

# СБОРНИК ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

*Карнаухова Л.Ю., Сердюк О.Б., Петрушенко Е.Ю.  
МБДОУ «ДСКВ № 102», Иркутская обл., г. Братск*

## Аннотация

Данный сборник предназначен для введения старших дошкольников в мир финансовой грамотности посредством дидактической игры. Главной особенностью дидактических игр является то, что задания предлагаются детям в игровой форме. Они играют, не подозревая, что осваивают знания, овладевают умениями и навыками, учатся культуре общения и поведения. Все дидактические игры включают в себя познавательное и воспитательное содержание, что позволяет интегративно решать задачи по формированию у старших дошкольников основ экономических знаний.

В дидактических играх уточняются и закрепляются представления детей о мире экономических явлений, терминах, приобретаются новые экономические знания, умения и навыки. Дошкольники, совершая большое количество действий, учатся реализовывать их в разных условиях, с разными объектами, что повышает прочность и осознанность усвоения знаний.

В дидактических играх моделируются реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, производства и сбыта готовой продукции и др.

*Структура сборника:* сборник состоит из подбора дидактических игр, различных игровых ситуаций разбитых на каждый месяц по тематике и по возрастам: для детей старшей группы (5–6 лет) и детей подготовительной к школе группы (6–8 лет). В процессе воспитатели могут использовать разнообразный спектр форм и методов ознакомления и закрепления знаний детей с основами финансовой грамотности в доступной и интересной форме в соответствии с возрастными особенностями детской аудитории.

## Сентябрь

«Здравствуй, страна экономика!»

### Игры для детей 5-6 лет

#### д/и «Хорошо-плохо»

Цель: закрепить представление детей о том, что надо беречь энергию, воду.

Материал: картинки с экономическими ситуациями (горит свет, бежит вода из под крана, грязная вода, помятый лист бумаги, отрез ткани и вырезанный на ней небольшой кусочек и т.п.).

Содержание: воспитатель называет экономические ситуации, а ребенок отвечает, хорошо это или плохо (например, днем горит свет – это хорошо или плохо?; течет кран – это хорошо или плохо и т.п.)

#### д/и «Собери цветок»

Цель: закрепить знания детей об основных потребностях человека.

Материал: картинки с изображением блоков потребностей физиологические потребности; безопасность и здоровье; образование; общение и семья; картинки, раскрывающие эти блоки: кровать, ребенок спит, ребенок ест, парта, ребенок катается на коньках и т.д. (сердинки цветов – блоки потребности, лепестки – картинки, раскрывающие блоки).

Содержание игры: В игре участвует 5 человек. Выбирается ведущий. Дети выбирают сердинки цветов. Ведущий переворачивает лепестки рисунком вниз и поочередно показывает детям лепестки. Дети должны догадаться, чей это лепесток, чей цветок соберется первый, тот игрок и выигрывает.

Вариант игры: играть могут все дети. Детям раздаются лепестки с потребностями. Сердинки цветов лежат в разных местах. Дети ходят по комнате, по сигналу должны собраться в свой цветок.

### **Игры для детей 6-8 лет д/и «Мои потребности»**

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

Материал: карточки с товаром первой необходимости и товарами, без которых можно обойтись.

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

2-й вариант. Назвать потребности материальные и духовные.

### **д/и «Что важнее?»**

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

Материал: фишки, иллюстрации с изображением вещей наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись; с изображением предметов-роскоши.

Содержание:

В игре могут принимать участие 2-3 детей. Каждому из них дается карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях.

Задание 1. Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши.

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

Задание 3. Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми. С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребенку дается более сложное задание – закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и

жизненно важными для отдельных людей. Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное.

## **Октябрь**

### **«Деньги»**

#### **Игры для детей 5-6 лет**

##### **д/и «Назови монетку»**

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

Материал: картинки с изображением монет разных достоинств.

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

##### **д/и «Мемори»**

Цель: закрепить знание детей о достоинствах монет, развивать речь, внимание, зрительную память.

Материал: картинки с изображением монет разных достоинств с одной стороны и с обратной стороны у всех карточек одинаковый рисунок.

