгадать ребус, но и объяснить значение данного слова.

**Ход игры.** Ребенок или несколько детей разгадывают ребусы – называют понятие и объясняют его значение.

**Предварительная работа.** Дети познакомились с этими понятиями на вводных беседах, с ними была проведена ООД на **необходимую тему недели или произвольную.**

### **Состав игрового материала:**

- 1.Картонная коробка из двух частей (нижняя раскладывающаяся часть)
2. Картинки с ребусами которые крепятся на липучки к нижней части коробки в любом порядке.(тема ребусов меняется на усмотрение педагога в зависимости от темы занятия или области.



## Игра «Рублевка» Финансовая грамотность

### **Дидактическая задача.**

Развивать у детей временные представления, логическое и ассоциативное мышление, знакомить с новой лексикой, историей возникновения денег.

**Что входит в игру:** «Река времени» с градацией: прошлое/настоящее/будущее Исторические карты. Карточки для раскладывания с изображением любой темы из пяти развивающих областей.

**Игровое правило.** Победа не только в раскладывании карточек, но и в составлении рассказа: «что сначала-что потом»

**Игровое действие** Раскладывание карточек на «реку времени»

**Ход игры.** Педагог раскрывает реку времени, раскладывает карточки, которые

нужно разложить и под его рассказ (педагог читает и показывает с помощью «исторических карт»). Как только дети разложили все карты, они начинают составлять сложные предложения про карточки из разных времен.



### *Игра «Попробуй Угадай»*

**Дидактическая задача.** Закрепить лексику по

«финансовой грамотности», развить воображение, креативность, творческий потенциал, речевую активность.

**Игровое правило.** Команда получает выигрышное очко только после того, как правильно угадали слово, загаданное членом его команды.

**Игровое действие.** Разгадывание понятий по рисунку, словесному объяснению или по показу (пантомима) используя песочные часы.

**Ход игры.** Дети делятся на две команды, в одной команде игрок вытягивает картинку с «финансовым понятием» - смотрит её так, чтобы игроки ни его, ни чужой команды не знали – что за предмет изображен на картинке. Затем бросает кубики.

Исходя из того, что выпало на кубиках, игрок узнает, **КАК** ему нужно объяснить команде это понятие (нарисовать, показать или рассказать), но кроме того, на втором кубике – он видит – что он должен обязательно упомянуть в своем рассказе (форму, цвет или размер предмета т.е признак предмета). Третий кубик акцентирует что все задания связаны с деньгами, а не с другими областями. Если «своя команда» не справилась за две минуты, загаданное слово может попробовать угадать «чужая команда» .



## Игра «Банк»

### Дидактическая задача.

Закрепить новую лексику по «финансовой грамотности», развивать у детей речевую и коммуникативную активность.

**Реализация:** Один-два раза в неделю, не требует определенного времени в режиме дня и проводится в любое время, что не создает дополнительной нагрузки на детей. В лэпбуке собраны материалы на тему «Банк» для развивающих занятий с детьми дошкольного возраста по формированию финансовой грамотности. Закреплению правил дорожного движения. Развития и закрепления математических навыков. Сюжетно ролевая часть дает детям возможность попробовать себя в роли как клиента банка так и попробовать себя в роли работника банка. В него входит: **6 разворотов.**

### **1 разворот** Название «Дорога в банк»

Данный раздел представляет из себя разворот с изображением здания банка и проезжей частью дороги.

Закрепления правил дорожного движения. Игрок может быть один или несколько. Игроки выбирают себе картинку-героя игры (пешеход или автомобиль). И далее добираются до банка соблюдая правила дорожного движения.



### **2 и 3 развороты** Название «Банк»

Данный разворот представляет собой сюжетно ролевую часть игры с картинками на липучках.

Где ребенок выбирает себе роль, кем он будет на выбор работником банка или посетителем банка. Дети могут написать свое имя на карточке работника и быть в роли «кассира». Или могут выбрать карточку



посетителя банка и оплатить по квитанции н.р «коммунальные услуги»

#### **4 разворот Банкомат**

Данный разворот представляет собой модель банкомата со сменными картинками и деталями на липучках. Дети могут играть «в банкомат» меняя картинки на экране. Прикрепить кнопки банкомата по образцу. Меняя нижние панели дети могут снять деньги с помощью банковских карточек. Либо и положить деньги в банкомат.



#### **5 Разворот Сказочное хранилище банка**

На данном развороте игры Ребенок выбирает себе картинку сказочного героя кем он будет. И далее он попадает в хранилище, где сказочный герой должен найти спрятанные ценности, которые относятся именно к этому сказочному герою.



**6 Разворот Дидактические настольные игры** Данный разворот представляет собой страницу с кармашками в которых расположены настольные дидактические игры. Игра разложи поровну и *Игра-лото* «Что можно и нельзя купить за деньги»

*Все игры разработаны и изготовлены самостоятельно для конкурса*

*«Воспитатель года-2023»*