

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 53 г. Белгорода

Методический комплекс игровых заданий

«Юные экономисты»

**по развитию финансовой грамотности детей старшего
дошкольного возраста с описанием алгоритма их выполнения**

Белгород, 2020

Комплект финансовых игр «Круги Луллия»

Финансовая игра «Человек – природа – машина» - №1



Технологическая карта игры

I. Методический блок

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги
Цель	Развитие у дошкольников экономической грамотности.
Задачи	<ol style="list-style-type: none">1. Закрепить сведения детей о том, что такое, товар, труд и продукт деятельности, а также происхождение готового товара.2. Закрепить профессии людей, в ходе труда которых получается продукт.3. Воспитывать уважение к любой работе.4. Воспитывать сотрудничество, взаимодействие, активность, самостоятельность.
Количество игроков	до 5 человек
Время игры	30 минут
Оснащение, дидактический материал	Пособие 2 круга «Луллия» с предметными, сюжетными картинками. 1 круг с изображением готового товара, 2 круг с помощью чего он был изготовлен (природа, машина, человек).

Предварительная работа	Оформление группы для игры. Подготовка раздаточного материала.
------------------------	--

II. Содержательный блок

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие. Введение в тему.	<i>Беседа. Объяснение понятий.</i> Объяснение понятий. Сначала уточняется, что такое товары (это разные предметы, которые производят, т.е. продукт деятельности какой либо профессии).	5 мин.
2	Выбор участников игры	Перед проведением игры выбирается количество участников (на 1 круг Луллия до 5 участников)	2 мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Объясняется правила игры и рассказывается про игровое поле. Дети выбирают круги Луллия. Затем по очереди выбирают товар, совмещают с картинкой, с помощью чего он был изготовлен. Называют профессию человека, который изготавливает данный продукт. В процессе игры говорят, люди каких профессий производят товары.	3 мин.
4	Игра	Практическая деятельность в соответствии с ранее озвученными правилами. <u>Варианты ответов:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Фотоаппарат – машина - человек. Изготавливается на специальном оборудовании, при помощи человека. (Программист, наладчик оборудования, мастер ОТК (отдел технического контроля)); - тюльпан – человек – природа. (Агроном, цветовод, ботаник, генетик; воздух, вода, солнце, земля); - носки – человек – машина. (Наладчик оборудования, ткач); - картина – человек. (Художник); - батон - человек. (Мельник, хлебопек, пекарь); - книга - человек - машина. (Мастер ОТК, печатник, технолог); - зонт - машина. Изготавливается на специальном оборудовании, при помощи человека. (Программист, наладчик оборудования, мастер ОТК (отдел технического контроля)); - томат – человек - природа. (Агроном, овощевод, фермер; воздух, вода, солнце, земля). 	18 мин.

5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками. Подсчет итоговых результатов.	2 мин.
	Итого		30 мин.

Финансовая игра «Человек – природа - машина» - №2



Технологическая карта игры

I. Методический блок

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги
Цель	Развитие у дошкольников экономической грамотности; учить считать деньги.
Задачи	<ol style="list-style-type: none">1. Закрепить сведения детей о том, что такое, товар, труд и продукт деятельности, а также происхождение готового товара.2. Закрепить профессии людей, в ходе труда которых получается продукт.3. Воспитывать уважение к любой работе.4. Воспитывать сотрудничество, взаимодействие, активность, самостоятельность.
Количество игроков	до 5 человек
Время игры	30 минут
Оснащение, дидактический материал	Пособие 2 круга «Луллия» с предметными, сюжетными картинками. 1 круг с изображением готового товара, 2 круг с помощью чего он был изготовлен (природа, машина, человек).
Предварительная работа	Оформление группы для игры. Подготовка раздаточного материала.