Содержание: Ребенок раскладывает картинки одинаковым рисунком вверх. Переворачивает карточки и ищет одинаковые по достоинству монеты, находя две одинаковые, убирает. Игра заканчивается после того, когда игрок убирает все картинки.

##### **д/и «Путешествие денежки»**

Цель: закрепить знания детей о денежных знаках разных стран.

Материал: карточки с изображением купюр разных стран, карточки с изображением флагов и костюмов тех стран, которые изображены на купюрах.

Содержание: надо подобрать пару к купюре (флаг и купюра).

Вариант: Участвуют два игрока. Один берет карточки с флагами стран, другой – с купюрами. Поочередно выкладывают карточки на стол, чья очередь совпадет с парой, тот забирает карточки себе. Выигрывает тот, у кого окажется больше карточек.

#### **Игры для детей 6-8 лет**

##### **д/и «Узнай флаг и валюту страны»**

Цель: расширять представления детей о флагах и денежных знаках разных стран мира; развивать внимание, память.

Материал: карточки с изображением флагов и валюты разных стран.

1 вариант. Дети заочно путешествуют с денежкой рублем в другие страны. Волшебная палочка все время меняет «имя» денежки, удивляет путешественников ее превращениями. В каждой стране денежка имеет свое имя: в России – рубль, в Германии – марка, в США – доллар и т.д. (но небольшие 3-4 стран).

2 вариант. Карточки с флагом переворачиваются рубашкой вниз. Ребенок вытягивает карточку, говорит, в какую страну он отправится и какую берет с собой валюту.

### **д/и «Найди доллар»**

Цель: заработать больше всех валюты.

Содержание: Игра состоит из конов, число которых равно количеству игроков. Перед началом каждого кона карточки перемешивают и раскладывают на столе картинками вниз, четырьмя рядами по восемь карточек в каждом. Расстояние между карточками должно быть таким, чтобы можно было открыть любую из них, не сдвигая соединение.

Игрок, получивший по жребию право первого хода, открывает последовательно, одну за другой, любые две карточки. Если на них обеих изображена монета или купюра одного номинала, то игрок забирает эти карточки себе и открывает еще две карточки. Если он открыл две разные карточки, он переворачивает их обратно картинками вниз, и на этом его ход заканчивается. Следующий ход делает игрок, сидящий слева от него, и так далее по часовой стрелке.

### **д/и «Размен»**

Цель: научить считать деньги.

Материал: монеты и купюры разных номиналов.

Содержание: Выдайте детям мелкие монеты по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это игра-соревнование. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достается. В конце игры считаем суммы выигрышей.

## **Ноябрь**

### **«Бюджет»**

### **Игры для детей 5-6 лет**

#### **д/и «Я хочу»**

Цель: развивать умения группировать потребности в соответствии со своими желаниями; раскрыть разнообразие потребностей каждого человека.

Материал: предметные карточки с изображением телевизора, мебели, машины, дома, воды, школы, детского сада, мира(голубь), видов спорта, транспорта и т.д.

Содержание: Воспитатель предлагает детям разложить карточки на три группы в соответствии со своими желаниями.

1-я группа – «Я хочу для себя» (личные потребности).

2-я группа – «Я хочу для своей семьи» (семейные потребности).

3-я группа – «Я хочу для всех» (общественные потребности).

#### **д/и «Какие бывают доходы?»**

Цель: уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; упражнять в самостоятельном определении видов доходов (основные, дополнительные).

Материал: карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, ткачихи, строителя и т.п.), и видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа

в саду, огороде и т.п.), дающих дополнительный доход (можно добавить карточки с условными изображениями лотереи или конкурса).

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

### **Игры для детей 6-8 лет**

#### **д/и «Строим башню семейного бюджета из кубиков»**

Цель: закрепить знания детей с некоторыми составляющими семейного бюджета: пенсией, зарплатой, стипендией, премией, детским пособием; воспитывать уважительное отношение к людям, зарабатывающим деньги.

Материал: кубики, на которых наклеены картинки, составляющие семейный бюджет; карточки с картинками – расход семейного бюджета.

