

Картотека дидактических игр по формированию финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста

Подготовила:

Сабурова Марина Анатольевна - воспитатель высшей категории МДОУ «Детский сад №28» г. Щекино

Игра «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) и 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.

Игра «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).

Игра «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.

Игра «Товарный поезд»

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

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

Содержание

Вариант 1: Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например, мясопродукты – продукция мясокомбината, молочные продукты – продукция молокозавода.

Вариант 2: Дети группируют предметы по месту производства: мебель – мебельная фабрика, посуда – фаянсовый завод, игрушки – игрушечная фабрика.

Игра «Магазин игрушек»

Цель: Дать возможность детям практически осуществить процесс купли – продажи; развить 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, 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.

Игра «Что быстрее купят?»

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

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

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 « 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.

Раздать девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с изображениями людей разных профессий. По сигналу 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 «Разложите товар»

Цель: учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей о разновидности торговых объектов.

Ход игры

Перед ребенком раскладывают несколько картинок с изображением предметов, которые могут быть товаром в различных магазинах.

Задание 1. Разложить картинки на группы, в которых предметы объединены по общим назначением. Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное.

Задание 2. Сгруппировать картинки, не нужно дифференцировать предметы по общим признакам, а предложить свои варианты их сочетания, руководствуясь собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо — молоко», «Фрукты и овощи» и тому подобное.

Игра «Умелые руки»

Цель: воспитывать бережное отношение к предметам, изготовление которых требует кропотливого труда разных по специальности людей; учить рационально использовать вещи, бывшие в употреблении.

Ход игры

Детей распределяют на две команды по 5-6 человек. Воспитатель называет или показывает какой-либо предмет и предлагает рассказать о его назначении. После этого детям дается задание придумать, как еще можно использовать его в несколько измененном или в том же состоянии, однако при условии, что он уже устаревший и не может быть использован по своему назначению.

Игра «Не ошибитесь»

Цель: закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление.

Ход игры

Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения: мама 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 изображенного на них.

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

Игра «Что важнее?»

Цель: закреплять умение ориентироваться в понятиях «предметы роскоши» и «жизненно необходимые предметы»; учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы.

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.

Задание 2. Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

Задание 3. 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.

Игра «Мы - художники»

Цель: закрепить знания детей о рекламе; развивать у них эстетические чувства и художественный вкус; учить устанавливать взаимосвязь между рекламой и успехом в торговых отношениях «продавец — покупатель».

Ход игры

Каждому участнику игры, «художнику-оформителю» (их может быть 2-3), дается задание — сделать рекламу своей лавки. Остальные дети оценивают работу тех, кто играет, в конце определяют победителей.

Вариант 1. Каждый участник игры получает определенное количество цветных силуэтов различных предметов, которые могут быть товаром магазинов определенного вида («Игрушки», «Цветы», «Хлеб», «Молоко» и др.).

Вариант 2. Из общего количества силуэтов необходимо выбрать только те, которые нужны для составления рекламы «своего» магазина.

Игра «Школа банкиров»

Цель: продолжать закреплять знание цифр, умение соотносить цифру и количество, упражнять в понятиях больше, меньше, продолжать работу по воспитанию элементарных знаний об экономике, активизировать словарь словами банк, банкир, купюра, расходный и приходный ордер, закрепить знание названий дней недели.

Воспитатель. Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще называют, денежными

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.

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

Экономическая игра для детей «Магазин»

Задачи:

- расширять представление детей о том, что такое магазин;
- дать новое понятие «товар»,
- продовольственные и промышленные товары,
- цена;
- разновидности магазинов;
- закрепить знания детей о том, для чего нужны деньги;
- воспитывать культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем.

Ход экономической 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.

Игра «Что продается в магазине?»

Цель – формирование у детей представления о товаре.

Задачи:

1) Познакомить детей с понятием «товар».

2) Сформировать представление о том, что каждый товар имеет свою стоимость.

Ход игры: раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Спросить, чтобы они хотели купить и есть ли у них возможность это сделать (хватит ли у них «денег» на покупку товара).

Игра «Давай положим в корзинку...»

Цель – закрепление у детей представления о товаре.

Задачи:

Продолжать формировать у детей представление о товаре.

Учить выбирать товары по необходимости.

Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».

Ход игры: раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждому играющему дать задание, купить в магазине...

- продукты для завтрака,
- подарок на день рождения другу,
- продукты для супа и т.п.

Игра «Какой товар лишний?»

Цель – закрепление у детей понятия «товар».

Задачи:

Продолжать формировать у детей представление о товаре.

Учить выбирать товары по необходимости.

Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».

Ход игры: раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждый играющий выбирает то, что хотел бы купить. Предложить каждому ребенку выбрать тот товар, без которого он может обойтись. Почему?

Игра «Что забыли положить в корзинку?»