II. Содержательный блок

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие и Введение в тему.	<i>Беседа. Объяснение понятий.</i> Объяснение понятий. Сначала уточняется, что такое товары (это разные предметы, которые производят, т.е. продукт деятельности какой либо профессии).	5 мин.
2	Выбор участников игры	Перед проведением игры выбирается количество участников (на 1 круг Луллия до 5 участников)	2 мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Объясняется правила игры и рассказывается про игровое поле. Дети выбирают круги Луллия. Затем по очереди выбирают товар, совмещают с картинкой, с помощью чего он был изготовлен. Называют профессию человека, который изготавливает данный продукт. В процессе игры говорят, люди каких профессий производят товары.	3 мин.
4	Игра	Практическая деятельность в соответствии с ранее озвученными правилами. <u>Варианты ответов:</u> <ul style="list-style-type: none"> - молоко – природа – корова (фермер); - куриное яйцо – природа – курица (фермер); - скульптура – человек (скульптор); - диван – человек – машина. Изготавливается на специальном оборудовании, при помощи человека. (Мастер ОТК, наладчик, мебельщик, дизайнер, сборщик мебели, столяр, резчик); - деревянная бочка – человек (бондарь, ремесленник). - сыр – человек (сыровар); - автомобиль – машина – человек. Изготавливается на специальном оборудовании, при помощи человека. (Конструктор, оператор МСР (механо-сборочные работы), маляр, автомеханик); - кастрюля – человек (специалист по изготовлению эмалированной посуды, мастер ОТК). 	18 мин.
5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками. Подсчет итоговых результатов.	2 мин.
	Итого		30 мин.

Финансовые игры «Разменяй – ка» - № 1, №2.



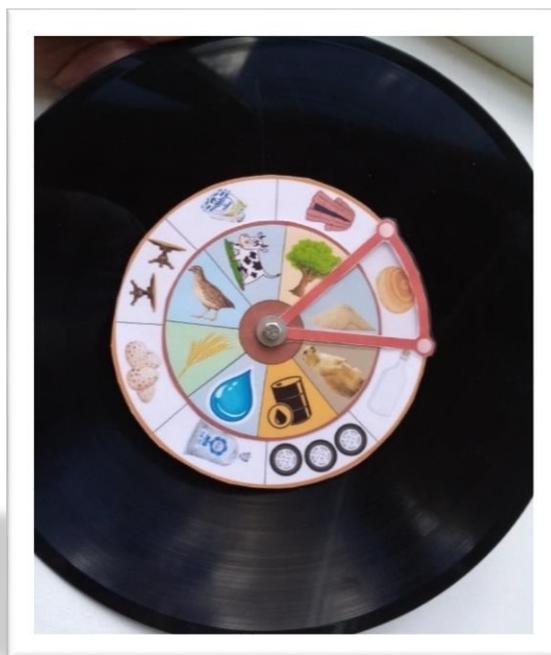
Технологическая карта игры I. Методический блок

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги
Цель	Развитие у дошкольников экономической грамотности; учить считать деньги.
Задачи	1. Познакомить с понятиями: денежная единица, номинал. 2. Содействовать повышению уровня мотивации к получению знаний в области финансовой грамотности через игровые средства обучения.
Количество игроков	2 игрока и ведущий
Время игры	30 минут
Оснащение, дидактический материал	Пособие «Круги Луллия», изображение монет разного достоинства.
Предварительная работа	Оформление группы для игры. Подготовка раздаточного материала.

II.Содержательный блок

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие. Введение в тему.	<i>Беседа. Объяснение понятий.</i> Объяснение понятий. Рассказ детям о том, как правильно распоряжаться деньгами.	7 мин.
2	Деление на команды	Перед проведением игры выбирается ведущий и два игрока (3 ребенка на 1 круг Луллия).	2 мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Объясняется правила игры и рассказывается про игровое поле. Дети выбирают круги Луллия. Один игрок приходит менять монетки, другой разменивает. Игроки разменивают заданные ведущим монетки на время. После каждого размена, игроки либо получают монетку, либо не получают размениваемый выигрыш. В конце игры считается суммы выигрышей.	2 мин.
4	Игра	Практическая деятельность в соответствии с ранее озвученными правилами.	17 ми.
5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками. Подсчет итоговых результатов.	2 мин.
	Итого		30 мин.

Финансовая игра «Труд – продукт. Происхождения товара» -№1



**Технологическая карта игры
I.Методический блок**

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги
Цель	Развитие у дошкольников экономической грамотности; учить считать деньги.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Закрепить сведения детей о том, что такое, товар, труд и продукт деятельности, а также происхождение товара. 2. Закрепить профессии людей, в ходе труда которых получается продукт. 3. Воспитывать уважение к любой работе.
Количество игроков	до 5 человек
Время игры	30 минут
Оснащение, дидактический материал	Пособие 2 круга Луллия с предметными, сюжетными картинками. 1 круг с изображением готового товара, 2 круг из чего сделан товар.
Предварительная работа	Оформление группы для игры. Подготовка раздаточного материала.