Содержание: воспитатель рассказывает сказку Э. Успенского «Бизнес Крокодила Гены»: «Подружились как-то старуха Шапокляк, Крокодил Гена, Чебурашка и Крыса Лариса, и стали они жить вместе. И все у них получалось: Крокодил Гена на работу в зоопарк устроился, получал за это... (заработную плату). Чебурашка учился в летной школе, чтобы стать пилотом. За учебу Чебурашке платили... (стипендию). Старуха Шапокляк не работала, а сидела дома, вела домашнее хозяйство и получала... (пенсию).

Дети из кубиков выкладывают все доходы семьи Крокодила Гены (также можно из кубиков составлять башню расходов семейного бюджета).

#### **д/и «Моя первая покупка»**

Цель: быстрее всех купить в магазине товар.

Материал: используется 4 большие карты и 32 карточки с товарами и валютами.

Содержание: Перед началом игры каждый игрок получает по одной большой карте. Карточки с товарами раскладываются на столе картинками вниз. Этот участок будет магазином. Карточки с валютами раскладываются на столе картинками вверх на некотором расстоянии от магазина. Этот участок будет банком. Карточки кладут на таком расстоянии друг от друга, чтобы можно было взять любую из них, не двигая соединение. Игрок, получивший по жребию право первого хода, определяет результат первого арифметического действия в нижнем ряду своей большой карты и кладет туда взятую из банка валюту соответствующего номинала. Игроки, которые не умеют еще считать, могут подбирать карточки с возможностями по цвету, форме и размеру.

### **Декабрь**

#### **«Моя копилка»**

### **Игры для детей 5-6 лет**

#### **д/и «Копилка»**

Цель: дать понятие о накоплении денежных средств.

Материал: «копилки» и монеты разного достоинства.

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

## **д/и «Магазин игрушек»**

Цель: предоставить детям возможность практически осуществить процесс купли-продажи; развивать умение «видеть товар»: материал, место производства, цену.

Материал: различные игрушки, ценники, игровые деньги – «рубрики».

Содержание: Прежде чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана (дерево, металл, пластмасса, ткань, бумага и т.д.), место производства (где и кто сделал). Далее определяется цена игрушки. Ребенок отсчитывает определенную сумму денег и покупает игрушку. По мере того как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.

### **Игровая ситуация «Что подарить другу, когда нет денег?»**

Цели: помочь детям освоить формы выражения доброжелательного отношения к сверстникам, развивать добрые чувства и культуру общения.

Содержание ситуации:

Часть 1. Инсценировка с игрушками (куклы-перчатки). Буратино. Я собираюсь в гости к Лунтику. Приготовил подарок (показывает коробку). Но как же мне быть? Я совсем не знаю, что мне сказать ему. Помню, мне говорили: когда вручаешь подарок, надо сказать пожелание, но я совсем забыл! Скажу так: «Я пришел, вот бери подарок!» Или лучше скажу: «На мой подарок! Радуйся!» Кажется, у меня хорошо получилось?

Воспитатель. Как вы, дети, считаете? Будет ли Лунтик доволен таким поздравлением?

Дети включаются в обсуждение. Воспитатель помогает в поиске разных вариантов поздравления с помощью вопросов от имени персонажа.

Часть 2. Поиск вариантов добрых пожеланий своему другу в день рождения.

Воспитатель (выставляет на стол ларец). Волшебный ларец научит нас добрым словам и пожеланиям. (Заглядывает внутрь) Здесь их много-много. Каждый из вас получит доброе пожелание.

Дети достают из ларца картинки с изображениями пожеланий счастья, радости, здоровья, много хороших друзей, прочесть много интересных книг, отправиться в путешествие в далекие страны, тебе много игрушек, тебе веселых дней, стать самым умным, стать отличником в школе, лучше всех научиться рисовать, стать космонавтом и др. Все картинки дети размещают на доске и повторяют пожелания. Воспитатель обращает внимание детей на то, как много разных добрых слов и пожеланий можно сказать друг Другу.

## **Игры для детей 6-8 лет**

### **Игровое упражнение «Хорошо – плохо» (деньги)**

Цель: показать детям, что деньги могут нанести вред и, с другой стороны, что деньги – это хорошо.

Материал: мяч.

Содержание: Дети встают в круг. Воспитатель поочередно кидает детям мяч и говорит: «Деньги – это хорошо (плохо), потому что...». Ребенок говорит ответ и возвращает мяч воспитателю.