Цель – формирование представления у детей о «категории товара».

Задачи:

Познакомить детей с понятием «категория товара».

Формировать умение добавлять в корзинку товары из заданной категории.

Ход игры: у каждого ребенка игровое поле «Корзинка покупок» с одним или несколькими товарами определенной категории. Предложить детям «купить» еще товар из данной категории. На первом этапе предлагаем «корзинку покупок» с 3-4 товарами. Когда у детей сформируется представление о категории товара, предлагаем «корзинку покупок» с одним товаром.

Игра «Все по полочкам»

Цель – закрепление понятия «категория товара».

Задачи:

Закрепить понятие «категория товара».

Формировать умение выкладывать товар на нужные полки («отделы» магазина).

Ход игры: предложить ребенку роль «продавца» и разложить товар по категории. Сначала предлагать карточки с 2-3 категориями товара.

Усложнение: ребенок самостоятельно определяет, какие «отделы» будут в магазине и отбирает нужные карточки.

Игра «Путаница»

Цель – закрепление понятия «категория товара».

Задачи:

Закрепить понятие «категория товара».

Формировать умение определять «категорию товара».

Ход игры: пришли в магазин, где все «отделы» перепутались. Детям предлагается исправить ошибки и разложить товары по категориям.

Игра «Что угодно для души»

Цель - формирование у детей понятия «потребность» и «полезность» товара.

Задачи:

Помочь детям понять что такое «потребность» и «полезность» товара.

Ход игры: предложить детям из имеющихся картинок положить в корзинку товары, которые захотят купить в магазине:

- сам ребенок, когда он голоден;
- семья, которая ждет гостей;
- мама, выбирающая подарок для дочки;
- папа, желающий купить спортивную одежду для ребенка и т.п.

Игра «Что сколько стоит»

Цель – познакомить с понятием «цена».

Задачи:

Дать представление о том, что каждая вещь имеет свою стоимость (или цену). Цена зависит от качества товара, производителя, сезона продажи (зимой овощи и фрукты дороже).

Ход игры: отобрать карточки с товарами, стоимостью до 10 рублей. Покупатель выясняет, сколько стоит товар, а продавец определяет цену каждого товара (либо по числам, либо по точкам, если не знает цифр).

Вариант: выложить на полки товар с одинаковой стоимостью.

Игра «Давай поменяемся»

Цель – познакомить детей с понятием «обмен».

Задачи:

Закрепить представление о цене товара.

Дать представление о том, что товары одной ценовой категории могут иметь разную полезность.

Дать представление о том, что стоимость одного товара может быть такой же, как стоимость нескольких других товаров вместе.

Ход игры: раздать детям корзинки и предложить наполнить их товарами разной стоимости (от 1 до 10 руб.). Далее предлагаем поменять ненужный товар (или несколько товаров) на другой (или несколько других), но с условием, что стоимость обмена будет одинакова.

Игра «Деньги»

Цель – познакомить с понятием «деньги».

Задачи:

Дать представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар.

Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег).

Закреплять понятие «потребность» и «полезность».

Ход игры: Ребенок-продавец выкладывает товары по категориям. Дети-покупатели выбирают товары согласно имеющимся деньгам. Продавец проверяет правильность покупки.

Игра «Нужные покупки»

Цель – закрепить представление детей о деньгах.

Задачи:

Закрепить представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар.

Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег).

Закрепить представления детей о категориях товаров.

Закреплять понятие «потребность» и «полезность».

Ход игры: Ребенок-продавец выкладывает товары по категориям. Дети-покупатели выбирают товары согласно имеющимся деньгам. Продавец проверяет правильность покупки.

Игра «Много - мало»

Цель – познакомить детей с понятием «спрос».

Задачи:

Дать представление детям о том, что такое «спрос».

Закрепить представление о «потребности».

Продолжать формировать умение «приобретать» товары по необходимости и полезности.

Продолжать формировать умение выбирать товар на заданную сумму денег.

Ход игры: предложить ребенку отобрать карточки товаров, которые захочет приобрести:

- семья, состоящая из мамы, дочки и бабушки;
- семья, состоящая из мамы, папы и сына;
- семья, состоящая из папы, мамы, дочки и четырех сыновей;
- семья, живущая на Крайнем Севере;
- семья, живущая на юге и т.п.

Игра «Дорого – дешево»

Цель – познакомить с понятиями «дороже/дешевле».

Задачи:

Дать представление детям о том, что товары имеют разную стоимость.

Учить выделять характеристики товаров и выбирать то, что ему нужно.

Закреплять умение классифицировать товары по стоимости (самые дешевые, самые дорогие).

Закрепить умение находить товары дешевле (дороже).

Ход игры:

Предлагая ребенку пары карточек, определить, какой товар дешевле, какой дороже.

Предложить детям выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами.

