

Картотеки дидактических игр по финансовой грамотности



Игра «Реклама чайницы»

Чайник красивый, есть в горошки. Посмотри, какой красивый (демонстрирует). Очень яркий от узоры.

Этот чайник из фарфора.

Представители другой фирмы рекламируют чайник.

Две курортные подружки, не отставая друг от дружки. Обе по суету бегут, обе несения поют,

Обе ленты по суету оставляют на бегу!

В. Да вы так хорошо разрекламировали свой товар, что мне непременно захотелось купить и чайник, и ленту.

Итак: вы хорошо поработали, назвали все экономические термины, а вот знаете ли вы алфавит? Воспитатель показывает детям карточки-схемы цифр (порядковый номер букв в алфавите), и дети по цифрам расшифровывают слова: спрос, предложение, сезон.

После расшифровки этих слов руководители фирм приглашают всех за свои рабочие места для изготовления товара (мороженое и чай). Одна фирма изготавливает мороженое, другая — чайник для чая. Товар выкладывается на красивые блюда. Детям предлагается ответить, какой товар будет иметь большой спрос в зависимости от сезона: летом — мороженое, зимой — чай. С детьми ведется беседа о зависимости спроса на товар от сезона года.

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), отличающиеся 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 «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: активировать словарь словосами банк, банкир, купюра, раскладный и прикладной ордер, закрепить знание названий дней недели.

В. 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: 10, 50, 100 рублей. Какие купюры у вас на столе лежат? Какая из купюр большего достоинства, какая — меньше, 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 80, 90, 40 и т. д.

Первое задание: в один ряд положите все купюры достоинством в 10 рублей, в другой — в 50 рублей, в третий — в 100 рублей.

Второе задание: на столе оставить только 40 рублей (1 + 1 + 1 + 1).

Третье задание: оставить на столе 50 рублей, но не одной купюрой, а несколькими (1 + 1 + 1 + 1 + 1).

Четвертое задание: оставить на столе 100 рублей, но разными купюрами. Правильные ответы поощряются медальками.

Воспитатель раздает детям банкноты-оплаты за электроэнергию, квартир, 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.

Игра «Товарный поезд»

Цель: закрепить знание детей о месте изготовления товара, классифицировать товар по месту производства.

ТСО: Дети рассказывают товар по вагонам так, чтобы в каждом вагоне товар, описанный по месту производства. Например, миксороуды — продукция миксоломбината, молочные продукты — продукция молокозавода.

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

Игра «Что важнее?»

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

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 осталось. 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 инвалидов, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное.

Игра «Копилка»

Цель: поощрять детей с такой формой организации труда — копилкой, заботясь о том, чтобы они понимали, зачем нужна копилка и как ею пользоваться.

Правила: дети получают задание — собрать в копилку монеты, которые они находят в течение дня. Монеты можно вырезать из бумаги или использовать настоящие монеты.

ТСО: копилка, монеты, записки и бумажные купюры.

Игра «Дополни предложение»

Цель: в игре развивать речевую активность, быстроту мышления.

Правила: детям предлагается закончить предложение, а затем догадаться, что хотел сказать говорящий.

Примеры: Мама купила... (ежики, гитары, мушкетеры, конфеты).

Игра проводится с легкими подсказками. Говорящий может по разному дополнить предложение (рыба, груша), составившей фразу.

ТСО: фишки.

Игра «Чья это продукция?»

Цель: приобщать детей с элементарными понятиями об экономике, видеть в активной сфере детей связь производства и потребления.

Правила: детям предлагается назвать, чья продукция это. Дети должны назвать о том, что это за продукция, и кто ее производит.

Примеры: хлеб, молоко, фрукты, овощи, одежда, обувь, игрушки, транспорт.

ТСО: картинки, фишки.

Игра «Кто что делает?»

Цель: расширить знания детей о профессиях и труде, развивать умение видеть в труде человека.

Правила: детям предлагается назвать профессию, которую выполняет человек, и объяснить, что он делает.

Примеры: врач — лечит больных, учитель — учит детей, повар — готовит еду, строитель — строит здания.

ТСО: картинки, фишки.