### **д/и «Кто купит больше?»**

Цель: дать понятие, чем больше достоинство монеты (купюры), тем выше ее покупательная способность.

Материал: картинки Пятачка и Ослика, монеты достоинством 1 и 5 рублей, картинки товаров.

Содержание: Пятачок и Ослик хотят сделать покупки в лесном магазине. У Пятачка купюра достоинством в 5 рублей, у Ослика – в 1 рубль.

Кто купит больше товаров? Почему?

Возможные варианты ответов:

1. Больше товаров купит Пятачок, потому что 5 рублей больше, чем 1 рубль.

2. Меньше товаров купит Ослик, потому что 1 рубль меньше, чем 5 рублей.

3. Пятачок и Ослик купят одинаковое количество товаров.

Решение проблемы:

Дети рассматривают все варианты ответов и находят верными первый и второй. Для доказательства правильности этих вариантов они сравнивают две купюры – 5 рублей и 1 рубль. Определяют, чем они похожи и чем отличаются. Одно из существенных отличий – достоинство монет. Монеты отличаются по достоинству: у Пятачка – 5 рублей, у Ослика – 1 рубль.

Вывод: чем больше достоинство монеты (купюры) тем выше ее покупательная способность.

### **Январь**

«Дом, где живут деньги»

**Игры для детей 5-6 лет**

**д/и «Банк»**

Цель: на конкретном примере показать детям, что такое банк, для чего он существует, его назначение; рассказать о работе служащих банка; дать понятие о том, что именно банк – надежное хранилище наших денежных средств; расширять знания детей о банке, как об одном из средств экономики.

Материал: картинки с изображением людей, работающих в банке, и их действия, картинка банка, монеты, пластиковые карточки.

Содержание:

- Кто знает, что такое деньги? Да, это средства, с помощью которых мы приобретаем товары и нужные нам вещи. Но мы тратим какое-то количество денег, остальные находятся у нас, мы их можем хранить до того времени, пока они снова нам не понадобятся. А иногда бывает и так, что мы хотим приобрести вещь очень дорогую, а денег не хватает. Вот мы и откладываем их понемногу, пока не наберем нужную сумму для покупки этой вещи. Но если мы будем держать эти деньги дома, то их больше не станет. Для этого люди придумали дом, где можно хранить деньги, и им еще за это заплатят. Чем больше денег хранить в этом доме, тем больше доплатят за это. Этот дом, где хранят деньги, называется банк, и работают в нем люди – служащие банка,

банкиры. Дети раскладывают картинки работников банка и соответственно их действия в банке. Выигрывает тот, кто первый соберет пары картинок.

### **Игры для детей 6-8 лет д/и «Веселый бизнесмен»**

Цель: как можно больше заработать денег.

Материал: игровое поле, карточки-купюры.

Содержание: Перед началом игры карточки и деньги необходимо расположить рядом с игровым полем отдельно друг от друга. Место, где располагаются деньги, будет банком, а место, где располагаются карточки, – хранилищем. Перед началом игры стопу с карточками перемещают и кладут в хранилище названием вверх. Каждому игроку выдается из банка в качестве начального капитала по 50 евро.

Игровое поле состоит из 54 участков, на каждом из которых указано, какую прибыль получит игрок, если положит карточку с участком трассы на этот участок поля. На участки старт и Финиш можно класть карточки только с угловым участком трассы. На участок старт карточку кладут первой, а на участок Финиш – последней.

Игрок, получивший по жребию право первого хода, может купить любое количество карточек по цене 10 евро за каждую. Более одного раза за ход покупать карточки нельзя. Купленные карточки необходимо располагать перед собой на столе так, чтобы картинки на них были видны остальным игрокам.

В свой ход игрок может положить только одну карточку на игровое поле или несколько, если все они с изображением автомобилей. Направления движения автомобилей должны совпадать.

### **Практика «Мини-банк»**

Цель: показать принципы финансового планирования, донести принцип «сначала зарабатываем – потом тратим».

Содержание: Предложите ребенку создать свой «мини-банк». Пусть он отвечает за сбор и хранение мелочи. Предложите напоминать всем членам семьи, чтобы они «сдавали монеты в банк», освобождая от них карманы.