Предложить выложить ряд товаров по возрастанию стоимости, от самого дешевого до самого дорогого.

Игра «Потребность – возможность»

Цель – дать представление об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

Задачи:

Дать представление детям о понятии «ресурсы».

Сформировать представления детей о понятии «возможности».

Закреплять умение детей делать покупки на заданную сумму денег.

Ход игры: перед детьми разложены товары с категории «продукты». У детей определенные суммы «денег» на руках. Задание: ждем гостей. Что мы можем купить для угощения на имеющиеся деньги. Разложены товары с категории «игрушки». Задание: Света нас пригласила на день рождения. Какой подарок мы сможем купить на имеющиеся деньги. Задания можно придумывать по своему усмотрению и исходя из интересов детей.

Игра «Запланированная покупка»

Цель – сформировать у детей понятие «список покупок».

Задачи:

Учить детей следовать запланированному «списку покупок».

Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег.

Ход игры: каждому ребенку дается карточка «Список покупок» и предлагается собрать по нему товары в корзинку. Со временем, когда дети научатся действовать в соответствии «списка покупок», для поддержания интереса можно ограничивать время сбора или собирать на скорость (кто быстрее).

Игра «Запланированная покупка»

Цель – формировать умение у детей составлять «список покупок».

Задачи:

Учить детей составлять «Список покупок».

Закреплять умение детей следовать составленному «списку покупок».

Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег.

Ход игры: предлагаем детям составить «список покупок» для определенного события и собрать в корзинку:

- день рождения;
- поездка на пикник;
- приготовление завтрака (обеда, ужина);
- отправляемся в путешествие;
- ждем гостей и т.п.

Игра «Что откуда берется?»

Цель – дать детям представление о производстве товаров.

Задачи:

Сформировать представление у детей о том, что такое «производство» товаров.

Закрепить представление о ресурсах.

Ход игры: предложить ребенку карточки с изображением различных продуктов и фруктов. Что можно съесть сразу, а что нужно приготовить? Предложить карточки с изображением вещей. Из чего сделаны? Можно ли самим сделать такое? И т.д.

Игра «Бюджет»

Цель – познакомить с понятием «бюджет».

Задачи:

Сформировать представление о том, что такое «бюджет».

Сформировать представление о том, что такое «доход».

Сформировать представление о том, что такое «расход».

Закреплять умение составлять «список покупок» и следовать ему.

Закреплять умение использовать для покупок заданную сумму денег.

Ход игры: выдать каждому ребенку сумму, которую ему нужно будет потратить на определенную цель. Цели могут быть различные – продукты для завтрака, для семейного торжества, подарки друзьям к Новому году и т.д.

Игра «Сдача»

Цель – формирование умения делать первичные экономические расчеты.

Задачи:

Учить делать первичные экономические расчеты, определять общую сумму покупки.

2) Формировать умение давать сдачу.

Закреплять умение классифицировать товар по категориям.

Закреплять умение формировать «список покупок», не превышающий возможностей.

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.

Игра «Надо» и «хочу»

Цель – формирование умения у детей разделять реальные потребности и свои желания.

Задачи:

Закрепить умение определять реальные потребности в приобретении определенных товаров.

Сформировать представление о том, что желание и реальная потребность не совпадают.

Дать детям представление о том, что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «копить».

Ход игры: ребенку предлагаются карточки, которые необходимо разделить на две категории «надо» и «хочу». Обсудите выбор ребенка, расскажите, как товары из одной категории переходят в другую в зависимости от возможностей (например, любая новая одежда переходит в категорию «хочу», если старая еще по размеру и в хорошем состоянии).

Игра «Осознанный выбор»

Цель – формирование умения приобретать товар согласно желанию, потребностям и возможностям.

Задачи:

Учить детей подходить к выбору покупок осознанно – взвешивая все «за» и «против», верно определяя товар в категорию «надо» или «хочу», а также учитывая ограничения бюджета (возможности).

Ход игры: каждый ребенок выбирает 3 – 4 карточки товаров, которые он хотел бы купить. Затем вытаскивает наугад одну карточку денег. На какую покупку их хватит?

Усложнение 1: дать ребенку деньги, придумать свой список покупок (обязательно рассказав, почему надо купить именно эти товары) и предложить на оставшуюся сумму купить то, что ему хочется.

Усложнение 2: придумать ситуацию по образцу ниже и обсудить с детьми, как правильно поступить.

«У мамы есть 15 рублей. Ей нужно купить продукты (картофель, рыбу, огурцы, помидоры, хлеб). Ее маленькая дочка просит купить мишку. А еще ее дочка идет завтра на день рождения и ей нужно купить подарок. Какой подарок им купить на оставшуюся сумму? Какой подарок они смогут купить, если дочка откажется от покупки своей игрушки или выберет что-то другое?»

Игра «Какие бывают расходы» (Авторская)

Цель: Показать детям, что расходы бывают обязательные (основные) и необязательные (не основные).

