The background is a dark blue field filled with various economic and business icons. A central red path winds through the scene, connecting several circular icons: a globe, a bar chart with a hand pointing at it, a magnifying glass over a 'NEWS' document, a bank building, a calculator, a lightbulb, a handshake, a target, and a piggy bank. Large hands in various colors (yellow, teal, orange) are shown interacting with these icons, such as holding money, pointing at a calculator, or holding a magnifying glass. A large red arrow points upwards and to the right in the top right corner. The overall theme is economic activity and growth.

Играем в экономику

Сборник игр по экономике

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 7 «Теремок»

Играем в экономику
Сборник дидактических игр

Коряжма
2020

Редактор: Ридецкая В.С., воспитатель МДОУ «Детский сад № 7 «Теремок», г. Коряжма

Играем в экономику: материалы конкурса (март, 2020). Электронный сборник. – Коряжма, 2020.

В сборнике представлены материалы муниципального конкурса авторских дидактических игр «Играем в экономику». Организаторами конкурса являются отдел образования управления социального развития администрации города Коряжмы и муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №7 «Теремок». В сборнике представлены технологические карты по организации и проведению дидактических игр по финансовой грамотности с детьми дошкольного возраста.

Материалы представляют интерес для педагогов общеобразовательных школ, воспитателей дошкольных образовательных организаций, других заинтересованных лиц.

Ответственность за опубликованные материалы несут авторы дидактических игр.

@МДОУ «Детский сад №7 «Теремок» г. Коряжмы

Содержание

I раздел: Бюджет	
1. Бюджет семьи.....	5
2. Где доходы, где расходы.....	7
3. Поймай удачу.....	9
4. Помоги мухе цокотухе.....	11
5. Семейный бюджет.....	13
II раздел: Деньги	
1. Денежные знаки народов России.....	16
2. Из прошлого в настоящее.....	18
3. Путешествие в мир недвижимости.....	20
4. Финансовое путешествие.....	22
III раздел: Лэпбук	
1. Знакомство с экономикой.....	24
2. Муха денежку нашла.....	25
3. Путешествие в страну Экономика.....	27
4. Юные экономисты.....	29
IV раздел: Потребности	
1. Получи подарок.....	31
2. Потребности человека.....	33
3. Хочу-надо!.....	35
V раздел: Профессии, труд	
1. Профессии.....	37
2. Экономический кроссворд. Профессии.....	39
3. Экономический словарь. Профессии.....	41
VI раздел: Товар	
1. Все по полочкам.....	43
2. За покупками.....	46
3. За покупками в продуктовый магазин.....	48
4. Лесная ярмарка.....	50
5. Муха-цокотуха.....	52
6. Покупаем продукты для приготовления блюд.....	54
7. Товарный поезд.....	56
8. Что быстрее купят?.....	58
9. Что и когда лучше продавать?.....	60
10. Экономический поезд.....	62
VII раздел: Экономика	
1. Банкомат.....	64
2. Игры от гнома Эконома.....	66
3. Мастерская добрых дел.....	69
4. Предприятия родного города.....	71
5. Путешествие к сбербанку.....	74
6. Финансовая пирамида.....	76

Дидактическая игра «Бюджет семьи»

Дементьева Ксения Александровна, воспитатель

Бурцева Наталья Валерьевна, воспитатель

МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 1 «Золотой ключик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Данное дидактическое пособие ориентировано на детей 5 – 7 лет.
Цель	Формировать основы финансовой грамотности.
Задачи	1. Расширить знания детей о составляющих семейного бюджета: зарплата, стипендия, пенсия. 2. Побудить детей к активной речевой деятельности в процессе совместной с педагогом работы. 3. Воспитывать уважение к трудящимся людям.
Форма проведения	Подгрупповая.
Время	20 минут.
Оснащение дидактическим материалом	Два круга с доходами и расходами семьи, а также набор карточек для составления и планирования бюджета семьи. Изготовлено из бумаги, заламинировано для эстетического вида и продолжительности использования.
Предварительная работа	1. Счёт в пределах 10, состав чисел первого десятка. Составление и решение арифметических задач на сложение и вычитание. 2. Изучение понятий: "Доход", "Расход", "Семейный бюджет". 3. Игра с детьми в настольные математические игры экономического содержания. 4. Оформление в книжном уголке информации на тему «Семейный бюджет. Доходы и расходы». 5. Привлечение родителей к оформлению плакатов на тему: "Бюджет моей семьи".
Формы контроля	Комбинированный (индивидуальный, самоконтроль, фронтальный).
Методические рекомендации организаторам игры	На начальном этапе данной игры дети с помощью воспитателя знакомятся с понятиями, запоминают их. В игре могут принимать участие 2 – 4 ребенка. Процесс формирования экономических представлений осуществляется в различных видах детской деятельности, разными методами (игровые, практические, наглядные, словесные) и формами работы (экспериментирование, проектирование, коллекционирование, решение проблемных ситуаций). В дидактическом пособии представлены разнообразные игры, игровые ситуации, направленные на формирование экономических представлений у детей дошкольного возраста. Осуществляя экономическое воспитание, мы решаем задачи всестороннего развития личности.

Содержательный блок.

Описание. хода игры

Игра является одной из дидактических игр лепбука «Юные экономисты». Дети на первом этапе игры определяют, из чего состоит бюджет их семьи. Обсуждают, откуда берутся деньги в их семейном бюджете. Далее ребенок стоит перед выбором, что купить, на что потратить деньги. Каждая семья решает эту проблему по-своему. Часто на семейном совете все члены семьи обсуждают, что необходимо купить в первую очередь, что во вторую, а что может и подождать. Конечно, в первую очередь необходимо выделить деньги на покупку продуктов питания, самую нужную одежду и обувь. Есть и еще очень важная часть семейных расходов: плата за квартиру, за пользование электричеством, телефоном, транспортные расходы. Необходимо, чтобы каждая семья умела правильно распределять



свой бюджет.

Дидактическая игра «Где доходы, а где расходы?»

Трубина Галина Николаевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 5 «Журавлик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	5-7 лет
Цель	Учить детей правильно находить картинки, которые показывают, где доход и расход.
Задачи	Развивать знания об основных доходах и расходах семьи Развивать связную речь Воспитывать бережное отношение к деньгам.
Форма проведения	подгрупповая, групповая
Время	20-30 минут
Оснащение дидактическим материалом	круг с диском и стрелкой, игровое поле с сегментами, на которых изображены картинки, отображающие доходы и расходы.
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">• Проведение ОД по финансовой грамотности на темы: «Откуда пришли деньги», «Дом, где живут деньги», «Как правильно делать покупки», «Что? Где? Почему?», «Чем пахнут ремесла?» (о важности труда, разнообразии профессий).• Совместная и самостоятельная игровая деятельность с детьми• Проведение совместных бесед о важности труда и разнообразии профессий.• Рассказы о профессиях экономиста, бухгалтера, врача, продавца.
Формы контроля	Непосредственное участие взрослого, косвенное участие, использование м/медиа для проверки ответов, взаимоконтроль
Методические рекомендации организаторам игры	Сначала необходимо познакомить старших дошкольников с основами финансовой грамотности на доступном уровне.

Содержательный блок

Материал: круг с диском и стрелкой, игровое поле с сегментами, на которых изображены картинки, отображающие доходы и расходы.

Ход игры:

Дети по очереди крутят диск и смотрят, на какую картинку укажет стрелка. Затем они называют картинку и связно объясняют, что это: доход или расход? Почему так думают? Дети в этой игре учатся правильно расходовать бюджет семьи, и что важнее: основные или неосновные расходы?

Варианты игры:

1. Игра «Хочу и надо»
2. Игра «Бюджет моей семьи»
3. Игра «Какие бывают доходы»

Глоссарий

Потребности – это то, что необходимо человеку, без чего он не может обойтись.

Жизненно важные потребности – это то, без чего человек не может жить (пища, солнце, воздух, вода, жилье, одежда).

Возможности – это то, что человек может получить, сделать, добиться.

Материальные потребности – это потребности, которые удовлетворяются через материальный предмет.

Нематериальные потребности: потребности в образовании, в отдыхе, в дружбе, в любви, в заботе и др.

Труд – деятельность человека, которая направлена на удовлетворение потребностей.

Семейный бюджет – это доходы и расходы денежных средств семьи.

Доход – это материальные ценности или средства, полученные нами в результате какой-либо работы.

Расход – это деньги или материальные ценности, затраченные на оплату услуг и на покупку вещей.

Доходы семьи – это деньги, которые члены семьи приносят в дом.

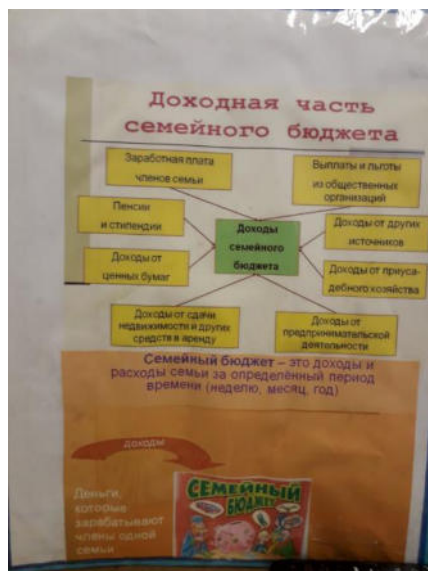
Зарплата – это деньги, получаемые за работу.

Зарплата – это оплата труда за месяц, за неделю или день.

Пенсия – это деньги, которые платят пожилым людям, проработавшим до этого много лет.

Стипендия – это ежемесячная денежная выплата студентам.

Премия – это деньги, получаемые дополнительно к заработной плате за особые успехи в работе.



Авторская игра «Поймай удачу»

Куклина Лариса Борисовна, воспитатель
Бахарева Ольга Александровна,

воспитатель

МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 13 «Чебурашка»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети 6-7 лет.
Цель	Формирование интереса к экономической сфере деятельности.
Задачи	1. Совершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основные, дополнительные). 2. Закрепить счёт в пределах 20 3. Развивать у детей умение договариваться, советоваться, уступать, аргументировать свои действия. 4. Воспитывать уважение к труду взрослых.
Форма проведения	Подгрупповая.
Время	15-20 минут.
Оснащение дидактическим материалом	1 игровое поле, 3 фишки с изображением людей разных профессий (учитель, строитель, повар), кубик, денежные купюры.
Предварительная работа	Беседа «Что такое доходы и расходы»; Беседа «Семейный бюджет»; Ситуативный разговор «Как помочь родителям сэкономить деньги?»; Настольная игра «Профессии».
Форма контроля	На первом этапе освоения игры – контрольные вопросы педагога. На этапе самостоятельной игры – самоконтроль.
Методические рекомендации организаторам игры	Игра должна быть организована за столом, играющих должно быть трое. Все фишки начинают игру со «старта». У каждого игрока есть начальный капитал 5 рублей. Они поочередно бросают кубик и перемещают свои фишки на выпавшее количество очков, выполняя соответствующие действия. Оранжевый кружок обозначает доходы, голубой – расходы, зелёный – дополнительные доходы для каждой профессии. Все свободные деньги находятся в банке (у ведущего). Выигрывает тот участник, у кого на финише будет больше денег.

Содержательный блок

Информация о ходе игры:

Играющих должно быть трое.

Трое участников - учитель, повар и строитель трудятся на *основной* работе. Также у них есть дополнительная работа: у учителя – репетиторство, у повара – выпечка на заказ, у строителя – ремонт квартир. За свою работу они получают деньги. У всех троих есть возможность получить еще один дополнительный доход от сбора ягод, грибов, ловли рыбы.

Все фишки начинают игру со «старта». У каждого игрока есть начальный капитал 5 рублей. Они поочередно бросают кубик и перемещают свои фишки на выпавшее количество очков, выполняя соответствующие действия. Оранжевый кружок обозначает доходы, голубой – расходы, зелёный – дополнительные доходы для каждой профессии. Если учитель остановился на зеленом кружке с картинкой «учитель» - он получает 1 рубль, а если на этом же кружке останавливается повар или строитель, они отдают 1 рубль, т.к. пользуются услугами учителя.

Все свободные деньги находятся в банке (у ведущего).

Выигрывает тот участник, у кого на финише будет больше денег.

Варианты игры:

Вариант 1: «Расскажи о профессии»

Цель: Расширение представления детей о профессии учителя, повара, строителя.

Вариант 2: «Разложи денежные купюры по порядку»

Цель: Развитие умения детей соотносить денежные знаки по достоинству.



Дидактическая игра «Помоги Мухе - Цокотухе»

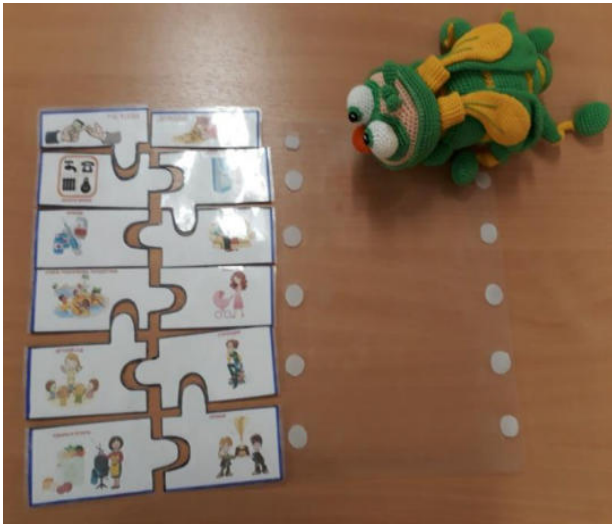
Макаровская Любовь Васильевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 7 «Теремок»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет)
Цель	Формирование основ экономической грамотности дошкольников.
Задачи	Задачи: 1.Закрепить знания детей о понятии "Семейный бюджет", из чего он состоит (доходы и расходы). 2.Способствовать развитию речи, памяти, внимания, логического мышления. 3.Воспитывать уважительное отношение к людям, зарабатывающим деньги, желание экономно относиться к деньгам, которые заработали родители.
Форма проведения	Индивидуальная, подгрупповая (2-4 человека). Настольная игра.
Время	Продолжительность игры 10-15 минут.
Оснащение дидактическим материалом	Плотный прозрачный лист для ламинирования бумаги, на который крепятся бумажные детали (пазлы) с помощью липкой ленты (липучки).
Предварительная работа	Игры с экономическим содержанием. Чтение стихотворения «Муха – цокотуха». Беседы о профессиях людей, заработной плате, социальных потребностях человека.
Формы контроля	Самоконтроль выполнения задания игры осуществляется при помощи замков пазлов и получения целостного изображения героини игры.
Методические рекомендации организаторам игры	В данную игру, на начальном этапе дети могут играть вместе с педагогом. Затем задание может варьироваться по инициативе дошкольников или педагога.

Содержательный блок

Ребенку (группе детей) предлагается помочь маме Мухе-Цокотухе накопить денег на новый самовар, порассуждать о доходах и расходах ее семьи, важности труда. А затем дети подбирая пазлы с картинками обозначающими разные виды доходов и расходов семейного бюджета и наклеивая их на прозрачный планшет (с помощью липучек многоразового использования), делят картинки на две группы: доходы и расходы. Выполнив задание, игрок переворачивает планшет и получает целостное изображение радостной Мухи - Цокотухи.