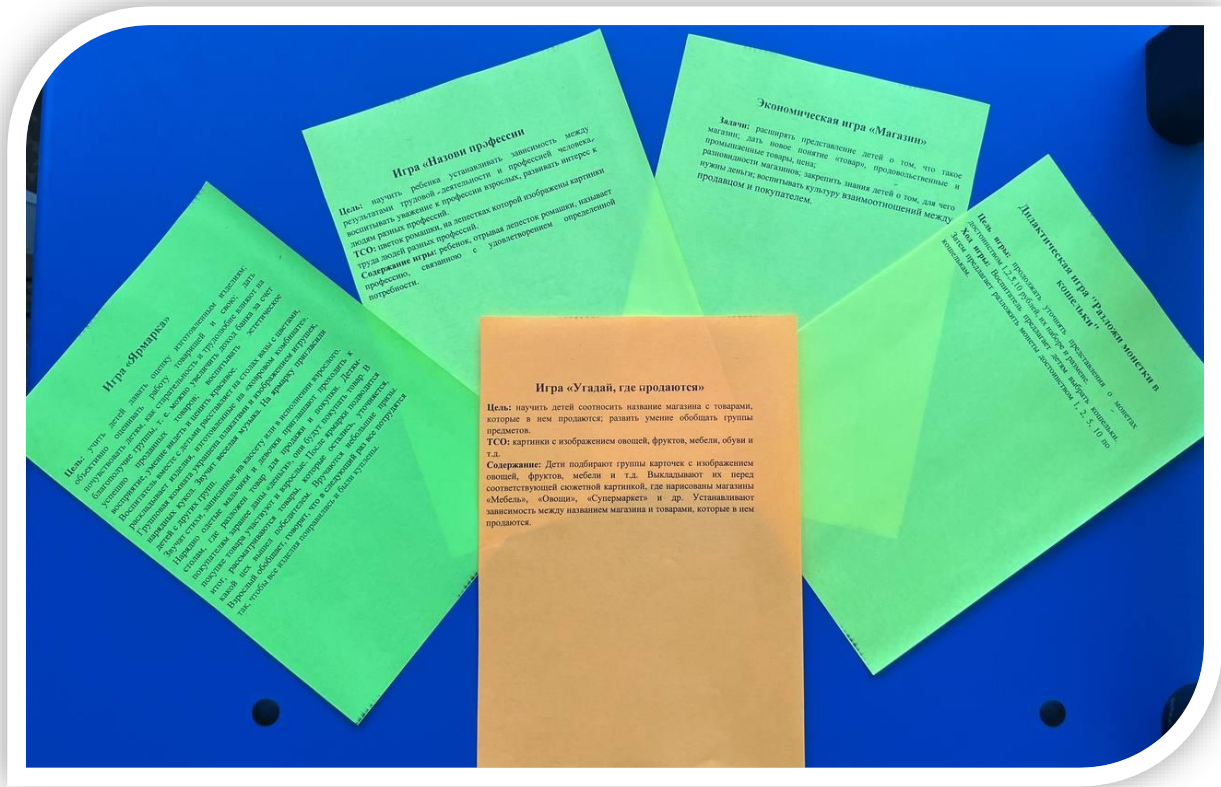
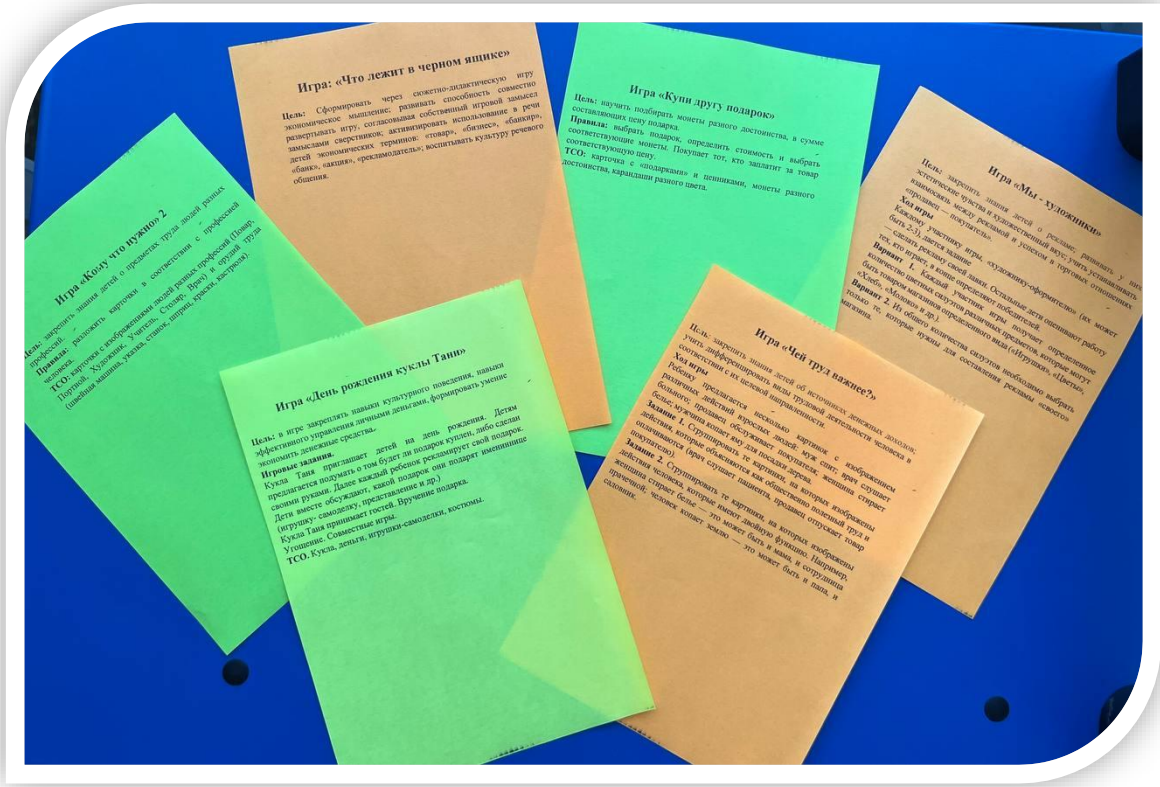
Игра «Хочу я видеть»