Материал: Модель «Расходы», карточки с изображением предметов, символизирующих основные и неосновные расходы (мебель, одежда, продукты, питания, свет, газ, игрушки, книги), карточки белого и красного цвета.

Ход.

Вариант 1: ведущий показывает картинку с изображением какого-либо предмета, дети поднимают карточку того цвета каким он считает предмет по степени необходимости.

Вариант 2: детям раздаются предметные картинки, карточки раздаются двум детям. По сигналу воспитателя дети становятся вокруг ребенка, необходимого по их мнению цвета.

Игра «Маленькие покупки»

Цель: Показать, что каждая вещь стоит денег, сопоставлять цена товара с имеющимися наличными деньгами.

Материал: Картинки с изображением различных предметов (товаров), ценники, деньги.

Ход: Дети выбирают товар, соотносят цену с имеющимися у них деньгами, делают покупки по заданию ведущего:

- Покупка только одного предмета (товара).
- Покупает сразу несколько товаров (спрос не превышает предложение).
- Покупатель сравнивает товары по стоимости (дороже, дешевле, одинаковые по цене)

Игра «Интересные покупки»

Цель: Раскрыть детям покупательную силу денежных знаков.

Материал: Товары разной стоимости, монеты (купюры) разного достоинства.

Ход: Ведущий дает задания «покупателям» с постепенным усложнением:

- купить вещь (предмет), которая стоит...рублей;
- назвать, что можно купить зарублей;
- самостоятельно узнать, а потом назвать одну, две, три вещи, стоящие определенную сумму денег.

Игра «Узнай товар» (Авторская)

Цель: Дать понятие, что каждая вещь - товар. Товары бывают разного назначения.

Материал: Картинки с изображением товара различного назначения (промышленные, сельскохозяйственные, культурно-бытового назначения и др.)

Ход:

Вариант 1: Покупатель описывает товар, не называя его, продавец отгадывает и отдает.

Вариант 2: Покупатель называет назначение предмета или некоторые действия с этим предметом, продавец отгадывает и отдает.

Вариант 3: Покупатель называет то, что может получиться

Игра «Чей сувенир» (Авторская)

Цель: Познакомить детей с народными промыслами (Городецкая, хохломская и т.д.)

Материал: Картинки – пазлы.

Ход:

Вариант 1: Детям предлагаются пазлы с изображением различных народных промыслов. Ведущий показывает картинку, дети определяют, у кого какой промысел и складывают пазлы.

Вариант 2: Дети самостоятельно выбирают пазлы одного промысла.

Вариант 3: Ведущий называет промысел, дети находят изображения изделий этого промысла.

Игра «Детская лотерея» (Авторская)

Цель: Познакомить детей с особенностями разыгрывания лотереи.

Материал: Лотерейные билеты с указанием номера и серии; специальные призы (детские поделки); табло.

Ход: Лотерея - это возможность выиграть что-либо на купленные лотерейные билеты. Дети покупают билеты, а дальше все разыгрывается как в настоящей лотерее. Крутится барабан с шарами, и объявляется номер билета, на который «выпал» выигрыш. Дети сравнивают номера билетов с номерами на табло. Это беспроигрышная лотерея.

Игра «Угадай, какая это профессия»

Цель: Закрепить и уточнить знания детей о профессиях, связанных с работой в рекламном агентстве.

Материал: Карточки картинки с изображением людей разных профессий.

Ход:

Вариант 1: Воспитатель описывает профессии рекламного агента, рекламодача, художника-оформителя, и т.д., но не называет их. Дети отгадывают.

Вариант 2: Игра с карточками, на которых изображены: банк, детский сад, рекламное агентство, больница, магазин и т. д. Детям раздаются карточки, и они говорят, чем занимаются люди работающие, например в больнице.

Игра «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) и трудового действия (взвешивания товара, готовит еду, рисует)

Ход: 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.

Игра «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.

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

Игра «Кто трудится, кто играет» (Авторская)

Цель: закрепить представления детей о различии трудовой и игровой деятельности (трудовой – не трудовой).

Материал: набор карточек с изображением игровых и трудовых процессов.

Ход: 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 отсутствия).

Игра «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, и видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов; работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход.

Ход: Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют дополнительные и основные доходы.

Игра «Товарный поезд»

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

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

Ход:

Вариант 1: Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например, мясопродукты – продукция мясокомбината, молочные продукты – продукция молокозавода.

Вариант 2: Дети группируют предметы по месту производства: мебель – мебельная фабрика, посуда – фаянсовый завод, игрушки – игрушечная фабрика.

Игра «Маршруты товаров» (Авторская)

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

Материалы: картинки с изображением товаров или реальные предметы и игрушки, таблички с названием магазинов: «Одежда», «Мебель», и т.п.