Дидактическая игра «Семейный бюджет»

*Белоусюк Ирина Валерьевна, воспитатель
МДОУ «ЦРР - детский сад № 14 «Малышок»*

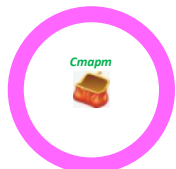
Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет)
Цель	Формирование у детей первичных основ финансовой грамотности.
Задачи	Закрепить представление о некоторых экономических терминах (семейный бюджет, расходы, доходы, деньги и др.). Совершенствовать у детей навыки количественного счета. Учить детей решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, культуру честного соперничества.
Форма проведения	Игра – путешествие (2-5 человек).
Время	15-30 минут
Оснащение дидактическим материалом	Игра оформлена в коробку с названием, правилами игры. Игра содержит: игровое поле, изготовленное из ткани, на нем расположены липучки. Дорожки в виде кругов на липучках - 50 шт., папки на кнопках «Сбербанк» с карточками, «Доход» с карточка, «Расход» с каточками, «Кафе» с карточками, «Вопросы - ответы» с карточками-заданиями, папка «Деньги», кошельки – 4 шт. (папки на кнопке), фишки «Прилипалы», кубик.
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">• НОД «Семейный бюджет», «Деньги»;• Беседа «Что такое расходы, что такое доходы».
Формы контроля	<ul style="list-style-type: none">• Самоконтроль;• Взаимоконтроль;• Контроль взрослым.
Методические рекомендации организаторам игры	Данную дидактическую игру можно использовать в процессе организованного обучения на занятиях или в самостоятельной деятельности детей. В начале взрослый объясняет правила игры, выступает в роли ведущего, затем дети самостоятельно играют в неё.

Содержательный блок

Перед началом игры организатор объясняет детям правила, ставит цель – дойти до финиша, накопить в кошельке как можно больше денег. Чей семейный бюджет больше, тот и победитель. Дети вместе со взрослым прикрепляют дорожки – круги к игровому полю. С помощью кубика определяют последовательность хода игроков. Игрокам раздаются фишки «Прилипалы» и кошелек с 10 рублями, для накопления семейного бюджета. Все игроки встают на старт, поочередно бросают кубик и передвигают свою фишку на количество ходов, соответствующее значению, выпавшему на кубике. Выполняют все задания, встречающиеся у них на пути. Как только первый игрок дошел до старта, игроки начинают подчитывать семейный бюджет. У кого денег больше, тот и победил.

Условные обозначения:



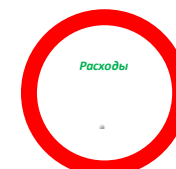
– Старт.



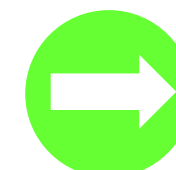
– Финиш.



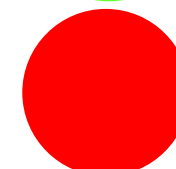
– из папки «Доходы» взять одну карточку (на ней указано сумма вашего дохода) и получить деньги из папки «Деньги».



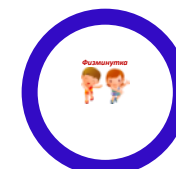
– взять одну карточку из папки «Расходы» (на ней указана сумма вашего расхода денежных средств) и отдать ведущему деньги.



– передвинь фишку на 5 шагов вперед.



– передвинь фишку на 3 шага назад.



– все дети выполняют физминутку.



– взять карточку из папки «Сбербанк» и выполнить задание.



– взять карточку из папки «Кафе» и оплатить свой заказ (отдать деньги ведущему) и пропустить один ход.



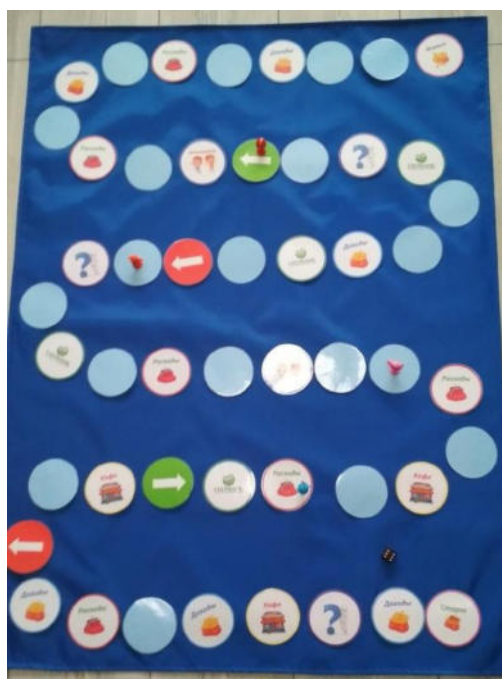
– взять карточку из папки «Вопрос - ответ», выполнить задание, за правильный ответ получить деньги.



– простой ход.

Варианты изменения игры: Дорожки – круги игрового поля крепятся на липучках, поэтому маршрут можно легко изменить. Также дорожки-круги можно прикреплять на фланелеграф (не используя игровое поле).

Когда дети смогут самостоятельно читать и считать можно играть без ведущего, соблюдая правила игры.



Дидактическая игра «Денежные знаки народов России»

Юдина Ирина Александровна, воспитатель
МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 8 «Колосок»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	6-7 лет
Цель	Познакомить детей с изображением денег народов, проживающих на территории России и ближнего зарубежья;
Задачи	- расширить знание детей о народах, проживающих на территории России и ближнего зарубежья; - сформировать представление о денежных знаках народов России и ближнего зарубежья, сходстве и различии денег; - воспитывать патриотические чувства;
Форма проведения	Беседа/НОД;
Время	25 минут;
Оснащение дидактическим материалом	Пособие состоит из иллюстрированной книги и лото для закрепления, а так же текста беседы и презентации. Книга содержит картинки с названием народа России и ближнего зарубежья, флага и иллюстраций с названием денежной единицы конкретного народа. Лото представляет собой набор больших карточек с полями для заполнения маленькими карточками. Конспект беседы содержит познавательную информацию и викторину для закрепления полученных знаний;
Предварительная работа	Знакомство детей с названиями народов, проживающих на территории России, показ иллюстраций, работа с картой «Народы России» из демонстрационного материала «Народы России и ближнего зарубежья»;
Формы контроля	Викторина «Денежные знаки», игровое лото;
Методические рекомендации организаторам игры	Для того, чтобы беседа была результативной, воспитателю необходимо заранее составить последовательный план. Для привлечения и заинтересованного включения внимания детей в беседу, воспитатель продумывает с помощью каких методов и приемов целесообразнее начать её. Для активизации умственной деятельности и воздействие на эмоциональные чувства старших дошкольников можно использовать словесные методы (художественное слово), наглядные (картину, иллюстрацию), которые имеют прямое отношение к теме беседы. Использование вопросов во время беседы, которые служат основным методическим приёмом, для того, чтобы правильно направить мысли детей, помогает воспитателю раскрыть содержание беседы и помочь детям правильно отвечать на них. Вопросы необходимо строить и формулировать так, чтобы они были понятны детям. В заключительной части беседы полезно закрепить ее содержание путем изложения содержания беседы в кратком рассказе, где делается существенный акцент на самом главном.

Содержательный блок

Иллюстративный материал (пособие) предназначен как для групповой работы с детьми, так и для индивидуальных занятий. В процессе работы с данным пособием уточняются и углубляются знания и представления детей о денежных знаках, их различии и сходстве, а так же о том, какие народы населяют нашу Родину, об имеющихся у них по сей день денежных знаках.

Первым и важным этапом является предварительная работа. Она включает в себя следующие моменты:

- знакомство с картой России,
- уточнение названий народов, проживающих на территории России и ближнего зарубежья,
- рассматривание иллюстраций с изображением народов, проживающих на территории России и ближнего зарубежья (печатное пособие «Народы России и ближнего зарубежья»),
- беседа «Деньги. Их значение. Виды денег».

Второй этап – проведение познавательного НОД «Денежные знаки народов России и ближнего зарубежья». На данном этапе происходит основная работа – знакомство дошкольников с денежными знаками (названием, разновидностью) народов России и ближнего зарубежья. Имеющийся материал можно поделить на несколько НОД. В течение одного – двух детям будет сложно запомнить информацию. А последовательное знакомство позволит систематизировать знания и разовьет у детей способность мыслить целеустремлённо, соблюдая последовательность по определённой теме.

На заключительном этапе целесообразно провести викторину «Денежные знаки народов России и ближнего зарубежья», а так же игру – лото с одноименным названием.



ДЕМОНСТРАЦИОННЫЙ
ИЛЛЮСТРАТИВНЫЙ МАТЕРИАЛ –
КНИГА

17

ИГРОВОЕ ЛОТО –
ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ
(ВОЗМОЖНО ДЛЯ ИНДИВИДУАЛЬНОЙ РАБОТЫ)

Дидактическое пособие «Из прошлого в настоящее»

Колодкина Юлия Васильевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 8 «Колосок»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего и подготовительного возраста.
Цель	Познакомить с историей возникновения денег.
Задачи	1. Формировать знания о появлении монет и бумажных денег. 2. Расширять знания об историческом развитии денег и их хранении. 3. Вызвать интерес к прошлому.
Форма проведения	Беседа
Время	20-25 минут
Оснащение дидактическим материалом	На страницах папки имеются полоски-липучки, на которые прикрепляются карточки с информацией по теме: 6 карт основ, к которым подобраны люди, живущие в данный период времени и карточки, уточняющие вид денег, чем обменивались люди и как хранили большие количества денег. Дополнением к карточкам – образ Мухи-Цокотухи и текст беседы, содержание которой поможет последовательно рассказать об истории денег. Пособие можно пополнять и усложнять, так как все детали крепятся с помощью липучек.
Предварительная работа	Беседа на тему: «В гости к Буратино». Чтение и обсуждение русских народных и авторских сказок о деньгах: ✓ К. И. Чуковский «Муха - цокотуха», ✓ Л. Кнышева «Экономика для малышей, или как Миша стал бизнесменом», ✓ Л. Толстой «Приключения Буратино». ✓ братья Гримм «Выгодное дело», ✓ Г.-Х. Андерсен «Огниво» и «Серебряная монета», ✓ русская народная сказка «Умный работник». Просмотр мультфильмов об истории денег. Посещение мини-музея «Чудо-копила».
Формы контроля	Контроль взрослого во время игровых упражнений и заданий: «Отгадай загадку», «Что лишнее?», «Продолжи предложение» и т.д.
Методические рекомендации	С помощью данного пособия дети наглядно увидят историю развития и хранения денег, также познакомятся с понятием обмен, монета, деньги, банк, кошелек, копилка, сейф, банковская карта. Возникает интерес к экономической сфере жизнедеятельности. <u>«Из прошлого в настоящее»</u> 1. Помогает детям познакомиться с информацией по изучаемой теме, лучше понять и запомнить материал. 2. Это отличный способ для повторения пройденного. 3. Хорошо подходит для занятий в группах, где одновременно будут заняты несколько детей. Можно выбрать задания под силу каждому: одни – собирают панель - чем обменивались индейцы, другие дети – выполняют задания для панели посередине, например, где раньше прятали деньги, третьи – как сейчас хранятся деньги, или какие были кошельки и т.д.

Содержательный блок

Пояснительная записка:

Дидактическое пособие предназначено для детей старшей и подготовительной группы детского сада. Содержание пособия можно пополнять и усложнять, так как все детали крепятся с помощью липучек. В этом возрасте дети уже могут вместе со взрослыми участвовать в игровых ситуациях и НОД. Данное пособие является средством развивающего обучения.

Цель: Познакомить с историей возникновения денег.

Задачи:

1. Научить понимать назначение денег.
2. Формировать знания о появлении монет и бумажных денег.
3. Расширять знания об историческом развитии денег и их хранении.
4. Вызвать интерес к прошлому предмета.

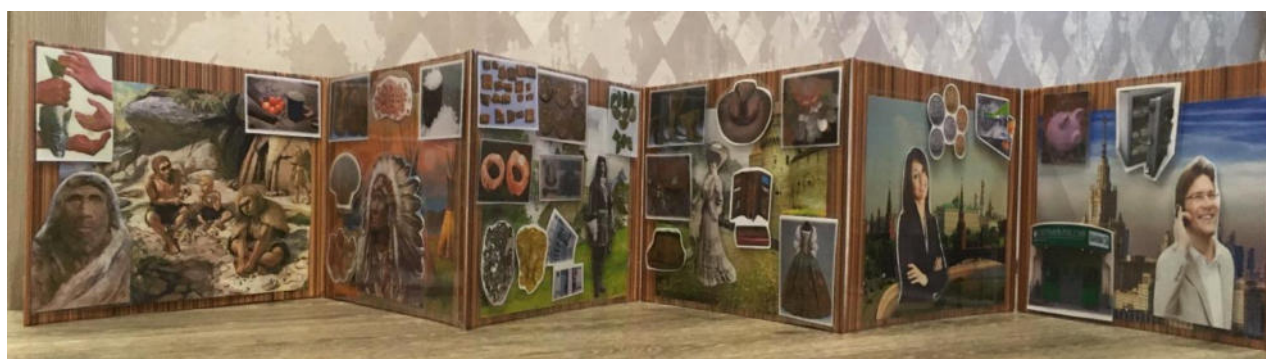
Оборудование и материалы: папка передвижка с основными фонами; изображения людей разных эпох; карточки, уточняющие вид денег, чем обменивались и как хранили большое количество денег; образ Мухи-Цокотухи; сладкий сюрприз для детей.

Описание: На страницах папки имеются полоски-липучки, на которые прикрепляются карточки с информацией по теме: 6 карт основ, к которым подобраны люди, живущие в данный период времени и карточки, уточняющие вид денег, чем обменивались люди и как хранили большие количества денег и т.д. Дополнением к карточкам – образ Мухи-Цокотухи и текст беседы, содержание которой поможет рассказать об истории денег. При знакомстве с информацией маленькие карточки последовательно появляются на страницах папки, в соответствии с текстом. Пособие можно пополнять и усложнять, так как все детали крепятся с помощью липучек. Усложнения: «Лабиринты», «Чья тень», «Что перепутал художник?».

С помощью данного пособия дети наглядно увидят историю развития и хранения денег, также познакомятся с понятием обмен, монета, деньги, банк, кошелек, копилка, сейф, банковская карта. Возникает интерес к экономической сфере жизнедеятельности.

«Из прошлого в настоящее»

4. Помогает детям познакомиться с информацией по изучаемой теме, лучше понять и запомнить материал.
5. Это отличный способ для повторения пройденного.
6. Хорошо подходит для занятий в группах, где одновременно будут заняты несколько детей. Можно выбрать задания под силу каждому: одни – собирают панель - чем обменивались индейцы, другие дети – выполняют задания для панели посередине, например, где раньше прятали деньги, третьи – как сейчас хранятся деньги, или какие были кошельки и т.д.