II.Содержательный блок

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие. Введение в тему.	<i>Беседа. Объяснение понятий.</i> Объяснение понятий. Сначала уточняется, что такое товары (это разные предметы, которые производят, т.е. продукт деятельности какой либо профессии).	5 мин.
2	Выбор участников игры	Перед проведением игры выбирается количество участников (на 1 круг Луллия до 5 участников)	2 мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Объясняется правила игры и рассказывается про игровое поле. Дети выбирают круги Луллия. Затем по очереди выбирают товар, совмещают с картинкой из чего сделан товар. Называют профессию человека, который изготавливает данный продукт. В процессе игры дети называют, люди каких профессий производят товары.	3 мин.
4	Игра	Практическая деятельность в соответствии с ранее озвученными правилами. <u>Варианты ответов:</u> - лед - вода – заготовщик льда, ледовар. Раньше (когда не было холодильников) была актуальна профессия заготовщика льда. Из Норвегии кораблями лёд отправляли в Европу, и там были огромные хранилища, которые стояли до самой осени, сохраняя скоропортящиеся продукты. В современном мире ледовар занимается заготовкой льда и заливкой спортивных арен; - булочка – рожь – пекарь (Хлеб растет пшеничным, ржаным колоском в поле). К изготовлению булочки можно также отнести профессии: комбайнер, механизатор, агроном, ирригатор, ботаник, генетик, мельник, хлебопек вот тот перечень профессий, которые участвуют в производстве хлеба; - перепелиные яйца – перепел – птицевод; - творог-корова (продукт - молоко) - фермер; - мебель – деревья – столяр; резчик, дизайнер, сборщик мебели. А также выращиванием деревьев занимаются садоводы. - меха – пушные звери - скорняк (меховщик). Мастер по выделке шкур (продукт) на мех, шитью меховых изделий. Звероводство отрасль	18 мин.

		<p>животноводства по разведению в неволе ценных пушных зверей для получения шкурок;</p> <p>- шины для колес – нефть (сырье из нефтепродуктов) - оператор изготовления шин, нефтяники. За одним словом нефтяник кроется целый арсенал профессий. Нефтянка - это и инженерные специальности и экономические. Это химики, математики, буровики, финансисты, юристы, бухгалтера, слесари, технологи, геологи, энергетики, экономисты и другие самые разные профессии.</p> <p>- стеклянная бутылка - кварцевый песок-мастера-изготовители деталей и изделий из стекла, стеклодув.</p>	
5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками. Подсчет итоговых результатов.	2 мин.
	Итого		30мин.

Финансовая игра «Удачная покупка»



Технологическая карта игры I. Методический блок

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги
Цель	Развитие у дошкольников экономической грамотности
Задачи	<ol style="list-style-type: none">1. Научить детей активно использовать основные экономические понятия (деньги, цена, товар).2. Закрепить у детей понятия: «покупка», «дорого», «дешево»;3. Учить детей делать покупку с учетом имеющихся денег, умению соотносить свои желания и возможности в условиях игровой ситуации;4. Воспитывать сотрудничество, взаимодействие, активность, самостоятельность;5. Воспитывать бережное отношение к деньгам.
Форма занятия	Командная игра
Время игры	30 минут
Оснащение, дидактический материал	Пособие «Круги Луллия», монеты.
Предварительная работа	Оформление группы для игры. Подготовка раздаточного материала.

II. Содержательный блок

1 Вариант игры. «Как посчитать деньги?»

2. Вариант игры. «Выбери товар».

