**Картотека: «ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ,**

**направленные на формирование основ финансовой грамотности старших дошкольников»**

**Подготовила: воспитатель Травникова Н.А.**

 ***«Сказка о монетках»***

***Цель игры:*** знакомить детей с денежными знаками Российской Федерации, учить различать монеты разного достоинства, показать, что достижение результата возможно сообща и согласованно.

Детям читается «Сказка о монетках» (автор Т.В. Грекова), после прочтения предлагается расставить монеты по порядку их ценности: ряд копеек, ряд рублей, все монеты.

***«Что перепутал художник?»***

***Цель игры:*** формировать представления о содержании деятельности людей некоторых профессий; учить уважать людей, умеющих трудиться и честно зарабатывать деньги.

Детям предлагают внимательно рассмотреть картинки, на которых изображены представители различных профессий с предметами, не принадлежащими данной профессии:

• художник, стоящий у мольберта с половником (кисти для рисования);

• повар с кистями для рисования (половник);

• врач с автомобилем такси (градусник);

• портной со скрипкой в руке (швейная машинка);

• водолаз градусником (акваланг);

• парикмахер с пилой (фен);

• строитель с тортом (молоток);

• водитель с лейкой (автомобиль);

• садовник с феном (лейка);

• музыкант с парикмахерскими ножницами (скрипка).

Просим детей ответить на вопрос: «В чем ошибся художник?» и вернуть каждому представителю профессии его инструменты и предметы.

***«Сигнальщики» (товар или услуга)***

***Цель игры:*** закреплять представления о содержании деятельности людей некоторых профессий, о результате их труда. Учить различать понятия «товар» и «услуга».

Детям предлагаются два цвета карточек: красные и синие.

Если педагог называет товар – ребенок поднимает красную карточку, а если услугу – синюю. (Например: парикмахерская (стрижка, покраска)– услуга; одежда – товар; почта (пересылка писем, открыток, посылок, разноска газет и журналов)– услуга; кукла – товар; мастерская по ремонту (ремонт одежды, обуви, бытовой техники) – услуга; краски – товар).

***Вариант игры «Сигнальщики» (хочу и надо)***

***Цель игры:*** воспитывать у детей способность делать осознанный выбор между удовлетворением сиюминутных и долгосрочных, материальных и духовных, эгоистических и альтруистических потребностей.

Педагог называет необходимые и желаемые траты. Если трата необходимая, ребенок поднимает красную карточку. Если желаемая – синюю. (Например, необходимые траты: электричество и вода для дома, мясо и рыба, овощи и фрукты, счета за телефон и интернет, теплая обувь и куртка для зимы; желаемые: билет в кино, торт и конфеты, игрушка, лотерейный билет).

***«Кто что делает?»***

***Цель игры:*** формировать представления о содержании деятельности людей некоторых профессий, о результате их труда; учить уважать людей, умеющих трудиться и честно зарабатывать деньги.

Детям раздаются карточки с изображением людей различных профессий и карточки с изображением результата труда этих профессий. Необходимо составить пары: профессия - результат труда. (Например: художник – картина, портной – платье, пекарь – хлеб, парикмахер – прическа, строитель – дом).

***«По порядку»***

***Цель игры:*** закреплять знания детей о содержании деятельности людей некоторых профессий; учить уважать людей, умеющих трудиться и честно зарабатывать деньги.

Детям раздаются картинки с этапами производства молока и хлеба. Ребята должны расположить картинки по порядку этапов производства хлеба (подготовка почвы к посадке пшеницы (вспашка, посев, уборка урожая, транспортировка зерна, мукомольный завод, пекарня, транспортировка хлеба, хлеб в магазине) и этапов производства молока (телята, коровы пасутся, коровы на ферме доятся, молоко везет молоковоз на завод, упаковка молока, молоко на полке в магазине, молоко в холодильнике).

***«За покупками»***

***Цель игры:*** воспитывать у детей способность делать осознанный выбор между удовлетворением сиюминутных и долгосрочных.

Детям предлагаются карточки с изображением предметов и вещей, необходимых для школы, и карточки-ловушки с изображением не нужных в школе предметов. Необходимо сложить в «корзину» только те товары, которые действительно нужны для школы.