Монополия «Путешествие в мир недвижимости»

Пупышева Галина Сергеевна, воспитатель

Левыкина Алена Сергеевна, воспитатель

МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 1 «Золотой ключик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети подготовительной группы
Цель	Формирование экономических представлений через игру.
Задачи	- Закрепить понятия «деньги», «цена», «деньги», «монеты», «собственность», «рента», «банкрот». - Продолжать формировать экономическое сознание детей, экономическое мышление, побуждать здоровый интерес к деньгам.
Форма проведения	Подгрупповая
Время	20 минут
Оснащение дидактическим материалом	Игровое поле, 20 карточек «Шанс», 48 знаков «Продано», игральный кубик, 4 карточки персонажей «Кто твоя фишка?»
Предварительная работа	- Чтение книг по данной тематике. - Организация сюжетно-ролевых игр: «Магазин», «Аптека», «Парикмахерская», «Кафе», «Супермаркет», «Семья». - Дидактические игры: «Хочу и надо», «Какие бывают расходы», «Угадай, какая это профессия», «Кто что делает», «Какие бывают доходы», «Угадай, где продается», «Что быстрее купят», «Что и когда лучше продавать».
Формы контроля	Комбинированный (индивидуальный, самоконтроль, фронтальный).
Методические рекомендации организаторам игры	В дидактическое пособие «Путешествие в мир недвижимости» дети играют за столом. <ul style="list-style-type: none">• В игре могут принимать участие 2-4 игрока.• Игру лучше начинать под руководством взрослого ведущего.

Содержательный блок

Описание хода игры.

Стремительно перемещайся по игровому полю, покупая собственность, подбирая карточки «Шанс» и зарабатывая деньги. Если один из игроков обанкротится, игра заканчивается, и выигрывает самый богатый игрок!

Подготовка к игре!

1. Открой игровое поле и положи его в центр игры.
2. Перемешай стопку карточек «Шанс» и положи ее лицевой стороной вниз на поле «Карточки «Шанс».
3. Каждый игрок выбирает свой персонаж.
 - Поставь свою фишку на поле «ВПЕРЕД».
4. В начале игры у каждого игрока 18 рублей.

Начинаем играть!

Как стать победителем!

Иметь больше всех денег в момент, когда другой игрок обанкротился, т.е. когда баланс другого игрока меньше нуля.

Кто ходит первым!

Игру начинает самый младший игрок. Игра продолжается по часовой стрелке.

Когда наступает твоя очередь.

1. Бросай кубик и перемещай фишку на выпавшее число полей по часовой стрелке, начиная с поля «ВПЕРЕД». Каждый раз, проходя или останавливаясь на поле «ВПЕРЕД», получай 2 рубля.
2. Твой ход окончен! Передай кубик игроку слева от тебя. Наступает очередь следующего игрока.



Дидактическая игра «Финансовое путешествие»

Осипенко Наталья Владимировна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 5 «Журавлик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста
Цель	Формировать отношение к деньгам, как предмету жизненной необходимости.
Задачи	<ol style="list-style-type: none">1. Обучать различать российские деньги по номиналу.2. Совершенствовать у детей навыки количественного счета.3. Закреплять умение играть, соблюдая правила.4. Воспитывать бережное отношение к деньгам.
Форма проведения	Подгрупповая
Время	30 – 35 минут
Оснащение дидактическим материалом	Игровое поле, фишки (4 шт.), кубик, игровые деньги, кошельки по количеству игроков, «Касса «Сбербанк»
Предварительная работа	Познакомить детей с современными деньгами, с особенностями их внешнего вида. Раскрыть сущность понятий «купюра» (бумажные деньги), «монета» (металлические деньги), выделить черты их сходства и отличия. Познакомить с понятиями «доходы» и «расходы».
Формы контроля	Самоконтроль, взаимоконтроль, контроль со стороны педагога
Методические рекомендации организаторам игры	<ol style="list-style-type: none">1. Пособие представляет собой настольную игру.2. На начальном этапе игры роль кассира берет на себя педагог с целью исключения ошибок детей в определении номинала денежных знаков.3. В конце игры педагог помогает участникам сосчитать итоговое количество полученных денег.4. Игровые деньги могут быть использованы на занятиях по ФЭМП для решения арифметических задач.5. Игра предусматривает усложнения.

Содержательный блок

Ход игры:

В игре принимают участие от 2 до 5 детей.

Перед началом игры выбирается кассир, который в ходе игры выдает игрокам необходимые купюры и монеты (на первых этапах игры в роли кассира выступает педагог). Кассир раскладывает деньги в кассе по номиналу денежных знаков.

Игроки устанавливают свои фишки на клетку «СТАРТ», по очереди бросают кубик и передвигаются на следующую клетку в соответствии с числом, выпавшим на кубике.

Остановившись на клетке с изображением того или иного денежного знака, игрок идет к кассиру, называет денежный знак какого достоинства он должен получить и получает купюру или монету такого же достоинства, что и на выпавшей клетке.

Если игрок попадает на клетку без изображения денежного знака, он получает прибыль или отдает в кассу то количество денег, которое указано на клетке.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не попадет на клетку «ФИНИШ».

В конце игры игроки с помощью педагога подсчитывают количество денег, которое они смогли получить. Выигрывает тот, у кого сумма денег больше.

Усложнения:

1. Когда дети хорошо запомнили внешний вид всех денежных знаков, роль кассира может выполнять ребенок. Педагог выполняет лишь контролирующую функцию.

2. Если игрок неправильно называет номинал денежного знака, он платит штраф 100 рублей и деньги из кассы не получает.

3. С целью закрепления состава числа и упражнения в устном счете, необходимо побуждать детей разменивать имеющиеся деньги на купюры и монеты другого достоинства.

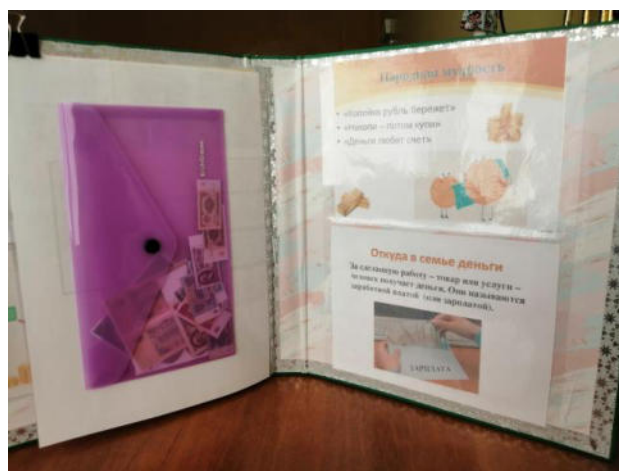


Лэпбук «Знакомство с экономикой»

Жегалова Татьяна Владимировна, воспитатель
МДОУ «Детский сад комбинированного вида №2 «Парусок»

Технологическая карта игры

Целевая аудитория	Старший, подготовительный возраст (5-7 лет)
Цели	Экономическое воспитание детей; Формирование финансовой грамотности и расширение; представлений о бюджете, деньгах, товарах и услугах.
Форма проведения	Подгрупповая
Оснащение дидактическим материалом	Игра «Найди половинку»



Лэпбук «Муха денежку нашла»

Медведева Наталья Яковлевна, воспитатель

Гомзякова Илона Андреевна, воспитатель

МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 12 «Голубок»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети в возрасте 5 – 7 лет
Цель	В наглядной и информативной форме познакомить детей с абстрактной для них темой «Деньги».
Задачи	- в игровой форме закрепить понятия «деньги». «монета», «купюра», «товар»; - уточнить знания детей что можно, а что нельзя купить за деньги; - закрепить представление о монетах, их стоимости, формирование умения собирать одну и ту же сумму разными способами -формирование умения классифицировать товар по их принадлежности к определенной группе;
Форма проведения	Индивидуальная, групповая
Время	До 15 минут
Оснащение дидактическим материалом	Лэпбук «Муха денежку нашла», в котором представлен наглядный материал по теме «Деньги», дидактические игры: «Что можно и что нельзя купить за деньги», «Размен монет», «Магазины и товары»
Предварительная работа	Чтение сказки К.Чуковского «Муха – Цокотуха», игры по классификации предметов, счет в пределах 10, состав числа
Формы контроля	игра
Методические рекомендации организаторам игры	Лэпбук интерактивен у него есть «хозяйка» Муха Цокотуха, которая рассказывает детям о деньгах и их свойствах. Сюжет построен на основе сказки К. Чуковского «Муха Цокотуха» Пособие можно использовать для объяснения нового материала и закрепления знаний по теме «Деньги» и «Товары». Предложенные игры и лэпбук применимы в организации совместной и самостоятельной деятельности детей.

Содержательный блок

Дидактическое пособие состоит из лэпбука и дидактических игр.

«Хозяйка» лэпбука Муха Цокотуха (картинка с изображением мухи на липкой ленте), может перемещаться. Она рассказывает, что она нашла денежку и много не знала о ней. Потом она узнала, что денежка – это средства обмена за товары и услуги. Деньги бывают разные металлические (монеты) и бумажные (банкноты). Все они стоят по –разному, и их можно разменивать. Она решила купить самовар и пригласить друзей. Для этого ей пришлось посетить антикварный, бакалейный магазин и бутик одежды. Также она выяснила, что такие качества как смелость, отвагу, доброту, которыми обладал комарик, за деньги не купишь.

Лэпбук представлен наглядным и дидактическим материалом следующего содержания:

1. монеты (в этом блоке собраны монеты - рубли и копейки различного достоинства в натуральную величину их можно потрогать);

2. купюры (представлены купюры различного достоинства, дети знакомятся с бумажными деньгами);

3. блок «Что можно купить за деньги» (собраны картинки с товарами и услугами, которые можно приобрести с помощью денег);

4. блок «Что нельзя купить за деньги» (собраны картинки нравственного содержания (доброта, забота, помощь, любовь, семья), то что нельзя приобрести с помощью денег) ;

5. блок «Где хранят деньги» (представлен картинками с помощью которых дети узнают, где деньги можно хранить (банк, кошелек, банковская карта и т.д.);

6. блок «Схема кошелька в технике оригами» (с помощью инструкции дети могут изготовить для себя кошелек собственными руками);

7. блок пословицы о деньгах (пословицы знакомя с нравственной стороной использования денег в повседневной жизни человека);

8. блок загадки о деньгах (с картинками отгадками в такой форме можно закрепить, полученные знания о деньгах и их использовании).

Лэпбук прост в использовании и доступен детям. В дальнейшем дети могут сами заполнять лэпбук картинками или рисунками, так как в каждом блоке для этого отведено достаточно места.

Для закрепления полученных знаний у детей предложены следующие дидактические игры «Магазины и товары», «Размен денег», «Что можно, а что нельзя купить за деньги».



Лэпбук «Путешествие в страну Экономика»

Шестакова Лариса Анатольевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 18 «Сказка»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети 6-7 лет
Цель	Вызвать интерес к изучению экономики у детей старшего дошкольного возраста
Задачи	<ul style="list-style-type: none">– дать базовые знания об истории денег;– расширить знания детей о семейном бюджете, доходах и расходах семьи;– познакомить с экономическими понятиями;– стимулировать познавательную активность;– развивать связную речь;– учить участвовать в дискуссиях, выслушивать мнение других детей.
Форма проведения	Подгрупповая
Время	В свободной игровой деятельности
Оснащение дидактическим материалом	Книги со сказками, карточки с картинками на экономическую тематику
Предварительная работа	Чтение сказок, просмотр мультфильмов на экономическую тематику, беседы о семейном бюджете, экскурсии в магазины, в банк, встречи с людьми, работающими в этой сфере
Форма контроля	Итоговая
Методические рекомендации организаторам игры	Дидактическая игра «Лэпбук «Путешествие в страну Экономика» содержит много информации, которую ребёнок сможет понять только с помощью взрослого, поэтому работа должна проходить совместно с воспитателем. Так же его можно давать домой для совместной работы ребёнка и родителей. Одновременно работать с пособием может не более пяти детей.

Содержательный блок

Дидактическая игра «Лэпбук «Путешествие в страну Экономика» состоит из нескольких страниц и содержит много ознакомительной информации.

Игра начинается с книги «История денег». Прочитав книгу, взрослый познакомит детей с понятием «деньги», расскажет о том, какими были деньги, почему возникла потребность в деньгах, какими были первые монеты и как появился русский рубль.

На первой странице пособия дети знакомятся с финансовыми профессиями: чем люди этих профессий занимаются на работе. В книжке «А знаете ли вы что..?» можно прочитать о разных интересных фактах. В кармашке «Деньги разных стран» дети могут рассмотреть, как выглядят бумажные деньги некоторых стран.

На следующей странице дети познакомятся со стихами и пословицами об экономике, разберут с помощью взрослого проблемные экономические ситуации.

Четвертая страница содержит загадки об экономических терминах и экономические загадки из мультфильмов. Игру с загадками можно проводить как с подгруппой детей, так и разделив детей на команды. За каждый правильный ответ дается фишка, побеждает тот ребенок или команда, где больше фишек.

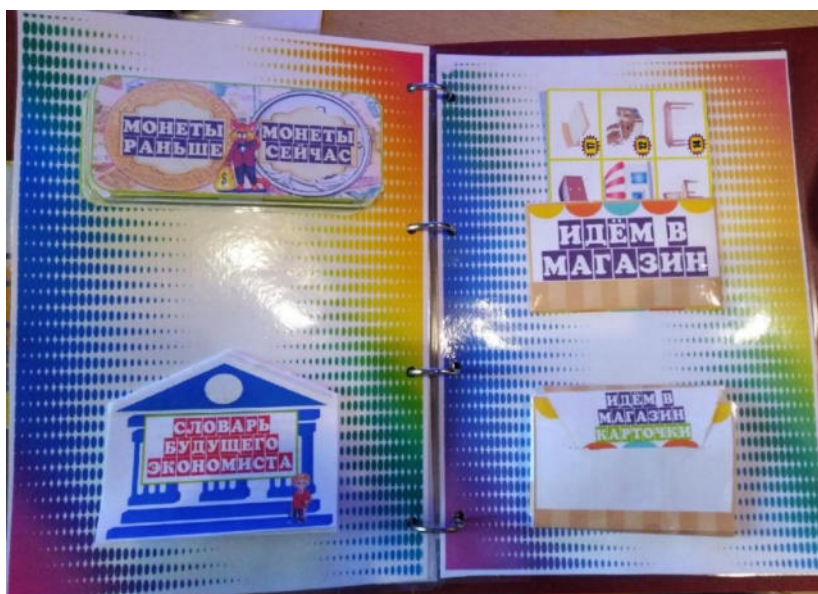
На следующей странице дети знакомятся с бюджетом семьи её доходами, расходами. Так же можно прочитать и выслушать ответы детей о желаемых и необходимых тратах их семьи.

Пятая страница пособия содержит карманы с карточками. Просмотрев карточки, дети узнают о том, что можно и чего нельзя купить за деньги, а также вспомнят экономические ситуации в сказках.

Содержание шестой страницы позволит детям рассмотреть монеты старинные и современные; познакомиться с некоторыми экономическими понятиями в книжке «Словарь будущего экономиста». Здесь важно взрослому не только прочитать, но и разъяснить ребёнку эти понятия, если он не понял.

Следующая страница содержит игру «Идём в магазин». В ходе игры дети учатся делать рациональные покупки, а так же различать магазины, в зависимости от продаваемого товара.