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие. Введение в тему.	<p><i>Беседа. Объяснение понятий.</i> «Все знают, что такое деньги. Как вы думаете, как правильно проверить и посчитать деньги? Для того чтобы уметь распоряжаться деньгами (тратить их на покупки, копить для исполнения большой мечты), очень важно уметь их различать и считать! В России деньги называются рублями, они бывают в виде бумажных денег (купюры или банкноты) и монеток. Рубль – денежная единица Российской Федерации. Денежная единица – это знак, один из элементов национальной денежной системы. Служит для соизмерения и выражения цен всех товаров. На каждой монете и купюре есть цифра – это так называемый номинал. Он обозначает покупательную способность купюр. К примеру, есть монеты номиналом 1, 5, 10 рублей, купюры номиналом 50, 100, 500 рублей и другие. Разный номинал нужен для того, чтобы деньгами было удобнее пользоваться. Если цена товара высокая, удобно рассчитываться крупными купюрами. А если товар дешевый, то можно использовать монеты. Пользуясь монетами, мы можем сложить разную цену.</p> <p>Умение правильно считать деньги – очень важное, оно необходимо каждому человеку. Совершая любую покупку, даже самую мелкую, нужно посмотреть, какие деньги есть у тебя в распоряжении (то есть в кошельке) и как собрать из них необходимую сумму для покупки. Если ты даешь продавцу сумму, которая больше стоимости товара или услуги, то нужно посчитать размер сдачи (то есть понять, сколько денег тебе должны вернуть).</p>	7 мин.
2	Деление на команды	Перед проведением игры необходимо разделить детей на команды (по 5 человек).	2 мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Ведущий объясняет задание. 1 задание. <i>Воспитатель:</i> Ребята, сейчас мы вместе с вами отправимся в магазин. Скажите,	2 мин.

		<p>как называется магазин, где можно купить продукты?</p> <p><i>Ответы детей:</i> Продуктовый. <i>Воспитатель:</i> А как называется магазин, где можно купить все товары?</p> <p><i>Ответы детей:</i> Супермаркет.</p> <p>«Ребята, сегодня мы с вами отправимся в супермаркет «Белогорочка», где продаются различные товары. В нашем супермаркете будет 5 отделов. В каждом отделе вы увидите игровой круг с товарами и ценой. Каждая команда по очереди будет подходить к нужному отделу, выбирать товар (вращать круг), называть цену выбранного товара и искать нужное количество монет на круге, это и будет его ценой.</p> <p>2 задание:<i>Воспитатель:</i> Ребята, а теперь мы поиграем в другую игру. Сейчас каждый из вас подойдет ко мне, и я вам раздам по 10 монет. Ребята, обратите внимание, на каждом товаре есть цена. У вас есть деньги, где вы можете купить тот товар, на которые у вас хватит монет. Это может быть один товар, а может быть и несколько. Ваша задача, сначала выбрать продуктовые товары (т.е. товары первой необходимости молоко, хлеб, сыр, а потом уже подумать и выбрать тот товар, на который хватает денег. Каждому из вас надо будет объяснить, почему он выбрал тот или иной товар.</p>	
4	Игра «Покупайка»	Практическая деятельность в соответствии с ранее озвученными правилами.	17 мин.
5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками	2 мин.
	Итого		30 мин.

**Игровое пособие
«Путешествие по стране Экономике вместе с Лосяшем»**



Финансовая игра

«Путешествие на товарный склад. Труд – продукт – товар» - №1



Технологическая карта игры

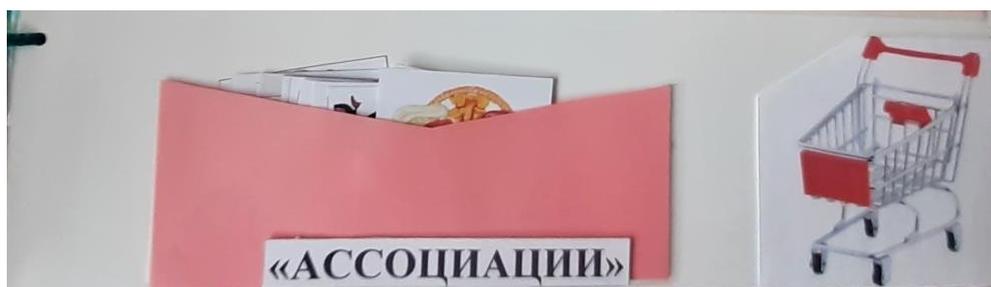
I. Методический блок

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги, родители
Цель	Расширить представления детей о товарах; научить группировать их по разным признакам.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Научить детей соотносить название магазина с товарами, которые в нем продаются; развить умение обобщать группы предметов. 2. Закрепить профессии людей, в ходе труда которых получается продукт. 3. развивать умение «видеть» товар. 4.
Понятия	Категория товара
Количество игроков	До 3х человек
Время игры	20-30 минут
Оснащение, дидактический материал	Игровое пособие «Путешествие на Товарный склад вместе с Лосяшем», карточки «товары», «продукты».
Предварительная работа	Беседа на тему «Труд взрослых», подготовка раздаточного материала.