Ход: 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.

Игра «Собери вместе»

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

Материал: Карта (панно) с изображением различных товаров.

Ход: У каждого ребенка – карта. На которой нарисованы разные предметы. Используя круги Эйлера – Венна, дети объединяют предметы по различным признакам: съедобное – несъедобное; игрушки – орудия труда.

Игра «Угадай, где продаются» (Авторская)

Цель: Научить детей соотносить названия магазина с товарами, которые в нем продаются; развивать умение обобщать группы предметов.

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

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

Игра «Магазин игрушек»

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

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

Ход: Прежде, чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана (дерево, металл, пластмасса, ткань, 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.

Игра «Что быстрее купят?» (Авторская)

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

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

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

Игра «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.

Ход: Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например, панамки, сандалии, сарафан – в «летний» магазин.

Игра «Домино» (Авторская)

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

Материал: карточки домино, на которых нарисованы монеты разного достоинства и в разном наборе.

Ход: 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.

Подборка игр по блокам

1 блок «Человек и его потребности»

Игра «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.

Игра «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.

Игра «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....

Игра «Умелые руки»

Цель: воспитывать бережное отношение к предметам, изготовление которых требует кропотливого труда разных по специальности людей; учить рационально использовать вещи, бывшие в употреблении.

Ход игры Детей распределяют на две команды по 5-6 человек. Воспитатель называет или показывает какой-либо предмет и предлагает рассказать о его назначении. После этого детям дается задание придумать, как еще можно использовать его в несколько измененном или в том же состоянии, однако при условии, что он уже устаревший и не может быть использован по своему назначению.

Игра «Оцени поступок»

Цель: воспитывать бережное отношение к природным ресурсам и другим материальным ценностям; на основе логического мышления учить делать самостоятельные выводы.

Ход игры: Ведущий предлагает детям послушать рассказ, который предусматривает ошибку объективно неоправданную для любого героя.

- Задачи: а) найти ошибку в действиях;
б) обосновать свой ответ;
в) дать оценку действиям.

Ориентировочные рассказы ведущего

Рано утром заглянуло солнышко в окошко Вовиной комнаты. Проснулся мальчик, сладко зевнул, потянулся, включил свет и начал делать гимнастику. Решила Маша постирать платье своей куклы. Выбрала она самую большую чашку, налила в нее воды доверху, взяла мыло и начала стирать. Очень старалась Машенька, и платьице стало чистым и красивым.

Игра «Что важнее?»

Цель: закреплять умение ориентироваться в понятиях «предметы роскоши» и «жизненно необходимые предметы»; учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы.

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.

Задание 2 Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека.

Задание 3 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.

Игра «Товары – услуги»

Цель: закрепить умение отличать товар от услуг, которые предоставляет учреждение; воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение к людям разных профессий.

1-й вариант. Детям предлагается взять картинку и ответить товар это или услуга.

2-й вариант. Дети делятся на две разные команды: одни называют профессию, а другие говорят какие услуги, предоставляют люди этой профессии.

Игра «На необитаемом острове»

Участникам игры предлагается следующее задание: «Предположим, что вы состоите в команде корабля, который терпит кораблекрушение, и вы оказались на необитаемом острове. У вас осталось время, чтобы посетить корабль, который еще не затонул, и взять самые необходимые вещи (они изображены на карточках) и предметы.

Игра может проводиться как в индивидуальной, так и в групповой форме. В случае группового проведения игры участники разделяются на команды и на основе группового обсуждения (в течение 5 минут) решают, что нужно взять с корабля. Выигрывает тот участник или та команда, которая отберет более рациональные вещи.

Игра «Прием гостей»

Это коллективная игра, цель которой обучение детей умению принимать гостей и определять, что необходимо заготовить и закупить для такого приема.

Вначале организатор игры предлагает участникам разделиться на группы по 4—5 человек, условно образующие семью. Затем он выдает группам следующее игровое задание: «Предположим, что ваша семья отмечает день рождения одного из детей, сына или дочери. На дне рождения будет присутствовать вся ваша семья и, конечно, приглашенные друзья того, чей день рождения отмечается. Если вы отмечаете день рождения сына, то придется пригласить семь мальчиков и три девочки, а если отмечается день рождения дочери, то наоборот. Исходя из этих условий, установите, что и в каком количестве вам придется закупить для угощения гостей и участников торжества и сколько примерно денег понадобится для этого.

Следует обратить внимание участников игры на то, что в предлагаемое меню для угощения достаточно включить 5—6 блюд, а стоимость определять приблизительно.

После того, как все группы составят список необходимых закупок, организатор игры предлагает выслушать детей и обсудить предложенные варианты.

При выступлении представителей группы следует дать им возможность высказаться, обосновывая необходимость покупок, целесообразность предлагаемого угощения, его доступность по стоимости.

Побеждает та группа, чей список будет признан лучшим.