Последний разворот пособия содержит информацию развлекательного характера: комиксы, игрушечные деньги для самостоятельных игр в магазин, аптеку, почту, раскраски, которые можно дать в награду детям за продуктивную работу с дидактической игрой «Лэпбук «Путешествие в страну Экономика».



Лепбук «Юные экономисты»

Логачева Елена Владимировна, воспитатель
МДОУ «Детский сад комбинированного вида №2 «Парусок»

Технологическая карта игры Методологический блок

Образовательная область: познавательное развитие.

Интеграция образовательных областей: художественно - эстетическое развитие, речевое развитие, социально – коммуникативное развитие.

Возрастная категория: 5 -7 лет

Данное пособие является средством развивающего обучения, предполагает использование современных технологий: технологии организации коллективной творческой деятельности, коммуникативных технологий, игровых технологий.

Цель: формирование у детей старшего дошкольного возраста основ финансовой грамотности.

Задачи:

Образовательные: Формировать правильное отношение к деньгам как предмету жизненной необходимости.

Развивающие: Стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков; развивать память, мышление, усидчивость; формировать умение аргументировано выразить своё мнение и уважать мнение товарищей; способствовать развитию речи детей, пополнению активного и пассивного словаря детей.

Воспитательные: Воспитывать интерес к теме финансов, бережное отношение к деньгам, дружеские взаимоотношения в детском коллективе.

Описание: Лепбук "Юные экономисты" направлен на экономическое воспитание детей, формирование финансовой грамотности и расширение их представлений о бюджете, деньгах, товарах и услугах.

Содержание:

1. «Экономические сказки»
2. «Экономический словарик»
3. Игра «Назови профессии»
4. «Бюджет моей семьи»
5. Игра "Можно-нельзя купить"
- 6.Картотека игр
- 7.Игра "Парные картинки -Валюта"
- 8.Раскраски

Содержательный блок

Дидактическое пособие лэпбук «Юные экономисты» представляет собой папку-раскладушку, на страницах папки имеются различные кармашки, карточки, конверты, в которых собрана информация по теме. Содержание лэпбука можно пополнять и усложнять.

Данное пособие является средством развивающего обучения, предполагает использование современных технологий: технологии организации коллективной творческой деятельности, коммуникативных технологий, игровых технологий.

Лэпбук помогает ребенку по своему желанию организовать информацию по изучаемой теме и лучше понять, и запомнить материал. Это отличный способ для повторения пройденного. В любое удобное время ребенок просто открывает лэпбук и с радостью повторяет пройденное. Дети учатся самостоятельно собирать и организовывать информацию. Это дидактическое пособие хорошо подходит для занятий в группах, где одновременно будут заняты несколько детей. Можно выбрать задания под силу каждому (одним – кармашки с карточками по данной теме, а другим детям – задания, подразумевающие рассмотреть картинки и ответить на вопросы воспитателя и т. д.). И создание лэпбука - это просто интересно!



Игра – путешествие «Получи подарок»

*Зеленцова Татьяна Анатольевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад комбинированного вида №2 «Парусок»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет)
Цель	Формировать у детей старшего дошкольного возраста первичные представления финансово – экономической культуры.
Задачи	<ul style="list-style-type: none">- познакомить детей с понятием «потребности человека», закреплять знания об основных потребностях человека.- учить детей различать жизненно важные и желаемые потребности;- развивать экономическое мышление, способствовать формированию социальных компетентностей;- формировать у детей умения включаться в игровые взаимоотношения, соблюдать правила игры;- воспитывать ценностные ориентиры, необходимые для рационального поведения в сфере экономики.
Формы проведения	Подгрупповая, 2 - 4 человека.
Время	От 5 до 15 минут в зависимости от количества ходов игры, в совместной деятельности детей, детей и воспитателя, детей и родителей.
Оснащение дидактическим материалом	Игровое поле, кубик, фишки разного цвета, фишки фигурки детей, монетки, коробка-банкомат, коробка-касса, коробка с карточками «подарки», карточки с изображением игрушек.
Предварительная работа	Знакомство детей со значением слова «потребности», «бюджет». Беседа «Что такое обязательные и желаемые расходы».
Форма контроля	Педагог наблюдает за правильностью передвижения фишек и соблюдением правил, в случае необходимости напоминает правила игры.
Методические рекомендации организаторам игры	Каждый ребенок выбирает себе фишку определенного цвета, либо фигурку ребенка (мальчика или девочки). С помощью кубика определяют очередность хода. Педагог, или один из детей, ставит карточку с изображением игрушки в конверт «подарок» и выдает детям, участвующим в игре по 7 монет. Дети ставят свои фишки на начало пути, обозначенном на поле. Ходят по очереди. В свой ход ребенок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько кружков, сколько выпало на кубике. Выигрывает и получает подарок ребенок, который доберется до подарка первым.

Содержательный блок

Описание: Игра предназначена для детей 5-7 лет и может быть использована в совместной деятельности детей, детей и воспитателя, детей и родителей.

Настольная игра – путешествие «Получи подарок» предлагает детям пройти определенный путь, получая и расходуя денежные средства в виде монет на жизненно важные и желаемые потребности, и получить подарок.

Правила игры:

В игре могут участвовать от двух до четырех детей. Каждый ребенок выбирает себе фишку определенного цвета, либо фигурку ребенка (мальчика или девочки). С помощью кубика определяют очередность хода. Педагог, или один из детей, ставит карточку с изображением игрушки в конверт «подарок» и выдает детям, участвующим в игре по 7 монет.

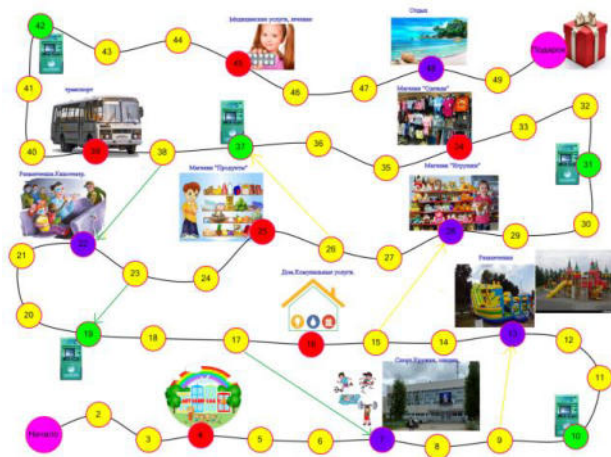
Дети ставят свои фишки на начало пути, обозначенном на поле. Ходят по очереди. В свой ход ребенок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько кружков, сколько выпало на кубике.

Если фишка остановилась на красном круге – это жизненно важные потребности, ребенок должен положить в кассу одну монетку.

Если фишка остановилась на фиолетовом круге – это желаемые потребности, ребенок по своему выбору кладет монетку в кассу, то есть расходует денежные средства, или пропускает ход.

Если фишка остановилась на зеленом круге, ребенок получает одну монетку из банкомата.

Выигрывает и получает подарок ребенок, который доберется до подарка первым.



Дидактическая игра «Потребности человека»

Белоусюк Ирина Валерьевна, воспитатель
МДОУ «ЦРР - детский сад № 14 «Малышок»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет)
Цель	Формирование представлений с экономической точки зрения о происхождении окружающих нас предметов, товаров; о товарах первой необходимости, о потребностях и возможностях человека.
Задачи	<ul style="list-style-type: none">• Закрепить понятие «потребности человека», закрепить названия основных (первичных) и неосновных (вторичных) потребностей и что к ним относится;• уточнить от чего зависят потребности человека, продолжать учить решать проблемные ситуации, определять потребности людей, аргументировать свои ответы, активизировать словарь;• Способствовать развитию внимания, логического мышления, связной речи;• Способствовать воспитанию нравственных качеств.
Форма проведения	В игру можно играть индивидуально или небольшими подгруппами до 10 человек.
Время	15-20 минут
Оснащение дидактическим материалом	Игра оформлена в коробку с названием, правилами игры. Игра содержит: <ul style="list-style-type: none">• Большие карточки: основные (первичные) и неосновные (вторичные) потребности (2 шт.);• Средние карточки: «Люди и их потребности» (10 шт.)• Маленькие карточки (6х6 см) – 20 шт. (различные виды потребностей человека).• Маленькие карточки (6х9 см) – 20 шт. (различные виды потребностей человека).
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">• НОД «Наши потребности»;• Беседа «Потребности человека».
Формы контроля	<ul style="list-style-type: none">• Самоконтроль;• Взаимоконтроль;• На обратной стороне коробки игры подсказка с правильными ответами;• Контроль взрослым.
Методические рекомендации организаторам игры	Данную дидактическую игру можно использовать в процессе организованного обучения на занятиях или в самостоятельной деятельности детей. В начале взрослый объясняет правила игры, затем дети самостоятельно играют в неё.

Содержательный блок

Дидактическая игра «Потребности человека» содержит две экономические игры «Основные и неосновные потребности человека» и «Подбери потребности».

Экономическая игра «Основные и неосновные потребности человека»

Вариант 1. На стол выкладываются большие карточки «Основные (первичные) потребности человека» и «Неосновные (вторичные) потребности человека». Игрокам раздаются маленькие карточки «Потребности человека». Игроки по очереди должны разложить свои маленькие карточки на большие, объясняя свой выбор. Например, игрок говорит: «У меня карточке изображен аквапарк. Аквапарк – это развлечение, отдых, я без его посещения могу обойтись, поэтому это неосновная потребность человека» и кладет свою карточку на большую карточку «Неосновные (вторичные) потребности человека». Играют до тех пор, пока не разложат все маленькие карточки. В конце игры игроки проверяют правильно ли разложили маленькие карточки (с помощью взрослого или подсказки на обратной стороне коробки).

Вариант 2. Игроки делятся на две команды, каждая команда берет себе большую карточку. Все маленькие карточки выкладываются в центр стола рубашкой вверх. Игрок из первой команды (по очереди) достает любую маленькую карточку, переворачивает, рассказывает, что на ней изображено, определяет к какому виду потребности она относится (если маленькая карточка не подходит их команде, отдает команде-сопернице). Затем игрок из второй команды достает любую маленькую карточку, переворачивает, рассказывает, что на ней изображено, определяет к какому виду потребности она относится (если маленькая карточка не подходит их команде, отдает команде-сопернице). Игра продолжается, пока не одна из команд не закроет все пустые клеточки большой карточки. Победителем считается та команда, которая первой закроет большую карточку и все карточки будут правильно подобраны.

Экономическая игра «Подбери потребности»

Вариант 1. Играют от двух до десяти игроков с водящим, хотя роль водящего может выполнять один из игроков. Игрокам раздаются средние карточки «Люди и их потребности». Водящий перемешивает маленькие карточки и достает по одной. Игрок, чья маленькая карточка подходит, объясняет для чего необходима это потребность человеку, кладет ее себе. Игра заканчивается, когда все маленькие карточки закончатся.

Вариант 2. В данную игру можно играть индивидуально. Разложить на столе средние карточки «Люди и их потребности». Из коробки выбирать по одной маленькой карточке, определив, чью потребность она удовлетворяет, класть ее на подходящее место. В конце игры проверить правильность ответов с помощью взрослого или подсказки.



Дидактическое пособие «Хочу – надо»

Попова Татьяна Капитоновна, воспитатель

Чупрова Татьяна Витальевна, воспитатель

МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 1 «Золотой ключик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста.
Цель	Расширение представлений детей старшего дошкольного возраста по финансовой грамотности.
Задачи	1. Продолжать знакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. 2. Научить определять разницу между «ХОЧУ», «НАДО». 3. Формировать умение анализировать свой выбор в расходовании денег на основные и не основные покупки.
Форма проведения	Подгрупповая.
Время	20 минут
Оснащение дидактическим материалом	Картинки с изображением покупки (3см) на магните, деревянное плоскостное панно (25см×50см) с отверстиями (40 наименований), 2 удочки с магнитами, 2 коробочки «хочу», «надо».
Предварительная работа	Беседы с детьми на темы: «Человек в современном мире», «Экономические потребности», «Деньги», «Семейный бюджет».
Формы контроля	Комбинированный (индивидуальный, самоконтроль, фронтальный).
Методические рекомендации организатором игры	В дидактическое пособие «Хочу – надо» дети играют за столом. <ul style="list-style-type: none">• В игре могут принимать участие 2-6 игроков.• Игру лучше начинать под руководством взрослого ведущего.• Количество карточек, используемых в игре, достаются попеременно каждым участником.• При выполнении задания детьми, которые затрудняются или путаются при выборе, задаются наводящие вопросы.

Содержательный блок

Описание хода игры.

Дети играют за столом, на котором лежит полотно с отверстиями, в отверстиях разложены картинки с покупкой на магните (дом, одежда, обувь, вода, предметы гигиены (мыло, полотенце, зубная щетка, зубная паста), кровать, стул, стол, хлеб, посуда, продукты питания (овощи), продукты питания (фрукты), продукты питания (крупы), продукты питания (рыба), продукты питания (мясо), продукты питания (сладости), продукты питания (молочные продукты), мороженое, книга, карандаши, краски, альбом, ручки, рюкзак, кошка, собака, машинка, кукла, конструктор, велосипед, коньки, лыжи, мяч, компьютер, телевизор, телефон, планшет, гитара, швейная машина, цветы). С помощью удочки с магнитом предлагается «выловить» покупку, называть ее, а затем положить эту покупку в одну из коробочек «хочу» или «надо», объясняя свой выбор. В конце игры называются основные расходы – обязательные, и не основные – не обязательные.



Дидактическая игра «Профессии»

Макаровская Любовь Васильевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 7«Теремок»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет)
Цель	Цель: формировать умение делать выбор в соответствии с собственными интересами; осознавать значимость любой профессии.
Задачи	Задачи: 1. Закреплять знания детей о профессиях (врач, пожарный, космонавт, учитель, продавец, пилот) и их трудовых действиях, предметах труда, спецодежде, спецтранспорте, месте работы, с кем или с чем работают. 2. Способствовать развитию речи, памяти, внимания, логического мышления. 3. Воспитывать уважение к труду взрослых, желание выбрать профессию и потребности трудиться.
Форма проведения	Индивидуальная, подгрупповая (1-7 человек). Настольная игра.
Время	Продолжительность игры 10-15 минут.
Оснащение дидактическим материалом	Табло со стрелкой, на котором отображены виды профессий. Схема алгоритма подбора карточек. Карточки соответствующие выбранной профессии.
Предварительная работа	Беседы о труде взрослых, наблюдения за трудом взрослых, рассматривание иллюстраций, чтение художественной литературы «Чем пахнут ремесла?» Д. Родари , «Кем быть?» В. Маяковский, «А что у вас?» С. Михалков; «Все работы хороши» Б. Заходер
Формы контроля	Самоконтроль, взаимоконтроль участников игры, контроль со стороны педагога.
Методические рекомендации организаторам игры	В данную игру, на начальном этапе дети могут играть вместе с педагогом. Затем задание может варьироваться по инициативе дошкольников или педагога.