***«Что дороже?»***

***Цель игры:*** формировать у детей представление о том, что любой товар имеет свою цену; понятия «дорого» и «дешево», «дороже» - «дешевле»

Детям предлагается выбрать из двух карточек ту, на которой изображен более дорогой товар. (Например: кукла в зимней одежде и в обычном платье; летняя и зимняя обувь; машинка простая и на пульте управления; конфеты в подарочной коробке и на развес; воздушный шарик и футбольный мяч).

***«Что сделано руками человека?»***

***Цель игры:*** формировать представление о том, что к вещам надо относиться с уважением, поскольку они сделаны руками людей, в них вложен труд, старание, любовь.

Детям предлагается выбрать из разнообразных карточек только те, на которых изображено то, что создано руками человека. Выигравшим считается тот, кто соберет большее количество карточек рукотворного мира.

***«Семейный бюджет»***

***Цель игры:*** формировать первичные экономические представления об экономических категориях «потребности» «труд» «товар» «деньги» «семейный бюджет»; воспитывать начала разумного поведения в жизненных ситуациях, связанных с деньгами, насущными потребностями семьи.

Играть могут две команды. Педагог напоминает детям, что бюджет – это планирование доходов и расходов. Ребятам предлагается представить, что они распоряжаются семейным бюджетом. Необходимо определить, куда израсходуются деньги. Команде выдается по 17 монет и большой круг, разделенный на 6 секторов: Квартплата. В секторе изображено лампочка горящая, кран с водой и батарея, 4 свободных кружка для оплаты. Питание. В секторе – продукты питания - 5 свободных кружков для оплаты. Одежда. В секторе «одежда и обувь» - 4 свободных кружочка для оплаты. Развлечения. В секторе «аквапарк» - 2 свободных кружочка для оплаты, «зоопарк» - 2 свободных кружочка для оплаты, 1 свободный кружочек для оплаты в секторе «кинотеатр». Игрушки. В секторах «игрушки для мальчиков» и «игрушки для девочек» по 1 свободному кружку для оплаты. Сектор «сюрприз».

Правильным считается тот вариант, где дети в первую очередь оплатили жизненно важные потребности (жильё, одежда, еда) После выполнения задания и прослушивания ответов, детям предлагается сектор сюрприз. Капитаны команд выбирают карточки с заданием в «слепую». Сектор, на котором изображен сломавшийся холодильник и 2 свободных кружочка для оплаты. Сектор для другой команды, где показано, что папа заработал премию 3 монеты. В соответствии с тем, что изображено в секторе «сюрприз» дети должны перераспределить семейный бюджет.

***«Что можно купить, а что нет»***

***Цель игры:*** раскрывать детям взаимосвязь труда, экономики и нравственности. Формировать представление, что не все продается и покупается (дети должны понимать, что главные ценности – жизнь, отношения, радость близких людей – за деньги не купишь).

В мешочке (коробке) находятся два вида карточек: с изображением того, что можно купить, и того, что не продается и не покупается (дружба, любовь, ребенок, луна и звезды, радуга, мозг, солнце, туча с дождем, улыбка).

Ребенку предлагается наугад сказать, можно купить или нет изображенное на картинке. Затем не глядя достать из мешочка (коробки) карточку. Если угадал, карточка остается у ребенка. Если же нет – возвращается в мешочек (коробку). Выигрывает тот, кто наберет больше карточек.

***Словесные игры***

***«Шкатулка загадок о труде и профессиях»***

***Цель игры:*** формировать представления о содержании деятельности людей некоторых профессий; учить уважать людей, умеющих трудиться и честно зарабатывать деньги.

Каждый ребенок по очереди достает из шкатулки карточку с загадкой о труде или о профессии. За отгаданную загадку платится «монетка». Выигрывает тот, кто соберет больше «монеток».

Мастер он весьма хороший,

Сделал шкаф нам для прихожей.

Он не плотник, не маляр.

Мебель делает... (столяр)

Правила движения

Знает без сомнения.

Вмиг заводит он мотор,

На машине мчит... (шофер)

Темной ночью, ясным днем

Он сражается с огнем.