Цель: поощрять детей с многообразием потребностей и интересов, развивать умение видеть в труде человека.

Правила: детям предлагается назвать профессию, которую выполняет человек, и объяснить, что он делает.

Примеры: врач — лечит больных, учитель — учит детей, повар — готовит еду, строитель — строит здания.

ТСО: картинки, фишки.



Игра «Что и когда лучше продать?»

Цель: закрепить знания детей о спросе на товар, развивать знания о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос. Воспитывать понимание значимости профессии продавца.

ТСО: карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (летом, зимой, осенью, весной), мелкие карточки с изображением сезонных товаров.

Содержание игры: дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например, шапочки, варежки – в «зимний», магазин, а шубу, валенки, варежки – в «зимний».

Игра «Что быстрее купит?»

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

ТСО: карточки с изображением качественных и некачественных товаров (бутылки для воды, на одном из них этикетка несколько поцарапана), бутылки (на одном из них этикетка несколько поцарапана).

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

Игра «Кто трудится, кто не трудится»

Цель: закрепить представления детей о различных трудовых и нетрудовых профессиях.

ТСО: набор карточек с изображением трудовых и нетрудовых профессий.

Ход игры: У каждого ребенка – набор парных карточек (трудовая – нетрудовая профессия). Ребенок определяет, какой из предложенных профессий трудится, а какой нет, и т.д., устанавливает отношения (показывает, что трудится, а что нет).

Игра «Что кому нужно?»

Цель: в процессе игры упражнять детей в классификации предметов, умения называть предметы, необходимые людям сельских профессий. Воспитывать любовь и уважение к труду, желание оказывать посильную помощь взрослым.

Правила: Ведущий (воспитатель или ребенок) называет человека по профессии (полевод, тракторист, пчеловод, агроном и др.). Дети называют больше предметов.

ТСО: Иллюстрированный материал на тему «Труд в колхозе», предметные картинки, фишки для награждения.

Игра «Магазин игрушек»

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

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

Ход 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 раскупятся, продавец добавляет новые.

Игра «Пройди ворота»

Цель: Закрепить умение считать, знание состава числа.

Воспитывать внимание, сообразительность.

Игровое задание: Детям раздаются карточки с разным числом монет. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару монетам на собственной карточке даст число, показываемое на «воротах».

Оборудование: Карточки, «ворота» с изображением чисел.

Игра «Каким бывают доходы»

Цель: учить детей правильно распределять доходы (основные и дополнительные), развивать навыки о дополнительных доходах семьи и воспитывать бережное отношение к деньгам.

ТСО: карточки с изображением основных видов деятельности (работа в парикмахерской, врач, столяр, плотник, швея и др.) и видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход.

Содержание игры: дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

Игра «Магазин самообслуживания»

Цель: Закрепить у детей знание порядкового счета, состав числа.

Развивать речь и мышление.

Игровые задания:

1. Выбрать в магазине нужные овощи и фрукты, посчитать их стоимость и оплатить в кассу, полученный у кассира чек отдать продавцу.
2. Назвать продукты и рассказать, что из них можно приготовить.

ТСО: Атрибуты для игры «Магазин».