Игра «Кафе «Вкусно и полезно»

Цель: расширить знания детей о потребностях человека в пище, учить сравнивать вкусные и полезные продукты, формировать основы экономической культуры личности ребенка.

Материал: меню с изображением продуктов питания.

Воспитатель «приглашает» детей в кафе. У каждого на столике лежит меню с изображением продуктов питания. Предлагается сделать заказ самых вкусных и полезных продуктов, назвать их и сравнить, какие из них можно часто употреблять в пищу, а какие редко и почему.

Игра «Хочу» и «Надо»

Цель: Выявить знания детей о потребностях, необходимых для жизни человека.

Педагог показывает предметные картинки, объясняет, что надо выбрать только самое необходимое для жизни. Ребенок выбирает и объясняет свой выбор. Картинки: Яблоко, велосипед, книга, молоко, мяч, телевизор, хлеб, кукла, машина, стол, сок, цветы, дом и др.

Игра «Волшебный кошелек»

Цель: Уточнить знания детей о том, что можно и что нельзя купить.

Педагог показывает рисунок и предлагает провести карандашом линии от того, что можно купить, к кошельку. Ребенок должен объяснять, почему не все можно купить и продать, что еще продается и покупается.

2 блок «Работник. Кто производит товары? Товар»

Игра «Чей труд важнее?»

Цель: закрепить знания детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленности.

Ход игры: Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж спит; 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 действия человека, которые имеют двойную функцию. Например, женщина стирает белье — это может быть и мама, и сотрудница прачечной; человек копает землю — это может быть и папа, и садовник.

Игра «Кто, чем занимается?»

Цель: закрепление знаний детей о профессии, обогащение глагольного словаря детей, развитие внимания, ловкости.

Никогда мы не забудем,

Что умеют делать люди.

Вариант 1.

Бросая или прокатывая мяч ребенку, воспитатель называет профессию, а ребенок, возвращая мяч воспитателю, должен назвать глагол, обозначающий, что делает человек названной профессии

Вариант 2

Воспитатель называет глагол, а ребенок профессию (продает- продавец)

Игра «Где был Петя?»

Цель: Учить детей описывать труд людей, отгадывать по описанию, о чем рассказывает ребенок.

Содержание: Воспитатель говорит детям, что они будут играть в такую игру, которая заставит их вспомнить все, что они видели в своем детском саду: какие есть комнаты, кто в них находится, что стоит в каждой комнате, чем в ней занимаются. Воспитатель рассказывает: «Сегодня мы поиграем в такую игру, будто в наш детский сад пришел новый мальчик Петя. Вместе со своей воспитательницей он пошел осматривать детский сад. А вот куда он заходил и что там увидел, расскажет Петя. От имени Пети будете рассказывать вы. Не называйте комнату словом. Мы должны ее узнать сами по вашему описанию». Приводим примерные описания, данные детьми: «Петя зашел в комнату, где на полках лежало много чистого белья, Мария Петровна гладила его, гудела стиральная машина (Прачечная)». «Петя заглянул в комнату, где дети пели, танцевали, кто-то играл на пианино. Комната была большая, светлая (Зал)». Воспитатель предупреждает детей, что надо описывать только то, что Петя мог увидеть в здании детского сада. Если ребенок рассказал о том, чего нет в детском саду, он считается проигравшим.

Игра «Кто больше?»

Цель: Учить детей соотносить действия людей с их профессией, активизировать словарь, воспитывать умение быстро думать.

Воспитатель перед игрой проводит короткую беседу, уточняя понимание детьми слов «профессия», «действия»: «Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Ее профессия называется «врач». Как вы думаете, какая профессия у Антонины Васильевны, которая нам готовит обед? (Дети отвечают: «Повар».) Назовите, какие вы знаете профессии. (Дети называют: «Шофер, учитель, сапожник, летчик и др.») Каждый человек, имея свою профессию, работает, выполняет какие-то действия. Что же делает повар? (Дети отвечают: «Варит, печет, жарит, перемальывает мясо, чистит овощи и др.») Вот сейчас мы и поиграем с вами в игру «Кто больше назовет действий». Я назову профессию, а вы вспомните все действия человека этой профессии». Воспитатель говорит слово «врач». Дети отвечают: «Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции». «Портной» — наметывает, кроит, порет, утюжит, примеряет, шьет и т. д. Воспитатель называет знакомые детям профессии: дворника, няни, прачки, шофера и др. Дети вспоминают, что люди этих профессий делают.

Кто больше назовет действий, считается выигравшим.

Игра «Кто что производит»

Цель: подчеркнуть, что для выполнения различных работ необходимы определенные знания и умения.

Правила: соединить стрелочкой, кто что производит.

Материал: изображения готовой продукции, людей разных профессий; карандаш. Повар у плиты, Токарь у станка. Садовод в саду, Художник за мольбертом, Портной за швейной машиной.

