



Дидактические игры на тему «Финансовая грамотность»

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.

Организируйте постепенный переход к сюжетно – ролевым играм на эту тему. Можно провести и беседы о том, как относится к своему труду герой, кто производит товары, а кто предоставляет услуги

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%.

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 производжу товар или предоставляю услугу?

Учитель 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 «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 довести 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.

Игра «Крестики - нолики»

Цель: развитие у учащихся интереса к изучению вопросов финансовой грамотности, формирование понимания рационального поведения в мире финансов.

Задачи: содействовать развитию познавательного интереса к решению финансовых математических и логических задач; формировать умение оперировать финансово - экономическими терминами, формировать умение сравнивать, анализировать; сформировать навыки командной игры.

Ход игры

Правила игры: на доске игровое поле, разделенное на 6 частей. В каждом квадрате свое задание. Первый конкурс командам предлагает ведущий. Победившая команда получает право закрепить свой знак на табло и выбрать следующий конкурс. Выигрывает команда, которая быстрее правильно справится с заданием. Если ни одна из команд не справилась с заданием, команды получают дополнительное время или дополнительное задание. Вигре побеждает та команда, которой удалось поставить больше своих знаков.

Логические цепочки 3	Финансовая разминка. 1	Деньги – денежки 5
Разные задачки 6	Ребус 2	Дальше, дальше 4

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.

Игры с экономическим содержанием

Игра «Хочу - надо»

Цель: познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

Правила: определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на карточке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

ТСО: карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

Игра «Купи другу подарок»

Цель: научить подбирать монеты разного достоинства, в сумме составляющих цену подарка.

Правила: выбрать подарок, определить стоимость и выбрать соответствующие монеты.

Покупает тот, кто заплатит за товар соответствующую цену.

ТСО: карточка с «подарками» и ценниками, монеты разного достоинства, карандаши разного цвета.

«Кто что делает?»

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

Правила: Дети подбирают инструменты (картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных картинках.

ТСО: карточки с изображением профессии (продавец, повар, кассир, художник, банкир) и трудового действия (взвешивает товар, готовит еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги, показывает рекламные образцы и др.).

«Угадай, где продаются»

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

Правила: Устанавливают зависимость между названием магазина и товарами, которые в нем продаются.

ТСО: картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т.д.

«Магазин игрушек»

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

Правила: Ребенок отсчитывает определенную сумму денег, и покупает игрушку. По мере того, как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.

ТСО: Разные игрушки, ценники, товарные знаки, игровые деньги.

«Что быстрее купят?»

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

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

ТСО: карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платье для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц); ботинки (на одном нет шнурка).

«Монополия»

Цель игры: необходимо заработать больше всех денег к тому моменту, когда один из игроков станет банкротом. Чтобы зарабатывать деньги, вам необходимо расставлять свои билетные кассы на секторах аттракционов и продавать билеты (аналог налогов), когда другие игроки оказываются на этих полях.

Ролевая игра «Источники доходов семьи»

На доске карточки прикреплены магнитами.

Учитель распределяет роли и раздает реквизит:

Бабушке – платок, очки.

Папе - галстук.

Маме – фартук, куклу.

Старшему брату – студенческий билет.

Задание.

Каждый член нашей большой и дружной семьи должен выбрать свой источник который приноси в семью (карточку на доске).

Задание классу.

- *А вы должны проверить правильность выбора.*

Дружная семья встаёт у доски. Каждый из них держит карточку, указывающую на источник.

Проверка.

– Бабушка

Дети – Пенсия.

– Папа.

Дети – Зарплата.

– Старший брат.

Дети – Стипендия.

– Мама с маленькой дочкой.

Дети – Пособие.

– Молодцы!

Пенсия, зарплата, стипендия, пособие – все это называется доходы семьи.

Игра «Найди себе пару»

Материалы: карточки с изображением людей и разными возможными их потребностями.

Ход игры

Дети стоят в кругу. Воспитатель держит поднос с карточками (на одних карточках изображены люди, на других – предполагаемые их потребности). Учитель просит детей взять по одной карточке и по сигналу (по хлопку) найти сверстника с подходящей по

смыслу карточкой (например: дедушка и очки, менеджер и компьютер, школьница и тетрадь и т.д.)

Учитель задает вопросы:

- Что такое потребности? (*То, что человек хочет иметь.*)
- Почему для девочки выбрали куклу, а не швейную машинку?
- Почему вы решили, что фотограф нуждается в фотоаппарате?
- Можно поменять: маме – швейную машинку, а швее – сумку? (*Да.*)
- Почему?
- Объясните свой ответ.
- От чего зависят наши потребности?

Игра «Не ошибись»

Материалы: карточки с рисунками, относящимся к физиологическим потребностям, безопасности и сохранения здоровья, к потребности семьи и общения, к потребности образования.

Ход игры

(У.) Покажите билеты, на которых изображения, относящиеся к потребности безопасности и сохранению здоровья человека. (*Дом, девочка умывается, девочка делает зарядку, дети занимаются спортом, куртка*)

– Покажите картинки (билеты), на которых изображены физиологические потребности. (*Продукты питания, стакан с водой, солнце, девочка спит -он, девочка кушает*).

- Что относится к потребности общения и семьи? (*Телефон, дети общаются, девочка пишет письмо, семья*).

- Что имеет отношение к потребности образования? (*Тетрадь, книга, ручки, карандаши, мальчик собирается в школу*).

(У.) – Мы приехали в город «Потребности человека». Здесь есть улицы: *Физиологические потребности, Безопасность и сохранение здоровья, Образование, Общение и семья*.

Гном-эконом подготовил для вас интересные задания. Чтобы их быстрее выполнить, вам нужно разделиться на группы. Каждая группа пойдет на улицу с соответствующим рисунком на своем билете. На столах картинки, обозначающие определенные потребности. По ним можно определить какая это улица: например, там, где изображены дом и мальчик, делающий зарядку – это улица *Безопасность и сохранение здоровья*.

Игра «Дом, в котором живут монеты».

У каждой монеты – рубля, марки,

франка, гривны и др. – в своей стране есть дом, в котором они живут. Имя дома – банк.

Построим дом для монет. У детей разный строительный материал: конструкторы, математические наборы и т.д. Дети выбирают материал и строят дома.