II.Содержательный блок

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие. Введение в тему.	Беседа на тему «Труд взрослых» (углубить представления детей о продуктах питания и их производстве, о взаимосвязи людей разных видов профессий (фермеры, работники пищевой промышленности, продавцы и т.д.) о роли сельскохозяйственных машин и других механизмов в труде человека; воспитывать уважительное отношение к профессиям взрослых, участвующих в производстве продуктов питания; формировать представления о полезности продуктов питания для здоровья человека).	5 мин.
2	Выбор участников игры	Перед проведением игры выбирается количество участников (до 3х человек)	2 мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Объясняется правила игры и рассказывается про игровую страницу.	3 мин.
4	Игра	Подберите для ребенка карточки товаров и предложите побыть продавцом, который выкладывает товары на нужные полки (грузовики) или по необходимым отделам магазина. Название полок (отделов) задает взрослый (овощи и фрукты, мебель, одежда). Либо пусть ребенок самостоятельно по имеющимся карточкам догадывается и распределяет их.	15 мин.
5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками. Подсчет итоговых результатов.	2 мин.
	Итого		27мин.

Финансовая игра «Ассоциации» - №2



Технологическая карта игры I. Методический блок

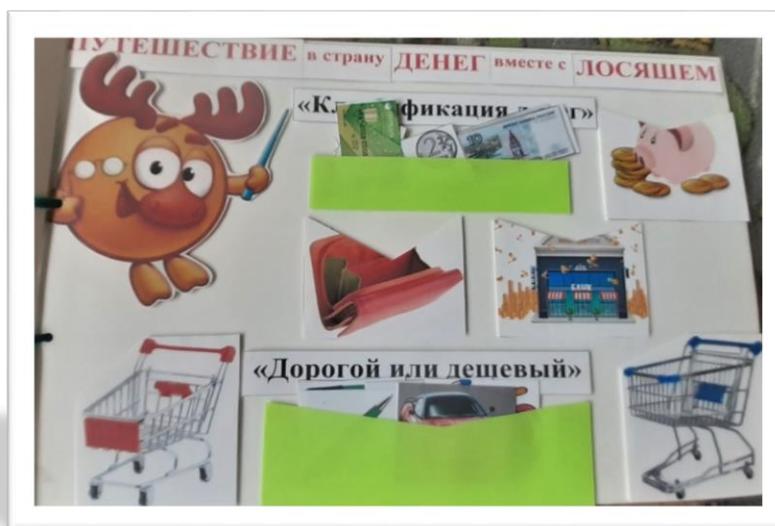
Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги
Цель	Расширить представления детей о товарах; развивать у детей умение различать товары по их принадлежности к определенной группе
Задачи	1.развить умение обобщать группы предметов; 2.развить самостоятельность в выборе решения.
Понятия	Производство, ресурсы
Количество игроков	До 3х человек
Время игры	20-30 минут
Оснащение, дидактический материал	Игровое пособие «Путешествие в страну Экономику вместе с Лосяшем», карточки «товары», «продукты», «вещи».
Предварительная работа	Просмотр мультфильма; подготовка раздаточного материала.

II. Содержательный блок

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие. Введение в тему.	Просмотр обучающего мультфильма «Смешарики. То, что нужно»	8 мин.
2	Выбор участников игры	Перед проведением игры выбирается количество участников (до 3х человек)	2 мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Объясняется правила игры и рассказывается про игровую страницу.	3 мин.

4	Игра	<p>Возьмите карточки с бананом, ягодами, грибами, пальмой, банкой варенья, лес и попросите ребенка найти логические цепочки между различными объектами – ассоциации. То есть, к каждому предмету, объекту или явлению нужно подобрать картинку, которая каким-то образом может быть с ним связана. Но по какому признаку картинки связаны между собой – это должен определить сам ребенок. Задания необычайно интересны для детей всех возрастов. Также можно попросить ребенка вспомнить, какие блюда можно приготовить из данных продуктов.</p>	15 мин.
5	Подведение итогов	<p>Обсуждение итогов игры с участниками. Подсчет итоговых результатов.</p>	2 мин.
	Итого		30мин

Финансовая игра «Путешествие в страну денег. Классификация денег», «Дорогой – Дешевый» - №3



Технологическая карта игры I. Методический блок

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги, родители
Цель	Сформировать умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене; развить самостоятельность в выборе решения.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Расширить представления детей о разнообразии названий денег 2. Развить умение правильно обосновывать свой выбор 3. закрепить знания детей о том, для чего нужны деньги;
Понятия	Деньги
Количество игроков	До 3х человек
Время игры	20-30 минут
Оснащение, дидактический материал	Игровое пособие «Путешествие в страну Денег вместе с Лосяшем», карточки «деньги», «предметы быта».
Предварительная работа	Просмотр презентации, подготовка раздаточного материала.

