

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №29 «Журавушка»

Карточка игр по финансовой грамотности для дошкольников



Подготовила:

Рыбалко С.Г.

г. Сургут

«Бартер»

Цель: расширить знания детей о натуральном обмене товаров; подвести к пониманию смысла выражения «равноценный обмен» (справедливый, выгодный).

Материал: сказка В. Катаева «Дудочка и кувшинчик», русская народная сказка «Мена».

Описание игры: На разных концах стола располагаются герои сказок. Около них выкладываются предметы, которыми они меняются. Дети объясняют, правильно ли произведен обмен, называют его равноценность.

«Кто знает, пусть дальше продолжает»

Цель: закрепить представления детей о сложном процессе производства продуктов труда, воспитывать бережное отношение к окружающим вещам как результату труда людей.

Материал: сюжетные картинки.

Описание игры: Дети обучаются выполнению цепочек действий в определенной последовательностью. Воспитатель предлагает ситуации (Помощь маме – накрываем стол: Сначала я постелю на стол салфетку...; Помощь маме - уход за растениями: Я наливаю в лейку воду...), а дети последовательно продолжают дальнейшую цепочку действий и по требованию логопеда проговаривают каждое из них.

«Пройди в ворота»

Цель: закреплять умение считать, знание состава числа. Воспитывать внимание, сообразительность.

Материал: карточки с разным числом монет, «ворота» с изображением чисел.

Описание игры: Детям раздаются карточки с разным числом монет. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т. е. ребенка, число монет на карточке которого в сумме с монетами на собственной карточке даст число, показываемое на «воротах».

«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).

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

«Груша-яблоко»

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Материалы: бумага, карандаши, ножницы.

Описание игры: Предложите ребенку нарисовать на одной стороне бумаги грушу. Когда рисунок закончен, предложите нарисовать на обратной 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.

«Заветные желания»

(По сказке К. И. Чуковского «Телефон»).

Цель: закрепить представления детей о понятии «потребности человека», раскрыть значимость жизненно важных; развивать воображение, самостоятельность мышления, связную речь; воспитывать упорство, настойчивость в достижении поставленной цели.

Материал: иллюстрированная сказка К. И. Чуковского «Телефон».

Описание игры: У детей игровые карты с изображением героев сказки К. И. Чуковского «Телефон». В центре стола разрезные карточки с ответами на вопросы воспитателя. Воспитатель читает сказку и задаёт игрокам вопросы по её содержанию. Игроки находят ответы среди разрезных карточек, и заполняют ими игровое поле.

1. У меня зазвонил телефон.

- Кто говорит?

- Слон.

Заветное желание слона это? (Шоколад.)

2. А потом позвонил крокодил и со слезами просил:

- Мой милый, хороший, пришли мне...

Что просил прислать крокодил? (Крокодил просил прислать калоши.)

3. А потом позвонили зайчатки:

Что пожелали зайчатки... (Зайчата пожелали перчатки)

4. А потом позвонили мартышки:

Каким было желание мартышек?

(Желание мартышек - прислать им книжки).

5. А потом позвонил медведь да как начал, как начал реветь.

- Погодите, медведь, не ревите, объясните, чего вы хотите?
Но он только «му» да «му», а к чему, почему-не пойму!
Желание медведя не известно)
6. А потом позвонили цапли:
Каким было желание цапель? (Желание цапель - прислать им капли.
7. А потом позвонила свинья:
Что просила прислать свинья? (Свинья просила прислать соловья.)
8. А недавно две газели позвонили и запели:
Про что спросили газели? (Газели спросили про карусели.)
В конце игры делаем заключение: что не всегда желания совпадают с возможностями.

«Размен»

Цель: научить считать деньги.

Материалы: монеты и купюры разных номиналов.

Описание 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.

«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.

Описание игры: 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: Например: Мама печет пирожки бабушке. Пирожки — это товар, который изготовила мама. А вот внучка несет эти пирожки бабушке. Итак, девочка предоставляет услугу.