В каске, будто воин славный,

На пожар спешит... (пожарный)

Кирпичи кладет он в ряд,

Строит садик для ребят

Не шахтер и не водитель,

Дом нам выстроит... (строитель)

Кто плывет на корабле

К неизведанной земле?

Весельчак он и добряк.

Как зовут его? (Моряк)

Наяву, а не во сне

Он летает в вышине.

Водит в небе самолет.

Кто же он, скажи? (Пилот)

***«Закончи фразу экономного человека»***

***Цель игры:*** учить детей правильному отношению к деньгам, способам их зарабатывания и разумному их использованию; формировать нравственные понятия – бережливость, честность, экономность.

1. Можно сэкономить на транспорте, если … (если пользоваться проездным билетом).

2. Можно сэкономить на коммунальных услугах, если … (если экономить воду, электроэнергию, газ).

3. Можно сэкономить на продуктах, если … (если есть огород, не покупать лишнего и вредного).

4. Можно сэкономить на одежде и обуви, если … (если беречь).

5. Можно сэкономить на разговорах по сотовому телефону, если … (реже разговаривать).

***«Ярмарка»***

***Цель игры:*** дать представление о рекламе, ее назначении; поощрять объективное отношение детей к рекламе; развивать у детей способность различать рекламные уловки; учить отличать собственные потребности от навязанных рекламой.

Ребятам предлагается выбрать из предложенных «свой» товар и прорекламировать его, чтобы привлечь покупателей.

***«Назови лишнее слово»***

***Цель игры:*** формировать представления о содержании деятельности людей некоторых профессий; учить уважать людей, умеющих трудиться и честно зарабатывать деньги.

1. Повар - режет, фотографирует, варит, жарит.

Какое лишнее слово? Почему? Ответ: Повар - режет, варит, жарит, а фотограф - фотографирует.

2. Прачка – стирает, строит, гладит.

Какое лишнее слово? Почему? Ответ: Прачка – стирает, гладит, а строит - строитель.

3. Врач – лечит, перевязывает, продает, колет.

Какое лишнее слово? Почему? Ответ: Врач – лечит, перевязывает, колет, а продает – продавец.

***«Добавь словечко»***

***Цель игры:*** формировать представления о содержании деятельности людей некоторых профессий; учить уважать людей, умеющих трудиться и честно зарабатывать деньги.

Перед ребятами лежат карточки с профессиями, на одно слово прилагательное они выбирают одну карточки с профессией, карточки не должны повторяться

- Представьте ребята, человек какой профессии может быть таким:

Заботливый (врач)

Строгий (учитель)

Веселый (клоун)

Добрая (воспитательница)

Вежливая (продавщица)

Трудолюбивая (портниха)

Чистоплотная (прачка)

Смелый (лётчик)

Добросовестный (строитель).

**«Сказка о монетках»**

Жили у Алеши в кошельке восемь монет: 1 копейка, 5 копеек, 10 копеек, 50 копеек, 1 рубль, 2 рубля, 5 рублей и 10 рублей. Сначала монетам было очень весело и интересно, они рассказывали друг другу, где побывали и на какие товары их меняли, но со временем, когда все истории были пересказаны уже по нескольку раз, монетки загрустили.

Однажды солнечным утром монета 2 рубля предложила:

— А давайте укатимся из кошелька и опять будем путешествовать?

— Нет, — возразила ей монета 10 рублей, она была самая старшая и мудрая, — это будет нехорошо, ведь Алеше нас подарили. Если мы все укатимся, то он подумает, что потерял нас, и расстроится. Давайте сделаем вот что: мы будем исчезать по одной, по очереди, а вместо себя оставлять для Алеши подарки.

— Здорово ты придумала! —восхитилась монетка 5 копеек.

— Я даже знаю, что Алеше можно подарить. Он как-то рассказывал, что ему очень нравится ручка с синими кристалликами из магазина напротив.

Все монетки с радостью поддержали эту идею, только они никак не могли решить, кто же первым покатится в магазин. Сколько стоит ручка с кристалликами, они не знали, поэтому каждая думала, что именно ее можно обменять на эту ручку.

— Я буду первая! Нет — я! — кричали и спорили они.

Мудрая монета 10 рублей опять пришла на выручку. Она предложила:

— Пусть первой катится в магазин и попробует обменяться на ручку с кристалликами самая младшая монетка.