II.Содержательный блок

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие. Введение в тему.	Просмотр презентации «История денег», знакомство с новыми словами «купюра», «денежный знак», «банкнота»	5 мин.
2	Выбор участников игры	Перед проведением игры выбирается количество участников (до 3х человек)	2 мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Объясняется правила игры и рассказывается про игровую страницу.	3 мин.
4	Игра	Покажите ребенку карточки денег: монеты, банкноты, банковские карты. Предложите ребенку отобрать карточки с денежными знаками и распределить их по категориям «Кошелек», «Банк», «Копилка». <i>Другой вариант:</i> Предложите ребенку побыть продавцом – консультантом, которому необходимо разложить товар по полкам (корзинам). В первую красную (корзину) полку разложить дорогой товар, а другую (синюю) полку – дешевый. Попросите ребенка сравнить товары из одной категории в паре, например: шапка-шуба, замок-хижина и т.д.) и сказать, какой из них дороже, а какой дешевле и почему.	15 мин.
5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками. Подсчет итоговых результатов.	2 мин.
	Итого		27мин.

Финансовая игра «Путешествие по городу Профессий. Я - предприниматель» - №4



Технологическая карта игры I. Методический блок

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги, родители
Цель	Закрепить и расширить представление о профессиях.
Задачи	1. Научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека; 2. Воспитать интерес к людям разных профессий.
Понятия	профессии
Количество игроков	До 3х человек
Время игры	20-30 минут
Оснащение, дидактический материал	Игровое пособие «Путешествие по городу Профессий вместе с Лосяшем», карточки «предметы обихода», «Я-предприниматель».
Предварительная работа	Просмотр познавательного мультфильма, подготовка раздаточного материала.

II. Содержательный блок

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие. Введение в тему.	Просмотр познавательного мультфильма Уроки тетушки Совы «Мир профессий»	7мин.
2	Выбор	Перед проведением игры выбирается количество	3мин.

	участников игры	участников (до 3х человек)	
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Объясняется правила игры и рассказывается про игровую страницу.	3 мин.
4	Игра	Предложите ребенку побыть в роли предпринимателя и открыть свое дело (парикмахерская, кафе, автосервис, магазин продуктов)и отобрать карточки по данной тематике. Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар... (варит еду), врач... (лечит людей), учитель... (учит детей), строитель... (строит дома), художник... (рисует картины), пианист...(играет на пианино), писатель...(пишет книги), портниха...(шьет одежду), прачка...(стирает одежду), уборщица...(моет полы), продавец...(продает товар), фотограф...(фотографирует людей), воспитательница...(воспитывает детей), машинист...(ведет поезд), контролер...(проверяет билеты) и кладут в соответствующий карман. <i>Другой вариант:</i> Предложите ребенку определить кому, что нужно для работы: нож, доска, кастрюля, половник - нужны повару и т.д. Так же можно распределить карточки с данными предметами по подходящим карманам(парикмахерская, кафе, автосервис, магазин продуктов).	15 мин.
5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками. Подсчет итоговых результатов.	2 мин.
	Итого		30мин.

Финансовая игра
«Путешествие в рекламное агентство»
«Где можно увидеть рекламу?» - №5



Технологическая карта игры
I. Методический блок

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги, родители
Цель	Дать детям представление о назначении рекламы, ее видах: печатная, радио – и видео реклама.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей с профессиями людей, работающих в рекламном агентстве. 2. Дать представление дошкольникам о рекламе, ее назначении. 3. Закреплять представления детей о сущности экономических явлений. 4. Учить детей правильно воспринимать рекламу, поощрять у них объективное отношение к рекламе. 5. Закреплять экономические знания в практических ситуациях.
Понятия	Реклама
Количество игроков	До 3х человек
Время игры	20-30 минут
Оснащение, дидактический материал	Игровое пособие «Путешествие в рекламное агентство вместе с Лосяшем», карточки «реклама»
Предварительная работа	Беседа, подготовка раздаточного материала.