Предложите обсудить, на какое семейное дело собираются данные монеты в «мини-банке»: например, на покупку соковыжималки или настольной игры. Это должно быть что-то для общего пользования, чтобы ребенок чувствовал гордость за подготовку такой важной для семьи покупки.

Следующий этап развития практики – вы можете рассказать ребенку, что банки зарабатывают проценты на хранении денег, и договориться о том, что какой-то небольшой процент от имеющихся в «мини-банке» денег будет отдаваться ему лично за работу банкиром, например, 3 % или 5 %.

## **Февраль**

### **«Труд»**

### **Игры для детей 5-6 лет д/и «Вершки-корешки»**

Цель: закрепить название продуктов производства овощевода.



Материал: картинки с изображением овощей, блюд из овощей.

Содержание: ребенок берет картинку и называет, кто это производит, и называет, какая часть съедобная, находит пару этой картинке, что из этого можно приготовить. Например, «У меня картинка картошка, ее вырастил овощевод, корешок у картошки съедобен, а вершок не съедобен, из картошки можно приготовить картофельное пюре».

#### **д/и «Кому что нужно для работы?»**

Цель: закрепить знания детей об инструментах; расширять представления об их роли в изготовлении продуктов труда.

Материал: карточки с изображением разнообразных инструментов.

Содержание: ребенок берет карточку с изображением инструмента, называет инструмент и перечисляет профессии, для которых он нужен, рассказывает, для чего предназначен. Дети дополняют ответ, отвечают на вопрос «Что произойдет, если у мастера не будет этого инструмента?».

#### **д/и «Фермер - овощевод»**

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

Материал: карточки с изображением продуктов производства овощевода и фермера (молоко-корова, молоко-коза, яйца-курица, яйца-утка; картинки овощей и т.д.)

Содержание: ребенок берет карточку и называет профессию, связанную с тем, что изображено на картинке (Чей продукт труда?).

#### **Игра «Профессии»**

Цель: формировать представление о содержании деятельности людей отдельных профессий, об их орудиях и продуктах труда; воспитывать уважение к людям, умеющим трудиться.

1-й вариант. Детям предлагаются карточки с изображением людей разных профессий. Они должны подобрать орудия труда.

2-й вариант. Дети подбирают не только орудия труда, но и называют продукт труда.

#### **Игры для детей 6-8 лет**

##### **д/и «Продукты труда – наши добрые дела»**

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

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

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

##### **д/и «Предприятия нашего города»**

Цель: закрепить знания детей о профессиях, научить устанавливать зависимость между результатом трудовой деятельности и профессией человека,

воспитывать интерес к людям разных профессий, уважительное отношение к ним.

Материал: фотографии с изображением цехов различных предприятий.

Содержание: Детям раздаются фотографии с изображением цехов предприятий города. Им необходимо назвать предприятие, профессий людей, работающих на нем, и продукцию, которую они производят.

**Март**

**«Реклама»**

**Игры для детей 5-6 лет**

**Игра «Упаковка»**

Цель: развивать умение детей правильно воспринимать информацию в рекламе.

Содержание: Как ты думаешь, для чего нужна упаковка? Верно, она предохраняет товар от повреждений, дает возможность складывать его в ящики, контейнеры максимально удобно. На упаковке напечатаны сведения о товаре: как им пользоваться и как его хранить. А еще красивая и яркая упаковка привлекает покупателей. Они скорее приобретут товар в такой упаковке. Попробуй придумать упаковку, нарисовать или сделать. Провести конкурс «Чья упаковка лучше?»

Задание: придумать свои упаковки для зубной пасты, карандашей, красок, мыла, тетради, конфет. Сделать их яркими и удобными.

**Игровая ситуация «Лучшая реклама»**

Задачи: выявить способности детей рекламировать товары и услуги; поощрять способность детей придумывать более оригинальную по форме и содержанию рекламу; выбирать наиболее интересную рекламу.

Материал: поделки, изготовленные детьми; рекламные листы на отдельные предметы; карандаши, бумага.

Содержание игры:

Предложить детям придумать рекламу для своих поделок.

Предупредить детей, что от того, какую рекламу они придумают, будет зависеть распродажа товара, т.е. устроить конкурс реклам.