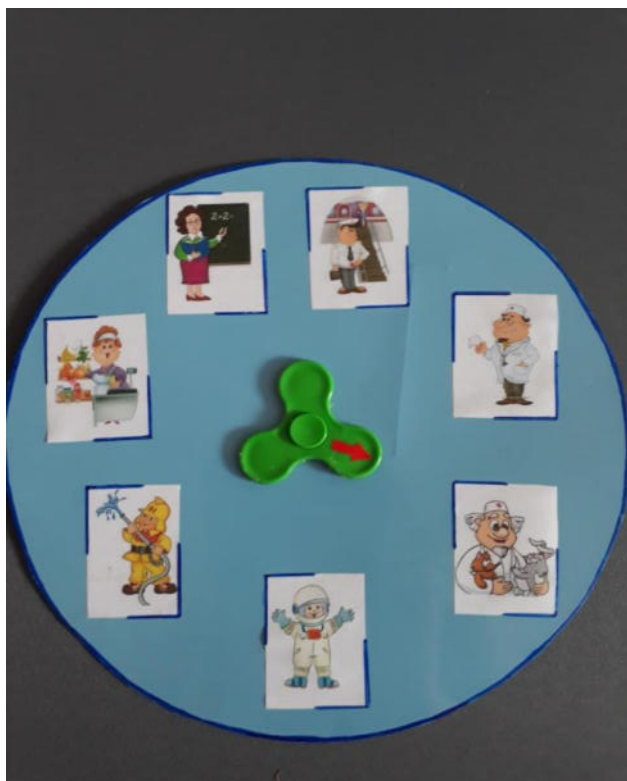
Содержательный блок

Каждому участнику игры предлагается выбрать профессию путем использования стрелки на табло, если выбор повторяется, стрелка запускается снова.

Затем каждый из игроков по схеме выбирает подходящие карточки, соответствующие выбранной профессии.

Усложнение: необходимо составить рассказ по опорным картинкам.

Победителем считается то, кто первый правильно подобрал все картинки.



Дидактическая игра «Экономический кроссворд. Профессии»

Шмони́на Светлана Геннадьевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 7 «Теремок»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет)
Цель	Создание условий всестороннего развития ребёнка, расширение кругозора.
Задачи	Закрепить и расширить знания детей о профессиях; развивать логическое мышление, внимание.
Форма проведения	Кроссворды, индивидуальная, подгрупповая (2 - 4 человека)
Время	10-15 минут
Оснащение дидактическим материалом	Кроссворды оформлены в виде двух папок. Каждая папка содержит кроссворд и задания к кроссворду, ручка «Пиши-стирай», тряпочка.
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">▪ Цикл бесед о людях разных профессий;▪ Цикл бесед о том, что такое труд, работа, профессия, зачем они нужны человеку;▪ Чтение детям произведений художественной литературы: «Кем быть?» В. Маяковский, «А что у вас?» С. Михалков, «Заходите в мой сад» А. Разцветников, «Мамины и папины профессии» Г. Харенко, К. Ткаченко, «Чем пахнут ремесла» Д. Родари и др.
Формы контроля	<ul style="list-style-type: none">▪ Самоконтроль▪ Взаимоконтроль▪ Контроль взрослых
Методические рекомендации организаторам игры	Данные кроссворды можно использовать в процессе организационного обучения на занятиях (закрепления) или в самостоятельной деятельности детей. Я думаю, что даже такой простой кроссворд о профессиях заставит детишек задуматься и выбрать правильное и верное решение.

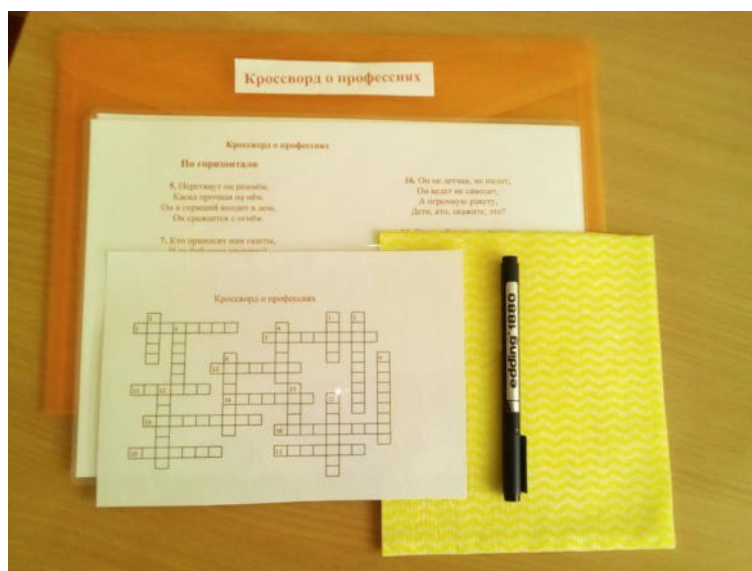
Содержательный блок

Перед началом разгадывания кроссворда воспитатель объясняет детям правила. Для того чтобы разгадать кроссворд, надо знать, что такое кроссворд. Кроссворд - это фигура, которая состоит из квадратов. Квадраты заполняются буквами. Из букв составляются слова. Слова пересекаются по горизонтали и по вертикали.

Первый кроссворд можно решить двумя способами:

- ответив на вопросы;
- и с помощью картинок;

Второй кроссворд решается при помощи загадок.



Дидактическая игра «Экономический словарь. Профессии»

*Ридецкая Виктория Сергеевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 7 «Теремок»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети 5 – 8 лет
Цель	Закрепить основные экономические понятия
Задачи	<ul style="list-style-type: none">- закрепить профессии людей;- формировать умение выделения первого звука в слове;- развивать навыки чтения;- пополнять словарный запас детей.
Форма проведения	<ul style="list-style-type: none">- индивидуальная (ребенок может играть самостоятельно);- групповая (соревнование – кто больше отгадает слов);
Время	10-15 минут
Оснащение дидактическим материалом	В комплекте игры 15 карточек с зашифрованными словами-профессиями (от 4 до 9 букв), 15 карточек с изображением профессий и 92 карточки-буквы
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">- знакомство с профессиями;- обучение детей чтению;- развитие фонематического слуха (умения выделять первый звук в слове)
Формы контроля	<ul style="list-style-type: none">- самоконтроль;- контроль в парах.
Методические рекомендации организаторам игры	Для проведения игры познакомьте ребенка с картинками, которые изображены на карточке. Назовите каждую картинку, выделите в ней первый звук, найдите букву и положите ее на поле карточки. Далее прочитайте слово – профессию, найдите карточку с изображением этой профессии и положите ее справа на поле карточки.

Содержательный блок

Дидактическая игра «Экономический словарь. Профессии» - очень веселая и занимательная, и при этом развивающая навыки чтения игра для детей 5-8 лет. Это самые простые ребусы. В игре используются карточки с картинками. Правила игры предусматривают прочтение слов по первым буквам картинок и составление этих слов устно или из букв-карточек, а если ребенок уже умеет печатать буквы — письменно на листе бумаги. Познакомьте малыша с предметами, которые изображены на ребусах. Каждую картинку называем, выделяем, с какой буквы начинается название, и собираем из этих букв слово, ставя их по порядку слева направо. Разгадывать начинайте с самых простых заданий.

В игре детям предстоит разгадать профессии людей. Сначала можно предложить разгадывать известные детям профессии, например, врач, повар и др. Затем, знакомя детей с экономическими понятиями, можно предлагать разгадывать такие профессии как менеджер, банкир, кассир, бухгалтер, экономист.

Игра развивает память, внимание, логическое мышление, фонематический слух. Игра закрепляет умение выделять первый звук в слове и записывать его с помощью буквы, навык чтения, звукобуквенный анализ.

Ход игры: ребёнку предлагается прочитать слова по первым буквам картинок и составить их устно или из набора букв.

Впоследствии дети читают слово по первым буквам сразу, проанализировав картинку в уме.

Играть с ребусами можно в компании. Предложите детям соревнование – кто отгадает больше всего слов.

Ребенок развивает логику, быстроту мышления, умение оперировать сразу несколькими фактами. Он пополняет словарный запас, улучшает память и внимание, чувство языка.

Ребусы – это игра, которая увлекает детей любого возраста. Поиск ответа – стимул для расширения кругозора.

Составляйте слова и развивайте детскую речь с игрой «Экономический словарь. Профессии»



Дидактическая игра «Все по полочкам»

Левыкина Оксана Васильевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 1 «Золотой ключик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Данное дидактическое пособие ориентировано на детей 3 - 4 лет.
Цель	Овладение первичными экономическими знаниями при купле (продаже).
Задачи	1. Формировать основы финансовой грамотности у детей младшего дошкольного возраста: знакомство с деньгами. 2. Систематизировать деятельность по направлению ранней финансовой грамотности не только в форме непрерывной образовательной деятельности, но и в самостоятельной деятельности дошкольников в специально организованной развивающей среде.
Форма проведения	По подгруппам
Время	10 мин
Оснащение дидактическим материалом	Каркас из сэндвич панели, три яруса, корпус обтянут самоклеякой, набор цветных карточек, фишки из пластика, вращающая стрелка.
Предварительная работа	Беседа «А что такое магазин?» Д/и «Назови товары, которые можно употребить в пищу?» Д/и «А теперь назови товары, которые мы носим» Беседа с детьми «Что можно купить в магазине бытовой техники?» Рассматривание карточек с изображением бытовой техники. Сшить костюм продавца (рассматривание иллюстраций продавца).
Формы контроля	Комбинированный (индивидуальный, фронтальный).
Методические рекомендации организаторам игры	Пособие поможет детям в игровой форме понять, что в магазине: игрушки, продукты, одежда, бытовая техника продаётся за деньги. Дети сидят за столом, воспитатель рассказывает, что, приходя в магазин, товары покупаются за деньги, которые хранятся в кошельке. Стрелочка крутится и показывает, что можно купить в магазине (игрушки, одежду, продукты, бытовую технику).

Содержательный блок

1 вариант игры.

Воспитатель.

- Что же такое магазин? (Ответы детей.)

Правильно - это 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 товары, которые можно купить в магазине и употреблять в пищу (хлеб, молоко, конфеты и т. д.).

- А теперь попробуйте назвать товары, которые мы носим на себе (одежда, обувь, головные уборы и т. д.) (ответы детей). «Чем мы стираем, куда кладём продукты, в чём кипятим чай, как называется этот товар» (ответы детей).

- Значит товары у нас бывают, какие? (продукты, одежда, бытовая техника).

- Подумайте, ребята, что нужно иметь покупателю и что нужно знать для того, чтобы купить товар? (иметь деньги, деньги лежат в кошельке) .

- Как же называются люди, которые работают в магазине и продают товары? (продавцы). А те, кто покупают эти товары? (покупатели).

2 вариант игры.

Воспитатель предлагает детям поиграть в сюжетно-ролевую игру «Магазин». Обращает внимание на культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем.

- Ребята, мы с вами сегодня поиграем «Магазин». Магазин у нас будет не простой, а волшебный. А, что мы будем в нём продавать, узнаем, если отгадаем очень интересные загадки.

1. Он упрямый и пузатый,

Больно бьют его ребята.

Отчего беднягу бьют

Оттого, что он надут (Мяч)

2. Зимой спит, летом ульи ворошит (Медведь)

3. Кручусь, верчусь и мен не лень

Вертеться даже целый день (Юла)

4. Очень, длинный и могучий

Он летит, пронзая тучи.

Громко в облаках ревет

Пассажиrow он везёт. (Самолет)

5. Это чудо – кирпичи

Я в подарок получил.

Что сложу из них – сломаю,

Всё сначала начинаю (Конструктор)

6. По нему стучу, стучу.

Извлекая звук

Музыкантом стать хочу

Инструмент – мой друг... (Барабан)

7. Пью бензин и масло ем,

Хоть не голодно совсем.

А без них я так болею,
Что поехать не сумею! (Машина)

Как одним словом можно назвать эти предметы? (игрушки)

3 вариант игры.

- Дети, кто хочет со мной сходить в магазин?

- А что вы покупаете?

- Ребята, а вы знаете, какие бывают магазины?

Д - продуктовые и игрушечные.

Воспитатель:

- А наш магазин называется «Овощи –фрукты»(картотеки с картинками).

В нашем магазине будут продаваться овощи и фрукты.

Можно сначала я буду продавцом, а Артём будет покупателем. А вы все смотрите нас и слушайте внимательно. Потом и вы будете играть сами.

В ходе показа, воспитатель поясняет детям, кто она и что она делает, кто Артём и что он делает.

Воспитатель: Я продавец, я продаю.

- Артём покупатель. Артём покупает.

Покупатель приходит в магазин, выбирает, фрукты и овощи, ложит в корзину и подходит к продавцу.

- Здравствуйте!

- Здравствуйте

- Что хочешь купить?

- Я хочу купить...

- Дайте мне, пожалуйста

- Сколько?

- Одну морковку.

- Морковь стоит ... рублей.

- Возьмите деньги.

- Возьмите ,пожалуйста, чек.

- Спасибо, до свидания!

- До свидания!

Далее дети меняются ролями.

В ходе игры воспитатель корректирует поведение игроков, нужно сказать слова «спасибо» и «пожалуйста».



Авторская режиссерская игра «За покупками»

*Шукалова Светлана Леонидовна, воспитатель
Норицина Карина Владимировна, воспитатель
МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 13 «Чебурашка»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети младшего дошкольного возраста
Цель	Формирование экономических представлений у детей младшего дошкольного возраста
Задачи	1.Формировать представления детей о разнообразии отделов в торговом центре и их назначении. 2.Учить выполнять различные роли в соответствии с сюжетом игры и персонажем. 3.Обогащать словарный запас (названия отделов в торговом центре; названия игрушек, фруктов, овощей, посуды, одежды, бытовой техники; денежные купюры).
Форма проведения	Индивидуальная
Время	15-20 минут
Оснащение дидактическим материалом	Сумочка из ткани (кармашки на липах и на молнии; ремешки с застёжками; пуговицы разного цвета и размера; крючки; кнопки; шнурки). Главные герои - семья Капитошек (плоскостные из ткани высота от 9до 10 см). <u>Товары в отделах торгового центра</u> (набор карточек с изображением овощей, посуды, бытовой техники, мебели; наборы фруктов, одежды, игрушек (плоскостные из тканей, различных по фактуре и цвету).
Предварительная работа	Беседы, рассматривание иллюстраций
Форма контроля	Вопросы педагога, наблюдение, самоконтроль.
Методические рекомендации организаторам игры	Режиссерская игра может использоваться в самостоятельной и совместной деятельности детей. Для организации данной игры необходим стол. Дидактический материал для режиссерской игры представлен в виде сумочки с отделами, в которых находятся картинки, изображающие различные товары. Главные герои - семья капелек, которая совершает покупки. Ребенок самостоятельно режиссирует сюжет игры, может совершать покупки как папа, как мама и как ребенок.

Содержательный блок

Информация о ходе игры:

Игра должна быть организована за столом, играющий - один. Дидактический материал для режиссерской игры представлен в виде сумочки с отделами, в которых находятся картинки, изображающие различные товары. Главные герои - семья капелек, которая совершает покупки.

Ребенок самостоятельно режиссирует сюжет игры, может совершать покупки как папа, как мама и как ребенок.

Введение в игру:

Ребята, я вам расскажу и покажу очень интересную историю.