— А кто у нас самый младший? — заволновались монетки.

— Ну вот! Спорили, кричали, а самого главного-то и не знаете, — усмехнулась монета 10 рублей.

— Самая младшая — это монетка 1 копейка, дальше идет 5 копеек, потом 10 копеек и наконец 50 копеек. Монетка 50 копеек — самая главная. Но только среди монеток-копеек! А дальше идут монеты-рубли: 1 рубль, 5 рублей и, конечно, я — монетка 10 рублей. Я самая старшая и главная из всех монет.

— Значит, я самая старшая среди монеток-копеек?! — загордилась монетка 50 копеек.

— Среди копеек-то ты старшая, но я главнее тебя, потому что я монета-рубль, — сказал 1 рубль.

— А ну-ка, монеты, стройтесь по порядку! — скомандовала монета 10 рублей. Монетки покатились и встали в шеренгу: 1 копейка, 5 копеек, 10 копеек, 50 копеек, 1 рубль, 2 рубля, 5 рублей.

— Молодцы!— похвалила монета 10 рублей и встала последней как самая старшая. — Теперь вы поняли, кто из нас самая младшая и покатится в магазин первой? —спросила монетка 10 рублей.

— Еще бы! Конечно, понятно! Первой покатится монетка 1 копейка! — почти хором прокричали монеты.

Счастливая монетка 1 копейка укатилась, а остальные монеты, позвякивая, стали ждать. Монетка 1 копейка вернулась довольно быстро.

— Ну, что? — обступили ее монеты.

— Я не смогла обменяться на ручку. Я одна ни на что не смогла бы обменяться в этом магазине, — расстроилась монета 1 копейка.

— Ничего страшного, — успокоила ее монета 10 рублей.

— Вспомни, ведь ты и раньше не обменивалась на товары одна, а всегда в компании.

— Точно! — обрадовалась монета 1 копейка.

— Я так долго пролежала в кошельке, что уже и забыла.

Теперь в магазин покатились вместе монета 1 копейка и следующая за ней монета 5 копеек. Однако и они вскоре вернулись.

— Опять не хватает, — разочарованно протянули они. Они взяли с собой следующую по очереди монету 10 копеек и покатились вместе.

— Нас слишком мало, — сказали они, вернувшись.

Тогда с ними покатилась и самая главная из монет-копеек —монетка 50 копеек. Уж она-то не сомневалась, что вместе с ней они обязательно обменяются на ручку с кристалликами! Когда и они вернулись, монета 10 рублей решила уточнить, сколько же стоит эта ручка из магазина напротив. Оказалось, что монеты-копейки не очень хорошо умеют считать, поэтому не поняли, что написано на ценнике.

— Да... — неодобрительно покачала головой монета 10 рублей.

— Что же, 1 рубль, отправляйся и ты с ними!

С монетами-копейками покатились монеты 1 рубль, потом 2 рубля и 5 рублей, но и они не смогли обменяться на желаемую ручку.

— Ладно, давайте и я с вами покачусь — разберемся, что к чему, — решила монета 10 рублей и они, блестя на солнце боками, покатились в магазин.

— Вот! Вот эта ручка с синими кристалликами! — закричали монеты, остановившись у витрины.

— О-о-о, опять вы... — лениво протянула ручка.

— Моя цена — 18 рублей 66 копеек. Сначала посчитайтесь как следует, потом приходите. Не дергайте меня зря.

— Монетки, становись по порядку и давайте считаться! — скомандовала монета 10 рублей.

Монетки построились, посчитались и выяснили, что их сумма — ровно 18 рублей 66 копеек. Все обрадовались! Ручка была рада, что ей больше не придется лежать без дела и у нее появится хозяин — мальчик Алеша, а монетки — что они опять начнут путешествовать.

Монетки объяснили ручке, где живет Алеша, а сами, довольные, покатились в кассу магазина, договорившись как-нибудь встретиться и рассказать друг другу о своих новых приключениях.

... Когда Алеша вернулся из школы, он нашел пустой кошелек, а рядом — красивую ручку с синими кристалликами. Он понял, что это монетки сделали ему подарок, и был очень доволен. (Автор Т.В. Грекова)