«Магазин игрушек»

Цель: предоставить детям возможность практически осуществить процесс купли – продажи, развивать умение видеть товар (материал, место производства, цену).

Материал: карточки с товарами разных магазинов – магазин игрушек, магазин бытовой техники, магазин инструментов и т.д.

Описание игры: Показывайте ребёнку по одной карточке: «Это магазин игрушек. На полочках стоят разные игрушки в разном количестве. У тебя в руках монеты, на которые можно купить эти игрушки, правильно называя их количество». Например: «В магазине игрушек я хочу купить один домик (ставит на круг монету с цифрой 1), пять цветочков (ставит на круг монету с цифрой 5), девять зайчиков (выкладывает на круг монеты в сумме = 9), четыре куклы (выкладывает на круг монеты в сумме = 4). В этом отделе я всё купил. Переходим в следующий». Далее предъявляется следующая карточка, например – продуктовый магазин.

«Что может купить кот?»

Цель: формировать представление о том, что необходимо соотносить цену товара с количеством имеющихся денег, воспитывать желание помочь коту.

Материал: карточки –рынок и магазин, с изображением разных продуктов для домашнего питомца и ценники.

Описание игры: Найти необходимый товар для домашнего питомца, по выгодной цене.

«Дом, в котором живут деньги»

Цель: познакомить детей с деятельностью банка, его основными функциями.

Материал: картинки - монеты разных стран, карточки с изображением банка страны.

Описание игры: 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.

«Я хочу»

Цель: развивать умение детей группировать потребности в соответствии со своими желаниями, раскрыть разнообразие потребностей каждого человека.

Материал: карточки с изображением потребностей человека и его желаниями.

Описание игры: Распределить карточки на 2 группы – потребности и желания. Дети должны объяснить свой выбор.

«Продукты труда – наши добрые дела»

Цель: научить детей устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека, воспитывать интерес к людям разных профессий.

Материал: цветик - семицветик, на лепестках которого условно изображены результаты (продукты) труда людей разных профессий.

Описание игры: Ребёнок, отрывая лепесток, называет профессию, связанную с тем, что изображено на лепестке. (Чей продукт труда?)

«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.

Описание игры:

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.

«Назови монетку»

Цель: закрепить знание детей о достоинствах монет. Развивать речь.

Материал: картинки с изображением монет разных достоинств.

Описание игры: Картинки делятся между игроками. По очереди игроки называют достоинства монет, если игрок ошибается, то карточки кладутся в центр в стопочку. Выигрывает тот, у кого карточек останется больше.

«Что сегодня я куплю»

Цель: закрепить понимание детьми того, что является товаром, а что не продается и не покупается.

Материал: карточки с изображением разных товаров и продуктов, и карточки с символами – добро, любовь, здоровье, счастье и т.д., 2 корзинки.

Описание игры: Распределить карточки по 2 корзинкам. В одну корзинку сложить карточки, с изображениями, которые можно купить, а в другую корзинку сложить те карточки, которые купить невозможно. Дети должны объяснить свой выбор.

«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.

Описание игры: 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).

«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).

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

«Какие бывают деньги?» - задание на изучение и распознавание банкнот и монет различного номинала. Служит для обогащения знаний ребёнка об основных элементах денежных знаков. Таким образом ребёнок знакомится (подсказками взрослого) с понятиями «водяной знак», «микропечать», «защитная нить», «голограмма», «аверс», «реверс», «кант».

«Давай поменяемся»

Цель: закрепить представление «обмен» у детей. Дать представление о том, что стоимость одного товара может быть такой же, как стоимость нескольких других товаров вместе.

Материал: корзинки, товары, ценники.

Описание 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.

«Давай поменяемся»

Цель: познакомить детей с понятием «обмен».

Описание 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.

«Что откуда берется?»

Цель: дать детям представление о производстве товаров.

Материал: карточки с изображением различных продуктов и фруктов.

Описание 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.