В нашем городе Коряжма жила семья капелек. Папу звали Капитон, маму - Капиталина, а сыночка - Капитошка. В выходной день семья отправилась в торговый центр «Виконда» за покупками. Мама взяла с собой красивую розовую сумку и положила в неё кошелек с деньгами. В торговом центре было очень много отделов. На первом этаже продавались продукты. Капельки зашли в овощной отдел и папа решил купить капусту, чтобы мама сварила из нее щи. А во фруктовом отделе мама решила купить бананы. Поднялись на второй этаж, на втором этаже в «Виконде» много отделов. В одном отделе на плечиках висела красивая одежда, а на полочке красовалась очень симпатичная шляпа. Мама, примерив, решила её купить. А в отделе бытовой техники папе понравился большой телевизор. В отделе, где продавались книги и игрушки, маленькому Капитошке родители купили большой разноцветный мяч. Упаковав покупки и положив в корзинку (которая находится в последнем отделении сумочки), довольные капельки отправились домой.

Итог игры:

- Ребята, куда ходили герои?
- Какие отделы есть в торговом центре? Что там продают?
- Вы хотите поиграть в эту игру?

Режиссерская игра может использоваться в самостоятельной и совместной деятельности детей. Выполняя функцию средства обучения, она помогает усвоению и закреплению знаний об овощах, фруктах и других продуктах, одежде, бытовой технике и игрушках, овладению способами познавательной деятельности. Дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать.

Варианты игры:

1. Дидактическая игра (Д/и) «Сколько покупок»;
2. Д/и «Соберем урожай»;
3. Д/и «На что похоже?»
5. Д/и «Полезные продукты»;
6. Д/и «Сварим борщ»;
7. Д/и «Где спрятались витамины?»
8. Д/и «Кому что нужно».

Цель: формировать представления детей о предметах и их использования в трудовых процессах. Знакомить с профессиями.



Дидактическая игра «За покупками в продуктовый магазин»

*Евдокимова Жанна Викторовна, воспитатель
Кулькова Ольга Васильевна, старший воспитатель
МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 2 «Парусок»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста
Цель	Знакомить воспитанников старшего дошкольного возраста с основами финансовой грамотности на доступном уровне с помощью игры.
Задачи	Учить детей соотносить название магазина с товарами, которые в нем продаются; развивать умение обобщать группы предметов (мясные продукты, хлебобулочные изделия, фрукты, овощи, бакалея, молочные продукты); учить называть стоимость товара, используя в речи слова «стоит», «плачу», «цена»; способствовать развитию умений у детей 5-7 лет применять математические знания на практике: развивать умение цену товара и находить её в денежном эквиваленте.
Форма проведения	Индивидуальная, в парах.
Время	От 15 минут
Предварительная работа	Использование программного материала по тематическому планированию, обучение детей классификации предметов
Формы контроля	Обозначение цветом как выполнены игровые действия детьми (желтый - исправь ошибку, красный-молодец!). Подсчёт уплаченных денег за товар в кассу.
Методические рекомендации организатором игры	В игру можно играть как с одним ребенком, так и с несколькими детьми. Главной особенностью дидактической игры является то, что задания предлагаются детям в игровой форме. Они играют в магазин, не подозревая, что осваивают финансовые знания, овладевают умениями и навыками совершать покупки, учатся культуре общения и поведения. Дидактическая игра включает в себя познавательное и воспитательное содержание: названия магазинов, где продаются продукты и их названия, стоимость товара, что позволяет интегративно решать задачи по формированию у старших дошкольников основ экономических знаний. В дидактической игре уточняются и закрепляются представления детей о мире экономических явлений, терминах, приобретаются новые экономические знания, умения и навыки. В ней моделируются реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, сбыта готовой продукции и др.

Содержательный блок

Игрокам предлагается сходить в продуктовые магазины и купить товар, соответствующий названию магазина: «Мясная лавка», «Овощи», «Хлебобулочные изделия», «Фрукты», «Молочный магазин», «Бакалея». Для этого игрок выбирает картинку с названием магазина и покупает товар, который продается в этом магазине, для этого нужно вращать шесть трубочек, выбирая правильную картинку, например: магазин «Мясная лавка», товар-колбаса, мясо, котлеты, сосиски, мясо курицы, шашлык. Затем игроку необходимо заплатить за товар, используя монеты, которые лежат в кошельке, но только столько сколько стоит товар: 1 копейка, 2 копейки и т.д. Деньги нужно положить в кассу. Взрослый или ведущий определяет, правильно ли сделаны покупки, вращая трубочку с: красный цвет – молодец!, жёлтый цвет – исправь ошибку.

2 вариант игры: «Исправь ошибки».

Ведущий сам выставляет продукты в соответствии с магазином, но допускает ошибки. Ребёнок должен найти их и исправить, а также заплатить за продукты.

3 вариант игры: «Соверши покупки, чтобы приготовить обед»

Дети должны выбрать те продукты питания, из которых они смогут приготовить любое блюдо, назвав его, а так же заплатить за покупки.



Дидактическая игра «Лесная ярмарка»

*Вахрушева Анна Александровна, воспитатель
МДОУ «Детский сад присмотра и оздоровления № 10 «Орлёнок»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста
Цель	Повышать экономическую грамотность детей старшего дошкольного возраста на основе игровой деятельности
Задачи	<ol style="list-style-type: none">1. Развивать у детей умение различать товары по их принадлежности к определённой группе (книги, мебель, одежда, фрукты/овощи, игрушки и т.д.); развивать умение классифицировать товар по месту производства (мебельная фабрика, хлебозавод и т.д.);2. Учить детей соотносить название магазина с товарами, которые в нём продаются;3. Познакомить с понятиями: купля, продажа, товар, материал, производство, цена. Упражнять в использовании данных понятий;4. Развивать умение устанавливать зависимость между качеством товара, его стоимостью и спросом на него.
Форма проведения	Игротека состоящая из 4 дидактических игр: <ol style="list-style-type: none">1. «Где производят?»;2. «Маршрут товаров»;3. «Разные магазины»;4. «Что быстрее купят?»
Время	20 минут
Оснащение дидактическим материалом	Набор сюжетных и предметных карточек
Предварительная работа	Экскурсии, беседы, рассматривание картинок, сюжетно – ролевая игра «Магазин», проектная деятельность с детьми и родителями в соответствии с заявленной тематикой
Формы контроля	Возможен прямой и косвенный контроль, самоконтроль, взаимоконтроль
Методические рекомендации организаторам игр	Организация игр с учётом усложнения образовательных задач.

Содержательный блок

Игротека состоит из 4-х дидактических игр.

1. «Где производят?»

Раскладываются карточки с местом производства (мебельная фабрика, швейная фабрика и т.д.). Карточки с различными товарами классифицируются в определённые группы по их назначению (книги, игрушки, овощи, фрукты, одежда, мебель, хлебобулочные изделия, сладости) и выкладываются к карточкам соответственного места производства. Ребёнок называет группу товаров и место их производства.

Например, карточки товаров книг, журналов выкладываются к карточке «типография» и т.д.

2. «Маршрут товаров»

Выкладываются карточки с транспортом по перевозке грузов. Карточки с различными товарами классифицируются в определённые группы по их назначению (книги, игрушки, овощи, фрукты, одежда, мебель, хлебобулочные изделия, сладости) и выкладываются на карточки соответственного транспорта по доставке этих товаров. Транспорт «доставляет» товары в соответствующий магазин. Необходимо назвать группу товаров и магазин по их продаже.

3. «Разные магазины»

Выбирается «продавец» и «покупатели». «Продавец» выбирает карточку с любым магазином и лесным продавцом, выкладывает карточки «товаров» этого магазина, определяет к каждому товару «ценник» с ценой товара. «Покупатели» распределяют «денежные купюры». «Покупатель» должен назвать понравившийся товар, материал, из которого он сделан, группу товаров к которой он принадлежит, место производства. Далее определяется цена товара. «Покупатель» отсчитывает определённую сумму денег и покупает товар.

4. «Что быстрее купят?»

Выбираются две карточки с изображением двух товаров из одной группы, разных по качеству. Из двух предложенных товаров ребенок выбирает тот, который купят быстрее, и объясняет причину своего выбора.



Дидактическая игра «Муха Цокотуха»

Мишенева Алёна Александровна, учитель-логопед
МДОУ «ЦРР - детский сад № 14 «Малышок»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста
Цель	Создание условий для развития у детей интереса к экономическим играм
Задачи	<ul style="list-style-type: none">✚ Закрепить представление о разнообразии товаров✚ Учить классифицировать по группам товаров✚ Дать детям возможность практически осуществить процесс создания рекламы✚ Развивать творческие способности детей в процессе составления рекламы
Форма проведения	Подгруппы детей (4-8 человек)
Время	15-20 минут
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">✚ Игры с экономическим содержанием✚ Беседы из серии «Реклама», «Товар», «Деньги»✚ Экскурсия в магазин✚ Чтение стихотворения «Муха Цокотуха»
Формы контроля	<ul style="list-style-type: none">✚ Самоконтроль✚ Контроль в парах✚ Карточки продуктов разных наименований
Методические рекомендации организаторам игры	В данную игру может играть подгруппа детей самостоятельно и в сопровождении взрослого

Содержательный блок

Зашла Муха в магазин, а там множество витрин.

Ты раскладывай товар скорей, Муха покупай быстрее!!!

Игра «Угадай, в каком магазине можно купить товар?»

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

Материал. Картинки с изображением овощей, фруктов, молочных продуктов, хлебобулочных изделий, шаблоны магазинов, витрины и т. д.

Содержание. Дети подбирают группы карточек с изображением овощей, фруктов, молочных продуктов, хлебобулочных изделий и т. д. Выкладывают их перед соответствующей сюжетной картинкой, где нарисованы магазины «Молочные продукты», «Овощи», «Фрукты», «Булочная». Устанавливают зависимость между названием магазина и товарами, которые в нем продаются, подобрать нужную витрину к магазину.

Описание игры

Чтобы Муха – Цокотуха купила у тебя товар.

Ты дружок скорее рекламу создавай!!!

Игра «Создай для магазина рекламу»

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

Материал. Картинки с изображением продуктов, альбомные листы, фломастеры, карандаши, картинки и журналы.

Содержание. Каждому участнику игры, «художнику-оформителю» (их может быть 2-3), дается задание — сделать рекламу для своего магазина.

Остальные дети оценивают работу тех, кто играет, в конце определяют победителей



Дидактическая игра «Покупаем продукты для приготовления блюд»

*Трофимова Алёна Игоревна, воспитатель
Устюжанинова Анастасия Ивановна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 17 «Аленький цветочек»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста (5 -7 лет)
Цель	Обучение детей купле-продаже продуктов, необходимых для приготовления блюд.
Задачи	<ol style="list-style-type: none">1. Учить детей подбирать продукты для приготовления определенного блюда;2. Формировать первичные представления об экономических категориях «потребности», «труд», «товар», «деньги»;3. Закреплять знания о денежных единицах;4. Учить детей правильному отношению к деньгам, разумному их использованию;5. Учить детей правильно вести себя в реальных жизненных ситуациях, носящих экономический характер (покупка в магазине);6. Развивать экономическое мышление дошкольников.
Форма проведения	Индивидуальная и подгрупповая (3-5 человек).
Время	15-20 минут
Оснащение дидактическим материалом	Витрина, ценники, товар (33 шт.), деньги, карточки с вариантами приготовления блюд (6 шт.), подсказки для определения продуктов для приготовления блюд (12 шт.), продуктовая тележка, продавец, покупатель (3 шт.). Весь материал сделан на липучках для организации игры на фланелеграфе.
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">- Знакомство с денежными единицами и с профессией «продавец»;- чтение Н. Кнушевицкая «Продавец», В. И. Мирясова «В магазине...»;- беседа с детьми «Потребности семьи»;- дидактические игры «Съедобное-несъедобное», «Вредная и полезная еда»;- рассматривание иллюстраций (витрина, продавец, покупатель, товар) и альбома «Правила поведения в магазине»;- экскурсии по магазину и на кухню детского сада;- сюжетно-ролевые игры «Повар», «Магазин»;- игровое упражнение «Покупатель оплачивает покупку».
Форма контроля	Взаимоконтроль, индивидуальный контроль
Методические рекомендации организаторам игры	При организации игры следует учитывать, чтобы денежная купюра совпадала с ценой (обозначена денежной купюрой). Покупатель выбирает продукты, исходя из определённого блюда и складывает его в тележку. Если у покупателя остались «деньги», то он может их потратить на свое усмотрение.

Содержательный блок

Ход игры: перед началом игры дети самостоятельно или с помощью взрослого распределяют роли: мама, продавец, покупатель (мальчик, девочка). Воспитатель сообщает детям о том, что мама хочет приготовить вкусный обед, но ей нужна помощь в выборе блюд и покупке продуктов для их приготовления. Дети выбирают иллюстрацию с изображением определённого блюда и отправляются в магазин для покупки продуктов.

Комментарий: Если у детей возникают затруднения с определением продуктов, можно использовать подсказки. Для читающих детей, используются подсказки в виде слов, для остальных – в виде изображений продуктов.

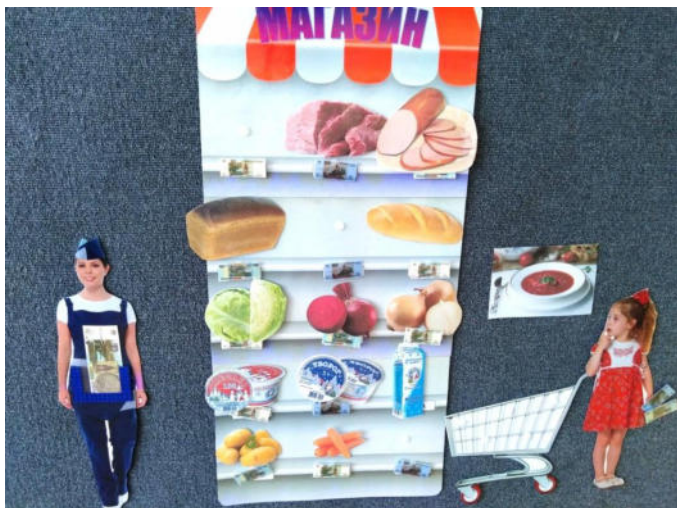
В магазине дети берут товар с витрины, прикрепляют его к продуктовой тележке, сравнивая денежную купюру с ценником. Расплачиваются с «продавцом», кладут ему «деньги» в специальный карман.

После совершения всех покупок анализируется правильность выбора продуктов и использования денежных единиц детьми.

Воспитатель задаёт вопросы детям: «Какое блюдо было выбрано для приготовления?», «Какие продукты понадобились для приготовления блюда?», «Все ли продукты были в магазине?», «Как вы поняли, что продукт имеет именно эту стоимость?», «Чем расплачивались в магазине?», «С кем расплачивались?», «Хватило ли денежных средств для приобретения продуктов?», «На что потратили оставшиеся денежные средства?», «Почему именно их вы выбрали?».

Подводится итог игры. Дается положительная оценка правильным действиям детей.

Усложнения: Стоимость товара на ценнике изображается цифрой.