Самостоятельная работа детей по изготовлению рекламы.

Вместе с детьми подведение итогов конкурса реклам.

Продолжить путешествие по ярмарке, делая покупки понравившихся товаров.

**Игры для детей 6-8 лет**

**д/и «Рекламное агентство»**

Цель: развитие связной речи дети посредством придумывания рекламы по образцу воспитателя; развитие памяти, внимания, коммуникативных навыков, умений классифицировать товар по характерным признакам.

Материал: предметные картинки для рекламы товара: мебель, одежда, обувь, овощи, фрукты, ягоды, грибы, цветы и др., игрушка, которую дети по очереди передают друг другу при последовательном создании рекламного рассказа.

Содержание: В игре участвует подгруппа детей (6 человек и ведущий, которые рассаживаются по кругу на ковре, выбирается ведущий (как правило, педагог, в дальнейшем ребенок)).

Проблемно-игровая ситуация: мы работаем в рекламном агентстве, и от рекламодателя поступил заказ на рекламу товара. Ведущий предлагает придумать рекламу этого товара (из карточек на выбор, карточка кладется в центр круга). Дети, передавая по очереди игрушку, сочиняют фразы для рекламы в соответствии с планом рассказа (на первых порах с помощью воспитателя, впоследствии после запоминания плана рассказа – самостоятельно).

Затем меняется ведущий, из числа играющих, выбирается новая карточка-товар, и все повторяется снова.

#### **д/и «Рекламные парные картинки»**

Цель: закрепить знание детей о рекламе, развивать речь, внимание, зрительную память.

Материал: картинки с изображением названий реклам и карточки с изображением, что рекламирует эта реклама.

Содержание: Ребенок раскладывает картинки одинаковым рисунком вверх. Переворачивает карточки и ищет пару к картинке о рекламе, находя две одинаковые, убирает. Игра заканчивается после того, когда игрок убирает все картинки.

Вариант игры: в игре участвует 2 человека. Делят карточки поровну. Поочередно переворачивают карточки, и, если они совпадают, игрок, который первый перевернул карточку, забирает их себе. Выигрывает тот, у кого карточек окажется больше.

### **Апрель**

«Товар, цена, стоимость»

**Игры для детей 5-6 лет**

**д/и «Дешевле – дороже»**

Цель: развивать у детей умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент товаров по цене, развивать самостоятельность в принятии решения о покупке.

Материал: импровизированный магазин, карточки с изображением различного товара, ценники, монеты.

Содержание: Воспитатель предлагает детям 10 рублей. Сначала дети подбирают «товары», контрастные по цене (самый дорогой и самый дешевый), а затем устанавливают ассортимент «товаров» (сериационные ряды) – от самого дешевого до самого дорого предмета и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене «товары». Далее дети решают, что они купят на 10 рублей, и делают покупку в импровизированном магазине (продавец – воспитатель), не забывая о вежливых словах.

**д/и «Что быстрее купят?»**

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

Материал: карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платья для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц; машины-игрушки, на одной из них фары разного цвета; ботинки, на одном нет шнурка).

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

### **Игры для детей 6-8 лет д/и «Товарооборот»**

Цель: раскрыть детям зависимость цены товара от его качества и количества.

Материал: карточки с товарами, деньгами, с профессиями, материалом.

Ход: Воспитатель предлагает взять детям карточку с профессией и выложить цепочку производство товара, при этом объясняя ребенку, чем красивее и качественнее сделал, быстрее продал, заработал больше денег, купил больше материала и снова продал. От этого получается больше прибыли и выгоды для продавца.

### **д/и «Маршруты товаров»**

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

Материал: картинки с изображением товаров или реальные предметы и игрушки, таблички с названием магазинов: «Одежда», «Мебель», «Бытовая техника», «Сельхозпродукты» и т.д.

Содержание: Каждый ребенок выбирает карточку-картинку, называет, что на ней нарисовано, и определяет, в какой магазин можно увезти этот товар. Выигрывает тот, кто правильно подберет карточки к табличкам с названием магазина.

### **д/и «Давай поменяемся»**

Цель: познакомить детей с понятием «обмен».

Материал: корзинки по количеству играющих, товар разной стоимости.

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