Игра «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.

Игра «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».

Игра «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.

Игра «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.

Игра «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.

Игра «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.

3 блок «Потребитель. На что расходует деньги? Семейный бюджет»

Игра «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.

Игра «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 Алеси 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.

Игра «Бюджет моей семьи»

Цель: расширять знания детей о составляющих семейного бюджета: зарплата, стипендия, пенсия; формировать основы экономической культуры дошкольников; воспитывать уважение к людям труда.

Игра «Кафе «Вкусно и полезно»

Цель: расширить знания детей о потребностях человека в пище, учить сравнивать вкусные и полезные продукты, формировать основы экономической культуры личности ребенка.

Материал: меню с изображением продуктов питания.

Воспитатель «приглашает» детей в кафе. У каждого на столике лежит меню с изображением продуктов питания. Предлагается сделать заказ самых вкусных и полезных продуктов, назвать их и сравнить, какие из них можно часто употреблять в пищу, а какие редко и почему.

Игра «Туристический поход»

Цель: уточнить знания дошкольников об основных потребностях человека.

Материал: карточки с изображением разных вещей.

Дети делятся на три команды, каждая из которых готовится в поход на юг, на север, в пустыню. Команды могут взять только те вещи, которые будут необходимы им в тех условиях, в которые они попадут.

Вещи, изображенные на картинках, размещаются по всей групповой комнате, участники команд выбирают то, что, на их взгляд, им нужнее всего. В конце игры команды проверяют друг друга и объясняют свой выбор.

Игра «Посади огород»

Цель: закреплять умения детей ориентироваться на листе бумаги в двух направлениях: вверху, внизу; активизировать в речи детей слова: вверху, внизу, морковь, огурцы, грядка, огород, оранжевые, зеленые; воспитывать желание помочь Зайке. Оборудование: 5 морковок, 5 огурцов, огород (лист бумаги с оранжевыми и зелеными кругами), Зайка.

Игра «Где пригодится»

Цель: уточнить использование данного продукта.

Правила: соединить линиями кушанья и растения, из которых они готовятся.

Материал: слева на карте изображены растения, справа — готовые блюда.

Слева: яблоко, земляника, огурец, рис, морковь

Справа: гречневая крупа, плов, салат, каша, варенье, повидло, сок.

Игра «Копилка»

Цель: дать понятие о накоплении денежных средств.

Материал: «копилки» и монеты разного достоинства.

Содержание: выбрать монеты разного достоинства, чтобы они в сумме составляли: для первой копилки — 5 рублей, для второй — 10.

Игра «Дороже – дешевле»

Цель: формировать знания детей о разных видах товаров, их классификации; учить использовать жизненный опыт в анализе стоимости товаров и применять при этом арифметические действия, раскладывая в последовательности от дорогого к дешёвому и наоборот;

1-й вариант. Дети должны расположить карточки по мере возрастания цены на товар и наоборот

2-й вариант. Дети раскладывают по две карточки и с помощью знаков определяют, какой из товаров «дороже», а какой «дешевле».

3-й вариант. Детям на выбор предлагается выбрать одну из карточек и сказать, почему именно этот товар нужно купить в первую очередь.

Игра «Потребности»

Цель: формировать представление с экономической точки зрения о происхождении окружающих нас предметов, товаров; о товарах первой необходимости, о потребностях и возможностях человека.

1-й вариант. Дети выбирают из предложенных карточек товар первой необходимости, и товар без которого в настоящее время можно обойтись.

2-й вариант. Назвать потребности материальные и духовные.

Игра «Что можно купить, что нельзя»

Цель: формировать у детей желание экономно относиться к природным ресурсам

1-й вариант. Дети называют те предметы, которые можно купить и те, которые купить нельзя;

2-й вариант. Дети называют объекты природного мира, как человек использует их, и предметы рукотворного мира, называя профессию людей, которые эти предметы производят.

Игра «Хочу и надо»

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

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

Содержание. Определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на картонке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

Игра «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.

4 блок «Деньги, обмен, торговля, реклама»

Игра «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.

Игра «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.

Игра «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.

Игра «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.

Игра «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 (Пиноккио) покупает билет в театр на четыре сольдо. Али-Баба и сорок разбойников владеют динарами и т. д.

Игра «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.

Игра «Денежный поток»

Цель: развивать у детей представление о деньгах; навыки эффективного управления личными деньгами; интерес к получению и дальнейшему углублению финансовых знаний, что поможет добиться успеха во взрослой жизни.

Игра «Монополия»

Цель: 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.

Игра «Советы покупателю»

Цель: учить детей находить выход из экономической ситуации, формировать основы экономической культуры личности ребенка.

Воспитатель приводит детям различные экономические ситуации и просит их разрешить. За каждое правильное решение дается фишка, выигрывает тот, кто набрал максимальное количество фишек.