II.Содержательный блок

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие. Введение в тему.	<i>Беседа</i> «Реклама: желания и возможности» (Развивать умение рассуждать, речевую активность, коммуникативные навыки, самостоятельность в высказываниях.)	2мин.
2	Выбор участников игры	Перед проведением игры выбирается количество участников (до 3х человек)	2мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	Объясняется правила игры и рассказывается про игровую страницу.	3мин.
4	Игра	Объясните ребенку, что есть реклама, и кто ее создает. Затем воспитаннику предлагается определить из множества карточек, где он может увидеть рекламу и поместить правильные карточки в карман (рекламное агентство). Дайте ребенку задания прорекламирровать любой товар, описать его из раздела «Труд-Продукт-Товар». Обсудите выбор воспитанника. Затем можно поменяться ролями с ребенком.	10 мин.
5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками. Подсчет итоговых результатов.	3мин.
	Итого		20мин.

Финансовая игра
«Теневое лото «МОНЕТКИ»
«Экономический словарь»



Технологическая карта игры

I. Методический блок

Участники	Воспитанники старших и подготовительных групп, педагоги
Цель	формирование основ финансовой грамотности у дошкольников
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Закрепить знания детей о экономических понятиях (деньги, банк, пластиковая карта, доход, расход, кошелек, калькулятор, штрих код, терминал и др...; наличные и безналичные деньги. 2. Закрепить представления детей о внешнем виде современных денег. 3. Развивать экономическое мышление, память, внимание, речь, стимулировать активность детей; 4. Формировать правильное отношение к деньгам как предмету жизненной необходимости. 5. Воспитывать сотрудничество, взаимодействие, положительное отношение к труду людей.
Форма занятия	Подгрупповая
Время игры	30 минут
Оснащение, дидактический материал	Теневое лото «МОНЕТКИ». В наборе 6 полей с силуэтами (тенями), 6 полей с цветными иллюстрациями на тему «Монеты» и 36 карточек с изображениями и силуэтами, выступающих в качестве фишек. На обратной стороне

	цветных изображений даны понятия по финансовой грамотности, используемые в игре «Экономический словарь».
Предварительная работа	Подготовка раздаточного материала.

II. Содержательный блок

Варианты игры Теневое лото «МОНЕТКИ»

№	Блок игры	Содержание	Время
1	Приветствие Введение в тему.	<i>Беседа. Объяснение понятий.</i> -Что такое тень? (Тень образуется от любого непрозрачного предмета, когда на него попадают световые лучи) Интересно, а у нас с вами есть свои собственные тени? (ответы) - Сегодня мы поиграем в игру Теневое лото «МОНЕТКИ», как вы думаете, тени чего вам предстоит искать? (правильно это денежные тени и все что с ними связано)	4 мин.
2	Участники игры	Играть могут от 1 до 6 игроков в стандартное теневое лото.	1 мин.
3	Введение в игру. Объяснение правил.	<i>Ведущий объясняет правила игры:</i> 1 Вариант: Участники берут себе по 1-2 поля с теневыми силуэтами, ведущий показывает карточку, а игроки должны найти соответствующий силуэт и наложить поверх него цветное изображение. Кто первый все закрыл, тот и победитель. 2 Вариант: Дети берут себе по 1-2 поля с цветными картинками, ведущий показывает тень, а игроки должны найти соответствующий силуэт и назвать его. Только после этого ведущий может отдать картинку игроку, тот закрывает ею тенью. Если тень не названа, картинка откладывается на следующий раз. Кто первый все закрыл, тот и победитель. 3 Вариант усложненный: Игроки берут себе по 1-2 поля с тенью (или картинками), ведущий показывает цветную картинку (или тень), а игрок кому подходит данная картинка, должен объяснить её значение. (Например: банк - это место для хранения денег; купюра или банкнота - так называют бумажные деньги; юбилейная монета – это монета, чеканящая в ознаменование юбилейных дат и т.д.) Только после этого ведущий может отдать картинку (тень) игроку, Если игрок не объяснил изображение на картинке, картинка откладывается на следующий раз. Кто первый все закрыл, тот и победитель. Если в конце	3 мин.

		игры, остались картинки, то другие игроки могут помочь ребятам объяснить изображения.	
4	Теневое лото	Практическая деятельность в соответствии с ранее озвученными правилами.	20 мин.
5	Подведение итогов	Обсуждение итогов игры с участниками	2 мин.
	Итого		30мин.