Дидактическая игра «Товарный поезд»

*Кузьмина Анна Николаевна, воспитатель
Кабанова Елена Александровна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 17 «Аленький цветочек»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет)
Цель	Расширение знаний детей о многообразии товаров и местах их производства.
Задачи	1. Закреплять знания детей о понятии «товар». 2. Учить классифицировать товары по месту их производства. 3. Развивать логическое мышление, внимание, память.
Форма проведения	Индивидуальная или подгрупповая (до 7 человек).
Время	10-15 минут.
Оснащение дидактическим материалом	Карточки с изображением товаров (28 шт.), плоскостное изображение вагонов товарного поезда с указанием места производства товаров.
Предварительная работа	Беседы с детьми «Что такое товар?», «Где производят различные товары?»; рассматривание иллюстраций и альбомов по теме.
Формы контроля	Контроль воспитателя или взаимоконтроль
Методические рекомендации организаторам игры	При первичном проведении игры роль ведущего принимает педагог, а затем – один из детей группы.

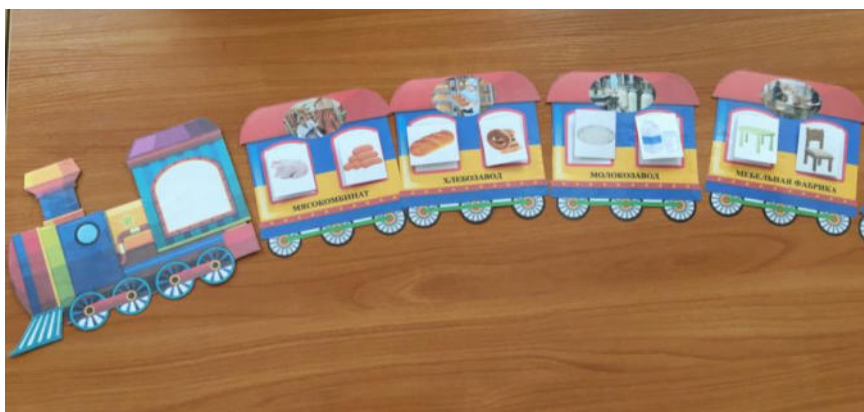
Содержательный блок

Ход игры: на фланелеграфе расположен товарный поезд, состоящий из 7 вагонов, на каждом из которых изображены разные места изготовления товаров. Ведущий предлагает детям выбрать карточку с изображением определённого товара и прикрепить её так, чтобы он совпадал с местом его производства. Например: сосиски, колбаса – продукция мясокомбината, молоко, творог – продукция молокозавода и т.д., а затем осуществляет контроль за правильностью выполнения заданий и подводит итог игры.

Усложнения:

1. Ребенок выбирает любую карточку и, не показывая другим детям, рассказывает о товаре, изображённом на ней. Остальные дети должны отгадать, о каком товаре идёт речь и рассказать, где он производится.

2. Ведущий заранее неправильно размещает карточки с товарами на вагонах поезда. Детям нужно найти ошибки, обосновать и исправить их.



Дидактическая игра «Что быстрее купят?»

Третьякова Диана Васильевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 17 «Аленький цветочек»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста 5-7 лет.
Цель	Формирование у детей старшего дошкольного возраста умения устанавливать зависимость между качеством товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него.
Задачи	1. Познакомить детей с понятиями «товар» и «скидка». 2. Учить детей определять качество товара. 3. Развивать связную речь детей, умение обобщать, анализировать. 4. Продолжать учить детей соблюдению правил игры.
Форма проведения	Индивидуальная, подгрупповая (3-5 чел.)
Время	10-12 минут
Оснащение дидактическим материалом	Карточки с изображением качественных и некачественных товаров
Предварительная работа	Беседа с детьми «Идем за покупками»; сюжетно-ролевая игра «Магазин», во время которой дети производят и покупают товары, устанавливают цены на них, пользуются «деньгами»; проведение практического занятия по производству товара (игрушки), который бы отвечал спросу.
Формы контроля	Контроль педагога, взаимоконтроль, самоконтроль
Методические рекомендации организаторам игры	Познакомить детей с дидактическим материалом (изображениями товаров), правилами и ходом игры. Педагог изначально является организатором игры, затем принимает второстепенную роль.

Содержательный блок

Ход игры: На столе перед детьми в хаотичном порядке разложены парные карточки с изображением качественных и некачественных товаров.

Варианты игры:

1 вариант. Каждый играющий ребёнок выбирает себе по две карточки с изображением одинаковых товаров, но разных по качеству и обосновывает их стоимость и рыночный спрос.

2 вариант. Каждому ребёнку предлагается выбрать по одной карточке с изображением некачественного товара и назвать товарный дефект. После чего педагог показывает карточку с изображением качественного товара для оценки правильности ответа ребёнка.

В конце игры подводятся её итоги, даётся оценка действиям детей.

Усложнения игры:

1. Разложить карточки с изображением качественных товаров по категориям: «дороже» (мебель, одежда) и «дешевле» (посуда, игрушки), обосновать свой выбор.

2. Разложить карточки с изображением качественных и некачественных товаров по категориям: «новая коллекция» и «товары со скидкой», обосновать свой ответ.



Дидактическая игра «Что и когда лучше продавать?»

Томина Елена Сергеевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 11 «Одуванчик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольно возраста 5-7 лет.
Цель	Закрепление знаний детей о спросе на товар, влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос.
Задачи	1. Формировать у детей знания о понятиях: «товар», «магазин», «спрос». 2. Упражнять детей в умении находить нужные карточки для открытия «сезонного магазина». 3. Развивать у детей логическое мышление, память, интеллект.
Форма проведения	Игра проводится с подгруппой детей или индивидуально, в утренний или вечерний отрезок времени.
Время	15-20 минут.
Оснащение дидактическим материалом	В настольную игру входят: - Игровое поле (карточки с изображением магазина в разное время года: зима, лето, весна, осень) - набор карточек-картинок с изображением сезонных товаров.
Предварительная работа	- беседы о профессии продавца, товароведа, менеджера. - сюжетно-ролевая игра «Магазин» - рассматривание картин.
Формы контроля	Правильность заполнения игрового поля проверяет ведущий игры (взрослый или ребенок).
Методические рекомендации организаторам игры	В ходе игры участникам предлагается заполнить свой магазин разнообразным товаром, который можно быстро и выгодно продать, получая прибыль. Тот кто первый закроет все игровое поле получает «разрешение» на торговлю товаром. Затем ведущий проверяет правильность заполнения магазина в соответствии с сезоном (разрешение на продажу). Если все правила соблюдены игрок получает фишки-монеты.

Содержательный блок

В игре участвуют 8 «продавцов» и 1 ведущий - старший менеджер.

Продавцам разрешается выбрать игровое с сезоном продаж. Старший менеджер раскладывает карточки-товары либо картинками вверх, либо картинками вниз.

Затем участникам предлагается заполнить свой магазин разнообразным товаром, который можно быстро и выгодно продать, получая прибыль.

Товар можно брать самим (карточки картинкой вверх) или его распределяет ведущий (карточки картинкой вниз) по типу лото.

Тот кто первый закроет все игровое поле получает «разрешение» на торговлю товаром.

Затем ведущий проверяет правильность заполнения магазина в соответствии с сезоном (разрешение на продажу).

Если все правила соблюдены игрок получает фишки-монеты.

Побеждает в игре тот, кто быстрее всех заполнит магазин товаром и эти товары будут отвечать сезонности его разрешения на продажу.



Дидактическая игра «Экономический поезд»

Коржова Оксана Васильевна, воспитатель

Годинко Людмила Николаевна, воспитатель

МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 1 «Золотой ключик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Данное пособие ориентировано на детей 5 - 7 лет.
Цель	Формирование первичных экономических представлений об экономических категориях: «товар», «деньги», «семейный бюджет».
Задачи	1. Сформировать у детей представление о товаре. 2. Учить выбирать товары по необходимости. 3. Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара».
Форма проведения	Подгрупповая, индивидуальная
Время	10 – 15 минут
Оснащение дидактическим материалом	Карточки с изображением товара, плоскостное изображение поезда с вагонами.
Предварительная работа	Экскурсия в магазин, сюжетно – ролевая игра, беседа, рассматривание тематических альбомов.
Формы контроля	Наблюдение за ходом игры.
Методические рекомендации организаторам игры	Время для игры: утро, день, вечер. Начинать игру лучше под руководством взрослого. Речь взрослого должна быть грамотной, инструкции четкими. В процессе игры переходить от простых вариантов к более сложным. Закончив игру, не забудьте похвалить детей, даже, если пока не все получается.

Содержательный блок

Описание хода игры.

С помощью игры дети наглядно, в доступной игровой форме учатся выбирать товар, определять стоимость и выбирать соответствующие монеты. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене товары.

Игра учит детей практически выполнять действия по приобретению товара на заданную сумму.

1-й вариант. Детям предлагаются карточки с разным товаром, его необходимо поместить в определённый вагон.

2-й вариант. Дошкольники выбирают любую карточку, рассказывают об этом предмете, а остальные - должны сказать, о чём идёт речь и кто этот продукт производит.



Дидактическая игра «Банкомат»

Сидельникова Ольга Сергеевна, воспитатель

Байбородина Дарья Сергеевна, воспитатель

МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 1 «Золотой ключик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Средняя группа (4 -5лет)
Цель	Использование в сюжетных играх банкомата (для того, чтобы оплачивать покупки)
Задачи	1. Формировать экономическое мышление. 2. Обогащать игровую деятельность детей экономическим содержанием. 3. Совершенствовать навыкам счёта. 4. Дать возможность осуществлять свободу выбора, поиска и принятия решений (какую сумму снять на свои нужды и т.д.). 5. Воспитывать бережное отношение к деньгам.
Форма проведения	Организованная игра, свободная игровая деятельность детей (сюжетно – ролевая игра)
Время	10 – 20 мин
Оснащение дидактическим материалом	Бумажные деньги, пластиковые карты, чек
Предварительная работа	Беседы: «Для чего нужны деньги?», «Что такое банкомат и для чего он нужен?». Рассматривание иллюстраций банкомата, денег, карт. Чтение В. Маяковского «Кем быть». Сюжетно – ролевая игра «Банк».
Форма контроля	Наблюдение воспитателя за ходом игры и соблюдение правил.
Методические рекомендации организатора игры	Время для игры: утро, день, вечер. Начинать игру лучше под руководством взрослого. Речь взрослого должна быть грамотной, инструкции четкими. В процессе игры переходить от простых вариантов к более сложным. Закончив игру, не забудьте похвалить детей, даже, если пока не все получается.

Содержательный блок

С помощью игры дети наглядно, в доступной игровой форме учатся пользоваться деньгами, пластиковыми картами, изучают алгоритм действий с банкоматом, совершенствуют навыки счёта при помощи денег.

Игра учит детей практически выполнять действия по снятию денег на определенные нужды.

1-й вариант. Детям предлагается снять деньги (последовательность операций).

2-й вариант. Детям предлагается выбрать нужную функцию для снятия определенной суммы.

3-й вариант. Дошкольники могут внести определённую сумму на оплату услуги (мобильная связь, коммунальные услуги, детский сад т.д)



Дидактическая игра «Игры от гнома Эконома»

Кожеевникова Людмила Александровна, воспитатель

Милькова Елена Николаевна, воспитатель

МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 1 «Золотой ключик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Данное дидактическое пособие ориентировано на детей 5 - 6 лет.
Цель	Формирование первичных представлений экономических отношений у детей старшего дошкольного возраста.
Задачи	<ol style="list-style-type: none">1. Формировать у детей представление о деньгах, как о мере стоимости, средств платежа и накоплений, понимание важности процесса планирования получения и расходования денежных средств в семье, помочь осознать на доступном старшим дошкольникам уровне взаимосвязь понятий «труд – продукт – деньги».2. Закреплять знания детей о месте изготовления товара; классифицировать товар по месту производства; различать товары по их принадлежности к определенной группе (бытовая техника, промышленные товары, мебель, сельхозпродукты и др.).3. Систематизировать знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых.
Форма проведения	Подгрупповая
Время	15-20 минут
Оснащение дидактическим материалом	Картонная коробка обклеена цветной бумагой, набор денежных средств из бумаги и пластмассы, ламинированные паровоз с вагонами и наборы карточек из бумаги.
Предварительная работа	<ol style="list-style-type: none">1. Экскурсии в магазин, парикмахерскую, аптеку, почту.2. Чтение и обсуждение стихотворения о потребностях «Телефон» К. И. Чуковский3. Чтение и обсуждение детской литературы: И. Токмакова «Купите лук», К. Ушинский «Лекарство», И. Туричик «Человек заболел».4. Беседы: «Где и кем работают Ваши родители», «Зачем людям нужны деньги», «Семейный бюджет».5. Дидактическая игры: «Кому что нужно?» «Угадай, какая это профессия»; «Кому, что нужно для работы»; «Кто лучше знает инструменты», «В какое время года», «Угадай, где продается».6. Игры-занятия «Путешествие в страну товаров», «Товар и бережное отношение к нему», «Кто производит товар».7. Сюжетно-дидактические игры: «Магазин «Ткани», «Промтовары», «Супермаркет», «Рынок», «Маленькие покупки»8. Проблемные ситуации: «Какие бывают товары?», «Где продается товар?», «Кто купит больше?».9. Сюжетно – ролевые игры: «Семья», «Больница», «Театр», «Парикмахерская».10. Изготовление атрибутов к сюжетно-ролевым играм, совместно с родителями.11. Все виды трудовой деятельности детей (хозяйственно-бытовая,

	в уголке природы, дежурство, труд в природе).
Формы контроля	Наблюдение
Методические рекомендации организаторам игры	Предлагаемые дидактические игры по формированию основ финансовой грамотности разработаны для детей старшего дошкольного возраста. В игры можно играть как с одним ребенком, так и с несколькими детьми. Дошкольники, совершая большое количество действий, учатся реализовывать их в разных условиях, с разными объектами, что повышает прочность и осознанность усвоения знаний. Знания усваиваются дошкольниками в игре при условии усложнения содержания интеллектуальных задач (<i>заданий</i>). Усложнение носит качественный характер и требует создания проблемно-игровых, проблемно-практических, проблемно-познавательных ситуаций, позволяющих обнаружить глубину понимания детьми тех или иных экономических понятий. Педагог формулирует четкие, экономически грамотные вопросы, а дети учатся ясно высказывать свои предположения.

Содержательный блок

Дидактическая игра «Кому, что нужно для работы?»

Цель: Закрепить знания об орудиях труда, выделить их роль в изготовлении товаров.

Материал: Набор сюжетных и предметных картинок с изображением людей разных профессий и инструменты (орудия труда), необходимые к данной профессии.

Содержание: Детям раздают карточки, где изображены люди разных профессии (по одной). Дети находят те (орудия труда), которые подходят к профессии. Выигрывает тот, кто правильно подберет все орудия труда и объяснит правильность выполненного задания.

Дидактическая игра «Угадай, где производится и продается»

Цель: Научить детей соотносить название заводов, фабрик, магазинов с товарами, которые в нем изготавливаются и продаются. Развивать умение обобщать группы предметов. Развивать речь детей. Логическое мышление, творчество.

Материал. Карточки с изображением заводов, фабрик, магазинов, товара, плоскостное изображение товарного поезда с вагонами.

Содержание.