Ситуация 1. Когда выгоднее покупать шубу: зимой или летом? Почему?

Ситуация 2. На рынок привезли яблоки. Продавцу Свете яблоки доставили свежие, большие, с красными боками, а продавцу Косте яблоки привезли маленькие, сморщенные. Цена на них одинаковая. У кого яблоки купят быстрее?

Ситуация 3. Мальчик Миша решил навестить свою больную бабушку и купить ей бананы. В магазине они стоили 3 тысячи, а на рынке — 2 тысячи. Где Миша купит бананы? Почему?

Ситуация 4. Если цены на молоко стали выше, что произойдет с ценами на продукты из него?

Ситуация 5. Когда будут дешевле яблоки и груши: летом или зимой? Почему?

Ситуация 6. На что расход денег будет больше: на покупку машины или билета на поезд?

Игра «Разложи товар»

Цель: учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей о разновидности торговых объектов.

Ход игры: Перед ребенком раскладывают несколько картинок с изображением предметов, которые могут быть товаром в различных магазинах.

Задание 1 Разложить картинки на группы, в которых предметы объединены по общим назначением. Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное.

Задание 2 Сгруппировать картинки, не нужно дифференцировать предметы по общим признакам, а предложить свои варианты их сочетания, руководствуясь собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо — молоко», «Фрукты и овощи» и тому подобное.

Игра «Не ошибись»

Цель: закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление.

Ход игры Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения: мама 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 изображенного на них.

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

Игра «Мы - художники»

Цель: закрепить знания детей о рекламе; развивать у них эстетические чувства и художественный вкус; учить устанавливать взаимосвязь между рекламой и успехом в торговых отношениях «продавец — покупатель»

Ход игры:

Каждому участнику игры, «художнику-оформителю» (их может быть 2-3), дается задание — сделать рекламу своей лавки. Остальные дети оценивают работу тех, кто играет, в конце определяют победителей.

Вариант 1 Каждый участник игры получает определенное количество цветных силуэтов различных предметов, которые могут быть товаром магазинов определенного вида («Игрушки», «Цветы», «Хлеб», «Молоко» и др.).

Вариант 2 Из общего количества силуэтов необходимо выбрать только те, которые нужны для составления рекламы «своего» магазина.

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.

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

Игра «Покупка ученого кота»

Цель: Выявить уровень экономического мышления детей, усвоения вычислительных процедур, расчетов, применяемых в экономике.

Проведение исследования: Педагог объясняет, что у ученого кота 10 рублей и предлагает помочь выбрать тот товар, который мог бы купить ученый кот, посчитать, сколько денег он потратит и сколько у него останется.

Игра «Бартерный обмен»

Цель: Выявить знания детей о равноценных товарах, умение отстаивать собственную позицию.

Ребенку выдается несколько карточек с изображением товаров и ставится задача обменять их на карточки с другим товаром, равноценным.

Игра «Денежный поток»

Цель игры: развивать у детей представление о деньгах; навыки эффективного управления личными деньгами; интерес к получению и дальнейшему углублению финансовых знаний, что поможет добиться успеха во взрослой жизни.

Игра «Супермаркет»

1-й вариант. Детям предлагается придумать текст рекламы к картинке с целью: учить детей сопровождать показ речевым текстом; формировать радостное настроение изображением товара.

2-й вариант. Детям предлагается сделать рекламу любого предмета, который находится в группе.

3-й вариант. Детям выдаются купюры разного достоинства, и даётся задание купить какой – то товар, на эту сумму.

Игра «Дороже – дешевле»

Цель: формировать знания детей о разных видах товаров, их классификации; учить использовать жизненный опыт в анализе стоимости товаров и применять при этом арифметические действия, раскладывая в последовательности от дорогого к дешёвому и наоборот;

1-й вариант. Дети должны расположить карточки по мере возрастания цены на товар и наоборот

2-й вариант. Дети раскладывают по две карточки и с помощью знаков определяют, какой из товаров «дороже», а какой «дешевле».

3-й вариант. Детям на выбор предлагается выбрать одну из карточек и сказать, почему именно этот товар нужно купить в первую очередь.

Рекламная игра «Дерево объявлений»

Цель: Сформировать у детей положительное отношение к доступной, красивой и понятной рекламе. Закрепить потребности животных.

Ход: Ребята, мы уже узнали с вами, что такое реклама, как можно с помощью рекламы выгодно представить и показать свой товар. Звери в лесу тоже решили пользоваться рекламой и разместили ее на раскидистом дереве, а не на специальных рекламных досках, как в городе. А звери – молодцы! Здорово они все придумали, они написали, что кому нужно, какие услуги они могут оказать в своем лесу. А вам, ребята, надо отгадать, чьи объявления висят на дереве.

2 вариант игры: Дети сами придумывают рекламу.