1. Дети группируют предметы по месту производства: мебель – мебельная фабрика, посуда – фаянсовый завод, игрушки – фабрика игрушек и т. д.

2. 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.

3. Дети группируют предметы по месту продажи: мебель – мебельный магазин, игрушки – магазин игрушек и т. д.

Дидактическая игра «Семейный бюджет»

Перед детьми на 2 подносах лежат деньги.

На оранжевом - это деньги вашей семьи, которые нужно потратить. Доходы семьи - на зеленом. Разделиться на 2 команды. Воспитатель перечисляет доходы и расходы семьи. Та команда, которая услышит первой о доходах, поднимает руку вверх, подходит, берет деньги с зеленого подноса и кладет на оранжевый поднос (и наоборот).

В следующем месяце:

Родители получают зарплату (положить купюру на зеленый поднос).

Родители заплатят за свет в квартире (оранжевый поднос).

Вы с родителями поедете в супермаркет за продуктами.

Бабушка получит пенсию.

Для сестры будет организован праздник по случаю дня рождения.

Нужно подстричься в парикмахерской.

Дедушке ко Дню Победы вручают подарок.

Сестра устроилась на работу.

Мама с папой продадут выращенные на даче фрукты.

Всей семьей пойдете в кинотеатр.

Вот так, ребята мы распланировали с вами семейный бюджет. Посмотрите на зеленый поднос, остались ли там деньги (*в корзине должно остаться не меньше трех купюр*). Эти купюры – наши сбережения. Мы потратили денег меньше, чем заработали. Молодцы ребята!



Авторская дидактическая игра «Мастерская добрых дел»

*Ляско Еленa Александровна, воспитатель
Томская Екатерина Андреевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 13 «Чебурашка»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста
Цель	Формирование представлений о бережном отношении к экономическим ресурсам у детей старшего дошкольного возраста
Задачи	Воспитывать бережное отношение к окружающим предметам; развивать представление о том, какими способами можно продлить жизнь вещам, предметам, затратив при этом минимум экономических ресурсов.
Форма проведения	Индивидуальная, групповая (не более 9 человек)
Время	10-15 мин.
Оснащение дидактическим материалом	9 карт А5 с изображением проблемной ситуации; 36 предметных карточек, изображающих поэтапное решение проблемы.
Предварительная работа	Беседы: «Почему важно бережно относиться к вещам?»; «Что сделать, если игрушка сломалась?»; «Как мы можем продлить жизнь нашим игрушкам?»
Формы контроля	Контрольные вопросы.
Методические рекомендации организаторам игры	Игра проводится за столом. Педагог предлагает ребенку карты, на которых изображены различные проблемные ситуации, а так же предметные карточки, изображающие пути их решения. Ребенок подбирает карточки и поясняет, как и с помощью чего можно решить проблему.

Содержательный блок

Форма проведения: индивидуальная.

1 вариант игры:

Педагог предлагает ребенку карты размером А5, на которых изображены различные проблемные ситуации (сломан цветочный горшок; порвалась одежда; сломалось колесо у машинки; увядающий цветок; обшарпанный забор; оторванные обои; сломанный стул; кукла без одежды; разорванная книга), а так же предметные карточки, изображающие пути их решения. Ребенок подбирает карточки и поясняет, как и с помощью чего можно решить проблему.

2 вариант (усложнение):

Педагог предлагает карточку, на которой изображен этап решения проблемы, а ребенок самостоятельно определяет, какую проблему можно решить с помощью этого, и что еще потребуется.

Форма проведения: групповая.

1 вариант игры:

Педагог предлагает детям карточки размером А5 на которых изображены различные проблемные ситуации (сломан цветочный горшок; порвалась одежда; сломалось колесо у машинки; увядающий цветок; обшарпанный забор; оторванные обои; сломанный стул; кукла без одежды; разорванная книга), а так же карточки меньшего размера, изображающие средства для решения данной проблемы (например: для того, чтобы спасти комнатное растение, нужен новый горшок, земля, лопатка, перчатки). Дети подбирают карточки и поясняют, как и с помощью чего можно решить проблему.

2 вариант (усложнение):

Педагог предлагает карточку, на которой изображено средство решения проблемы, а дети самостоятельно определяет, какую проблему можно решить с помощью этого, и что еще потребуется



Дидактическая игра – лото «Предприятия нашего города»

Воронцова Агрипина Александровна, воспитатель
МДОУ «Детский сад № 5 «Журавлик»

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста
Цель	Формирование элементарных основ экономической культуры детей старшего дошкольного возраста, посредством знакомства с предприятиями родного города.
Задачи	<ul style="list-style-type: none">- закреплять знания о роли и значимости родного города в экономическом развитии страны;- расширять знания о предприятиях города и их назначении;- расширять знания о профессиях предприятий, для чего нужны эти профессии;- закреплять умение находить изображение по описанию, отвечать на вопросы;- развивать наблюдательность, внимание, сообразительность, память, умение ориентироваться в окружающем, соотносить текст с изображением;- развивать речевую активность детей, умение рассказать о продуктах производства предприятия, о профессиях;- воспитывать чувство гордости, сопричастности, уважения и любви к родному городу, к своей стране.
Форма проведения	подгрупповая, можно использовать в индивидуальной работе
Время	15-30 минут
Оснащение дидактическим материалом	Игра представляет собой набор карт формата А4 с изображением предприятий города. Карты разделены на 8 пустых зон, на которые выкладываются карточки с изображением товаров и услуг, относящихся к определенному предприятию города.
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">- рассматривание альбомов, открыток предприятий города;- прослушивание песен о городе;- выполнение рисунков о городе;- прогулки совместно с родителями;- беседы о предприятиях города, производстве товаров и услуг, профессиях;- экскурсии;- проведение фотовыставки «Где работают мои родители».
Формы контроля	Опрос, наблюдение
Методические рекомендации организаторам игры	Рекомендуется воспитателям старших и подготовительных групп для совместной образовательной и самостоятельной деятельности детей. Также игру можно использовать в играх – викторинах. Количество игроков 5 - 7 человек. Первые две-три игры роль ведущего берет на себя педагог, в дальнейшем ведущим можно выбрать ребенка.

Содержательный блок

Игра представляет собой набор карт формата А4 с изображением предприятий города. Карты разделены на 8 пустых зон, на которые выкладываются карточки с изображением товаров и услуг, относящихся к определенному предприятию города.

1. Целлюлозно-бумажный комбинат.
2. Хлебозавод.
3. Дворец спорта «Олимп».
4. Профилакторий «Весна».
5. Почта.
6. Мясоперерабатывающее предприятие «Модуль».
7. Магазин.
8. Аптека.

Игры с использованием лото «Предприятия нашего города»

КЛАССИЧЕСКОЕ ЛОТО

Задачи: расширять представления детей о предметах и явлениях окружающего мира, развивать пространственное мышление, развивать мелкую моторику рук.

Ход игры: Играют 3-6 игроков. У каждого игрока карточка с изображением одного из предприятий города. Игроку предлагается ответить на вопрос «В каком районе города находится это предприятие». Ведущий достает из конверта по одной карточке с изображением продукции предприятия. Игрок закрывает пустой квадрат, если продукция производится этим предприятием. Ребенок, закрывший все пустые квадраты, рассказывает о значении этого предприятия в жизни города и страны. Ребенок, первый закрывший все пустые квадраты является победителем.

НАЙДИ ПОДОБНОЕ

Задачи: развивать зрительную память, наглядно-образное и словесно-логическое мышление.

Ход игры: игроки должны найти на своих картах картинку, относящиеся к одному и тому же объекту, и назвать их. Выигрывает тот игрок, кто первый нашел и назвал.

НАЙДИ ЛИШНЕЕ

Задачи: развивать логическое мышление, зрительную память, развивать мыслительные операции сравнения и классификации.

Ход игры: игроки должны найти на своих картах лишнее изображение и назвать его.

НАЗОВИ И РАССКАЖИ

Задачи: обогащать и активизировать словарный запас детей, развивать связную речь, коммуникативные навыки.

Ход игры:

1 вариант Один игрок вытаскивает любую маленькую карточку, остальные должны назвать, что изображено, и рассказать об объекте, товаре или услуге.

2 вариант Ведущий называет предприятие, игроки рассказывают о нем: в каком районе расположено предприятие, его историю, продукты труда, профессии данного производства, о значении продукции в жизни города.

3 вариант Ведущий выкладывает карточки с изображением продукции или услуг предприятия, дети рассказывают, на каком предприятии выпускается эта продукция, в каком районе оно расположено, о значении продукции в жизни города и страны, о профессиях данного производства.

ЗАПОМИНАЛКА

Задачи: развивать зрительную память, связную речь, мелкую моторику рук.

Ход игры: игроки раскладывают маленькие карточки перед собой (4-7, рассматривают и запоминают их расположение несколько минут, затем, перевернув их обратной стороной, должны будут назвать.

ЧЕГО НЕ СТАЛО?

Задачи: развивать зрительную память, наблюдательность, связную речь.

Ход игры: игроки раскладывают маленькие карточки перед собой (4-7, рассматривают и запоминают их расположение несколько минут, затем отворачиваются, а ведущий убирает одну или несколько из них. Задача игроков назвать, каких картинок не хватает.

УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Задачи: развивать наглядно-образное и словесно-логическое мышление, связную речь, умение играть в коллективе.

Ход игры:

1 вариант Один из игроков вытягивает карточку, не показывая ее другим, и пытается описать выбранный объект так, чтобы другие игроки смогли угадать.

2 вариант Ведущий рассказывает о предприятии, не называя его. Выигрывает тот, кто первым догадался, о каком предприятии идет речь, и называет район города в котором он находится.



Дидактическая игра «Путешествие к сбербанку»

*Мардаровская Екатерина Васильевна, воспитатель
Здрогова Анастасия Евгеньевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад комбинированного вида № 1 «Золотой ключик»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети 6-7лет
Цель	Систематизация знаний детей по теме «Экономика».
Задачи	Расширить знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых. Закрепить знания о названии, достоинстве монет; развить внимание, память. Научить самостоятельно, находить (подбирать) противоположные по смыслу слова. Развивать у детей умение различать товары по их принадлежности к определенной группе (бытовая техника, промышленные товары, мебель, сельхозпродукты и др.). Формировать у детей желание экономно относиться к природным ресурсам.
Форма проведения	Подгрупповая
Время	10-20 мин
Оснащение дидактическим материалом	Книга со сказкой, предшествующая игре, игровое поле, фишки, кубик, игры по экономике.
Предварительная работа	Чтение сказки о Кощее и сберзамке.
Формы контроля	Комбинированный (индивидуальный, самоконтроль, фронтальный).
Методические рекомендации организаторам игры	Игра, изготовленная своими руками по теме "Экономика", пригодится в работе педагогов дошкольного образования, а также родителям для совместной игры с детьми. Игра рассчитана на 2-4 детей.

Содержательный блок

Назначение: игра, изготовленная своими руками по теме "Экономика", пригодится в работе педагогов дошкольного образования, а также родителям для совместной игры с детьми.

Игра-ходилка — одна из старейших классов настольных игр. К XIX веку появились первые настольные детские игры, имеющие не только развлекательное, но и образовательное значение, помогающие осваивать историю, географию, экономику. Многие скажут, что «бродилками» можно лишь скоротать досуг, но это вовсе не развивающие игры. А вот и нет!

Игры с кубиками и фишками очень полезны, причем развивают они самые разнообразные умения и навыки: во-первых, это социальные навыки; во-вторых, настольные игры отлично развивают мелкую моторику и координацию движений; третий плюс — развитие концентрации и внимания; в-четвертых, кидая кубик и отсчитывая ходы, малыш между делом знакомится с понятием количества, осваивает навыки порядкового и количественного счета, учится соотносить количество (в данном случае, точек на кубике) со знаком (цифрами); в-пятых, большинство детских игр - бродилок основаны на сюжетах хорошо знакомых малышу сказок или мультфильмов, и такая игра – хороший способ привлечения внимания именно к той теме, по которой создана игра «Экономика».

Описание:

Данная игра начинается с прочтения удивительной сказки по экономике, в которой Кошей понимает, что драгоценности нужно хранить в Сбербанке. Предлагаемая настольная игра - ходилка по экономике приглашает детей пройти вместе с Кошеем, помогая ему отнести драгоценности в Сбербанк. На пути попадают голубые и оранжевые пункты, на которых курс валюты может понижаться или повышаться, что ускоряет или замедляет путь игрока, так же на пути есть красные пункты, на которых предусмотрено выполнение задания. Игрок, выполнивший задание может двигаться дальше, если же задание не выполнено, то игрок пропускает ход. Задания очень интересны и разнообразны, помогают решить поставленные задачи игры.



Авторская дидактическая игра «Финансовая пирамида»

*Рябкина Татьяна Леонидовна, воспитатель
Паутова Инна Витальевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 13 «Чебурашка»*

Технологическая карта игры Методологический блок

Целевая аудитория	Дети старшего дошкольного возраста.
Цель	Повышение уровня финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста.
Задачи	1. основные экономические понятия. 2. Развивать финансово - экономическое мышление. 3. Пробуждать у детей интерес к изучению мира экономики и финансов.
Форма проведения	Индивидуальная, подгрупповая.
Время	15-20 минут.
Оснащение дидактическим материалом	В комплекте игры 36 элементов – треугольников.
Предварительная работа	Беседы, рассматривание купюр, сюжетно-ролевые игры, дидактические игры, экскурсия в банк.
Форма контроля	На первом этапе освоения игры – контрольные вопросы педагога. На этапе самостоятельной игры – самоконтроль: при складывании пирамиды границы треугольных элементов должны подходить друг другу по цвету и смыслу.
Методические рекомендации организаторам игры	Игра должна быть организована за столом, играющих может быть один, двое или несколько. Если игра организуется с двумя или более детьми, то треугольные элементы перемешивают и раздают всем играющим поровну. У кого «вершина», тот ходит первым. Пирамиду складывают так, чтобы границы элементов подходили по цвету и смыслу. Например, к слову «копейка» на лимонном фоне прикладывается «монета» на лимонном фоне, к слову «покупатель» на голубом фоне прикладывается слово «магазин» на голубом фоне. В результате должна получиться пирамида с черной границей по краям. Выигрывает тот, у кого быстрее закончатся элементы.

Содержательный блок

Игра должна быть организована за столом, играющих может быть один, двое или столько, чтобы 36 элементов разделить поровну (3,4,6). Если игра организуется с двумя или более детьми, то треугольные элементы перемешивают и раздают всем играющим поровну. У кого «вершина», тот ходит первым. Пирамиду складывают так, чтобы границы элементов подходили по цвету и смыслу. Например, к слову «копейка» на лимонном фоне прикладывается «монета» на лимонном фоне, к слову «покупатель» на голубом фоне прикладывается слово «магазин» на голубом фоне. В результате должна получиться пирамида с черной границей по краям. Выигрывает тот, у кого быстрее закончатся элементы.

Варианты игры:

- «Составь предложение с выбранным словом на треугольном элементе»
- «Собери геометрические фигуры из элементов пирамиды»
- «Объясни – мы отгадаем слово»
- «Подбери слова для рассказа «Магазин», «Парикмахерская», «Банк» и т.д.



