



КАРТОТЕКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
С ЭКОНОМИЧЕСКИМ СОДЕРЖАНИЕМ
ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ



ИГРА «РАЗЛОЖИТЕ ТОВАР»

Цель: учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания малышей о разновидности торговых объектов.

Ход игры

Перед ребенком раскладывают несколько картинок с изображением предметов, которые могут быть товаром в различных магазинах.

Задание 1

Разложить картинки на группы, в которых предметы объединены по общим назначением.

Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное.

Задание 2

Сгруппировать картинки, не нужно дифференцировать предметы по общим признакам, а предложить свои варианты их сочетания, руководствуясь собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо — молоко», «Фрукты и овощи» и тому подобное.

ИГРА «УМЕЛЫЕ РУКИ»

Цель: воспитывать бережное отношение к предметам, изготовление которых требует кропотливого труда разных по специальности людей; учить рационально использовать вещи, бывшие в употреблении.

Ход игры

Детей распределяют на две команды по 5-6 человек. Воспитатель называет или показывает какой-либо предмет и предлагает рассказать о его назначении.

После этого детям дается задание придумать, как еще можно использовать его в несколько измененном или в том же состоянии, однако при условии, что он уже устаревший и не может быть использован по своему назначению.

ИГРА «НЕ ОШИБИТЕСЬ»

Цель: закрепить знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление.

Ход игры

Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения: мама дает ребенку деньги; ребенок идет по улице с пустой котомкой; ребенок входит в магазин; стоит у кассы; берет хлеб у продавца; идет домой с наполненной сумкой.

Задание 1

Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий изображенного на них.

Задание 2

Составить коротенький рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

ИГРА «НЕ ОШИБИСЬ» (2)

Материалы: карточки с рисунками, относящимся к физиологическим потребностям, безопасности и сохранения здоровья, к потребности семьи и общения, к потребности образования.

Ход игры

(В.) Покажите билеты, на которых изображения, относящиеся к потребности безопасности и сохранению здоровья человека. (*Дом, девочка умывается, девочка делает зарядку, дети занимаются спортом, куртка*)

– Покажите картинки (билеты), на которых изображены физиологические потребности. (*Продукты питания, стакан с водой, солнце, девочка спит -он, девочка кушает*).

- Что относится к потребности общения и семьи? (*Телефон, дети общаются, девочка пишет письмо, семья*).

- Что имеет отношение к потребности образования? (*Тетрадь, книга, ручки, карандаши, мальчик собирается в школу*).

(В.) – Мы приехали в город «Потребности человека». Здесь есть улицы: *Физиологические потребности, Безопасность и сохранение здоровья, Образование, Общение и семья*.

Гном-эконом подготовил для вас интересные задания. Чтобы их быстрее выполнить, вам нужно разделиться на группы. Каждая группа пойдет на улицу с соответствующим рисунком на своем билете. На столах картинки, обозначающие определенные потребности. По ним можно определить какая это улица: например, там, где изображены дом и мальчик, делающий зарядку – это улица *Безопасность и сохранение здоровья*.

(Дети подходят к столам кладут в лоточки свои билеты, и садятся возле столов на стульчики.)

ИГРА «ОЦЕНИ ПОСТУПОК»

Цель: воспитывать бережное отношение к природным ресурсам и другим материальным ценностям; на основе логического мышления учить делать самостоятельные выводы.

Ход игры

Ведущий предлагает детям послушать рассказ, который предусматривает ошибку объективно неоправданную для любого героя.

Задачи:

- а) найти ошибку в действиях;
- б) обосновать свой ответ;
- в) дать оценку действиям.

Ориентировочные рассказы ведущего

Рано утром заглянуло солнышко в окошко Вовиной комнаты. Проснулся мальчик, сладко зевнул, потянулся, включил свет и начал делать гимнастику.

Решила Маша постирать платье своей куклы. Выбрала она самую большую чашку, налила в нее воды доверху, взяла мыло и начала стирать. Очень старалась Машенька, и платьице стало чистым и красивым.

ИГРА «ЧТО ВАЖНЕЕ?»

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

Ход игры

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.

ИГРА «МЫ—ХУДОЖНИКИ»

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

Ход игры

Каждому участнику игры, «художнику-оформителю» (их может быть 2-3), дается задание — сделать рекламу своей лавки. Остальные дети оценивают работу тех, кто играет, в конце определяют победителей.

Вариант 1

Каждый участник игры получает определенное количество цветных силуэтов различных предметов, которые могут быть товаром магазинов определенного вида («Игрушки», «Цветы», «Хлеб», «Молоко» и др.).

Вариант 2

Из общего количества силуэтов необходимо выбрать только те, которые нужны для составления рекламы «своего» магазина.

ИГРА «ЧЕЙ ТРУД ВАЖНЕЕ?»

Цель: закрепить знания детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленности.

Ход игры

Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж спит; врач слушает больного; продавец обслуживает покупателя; женщина стирает белье; мужчина копает яму для посадки дерева.

Задание 1

Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия, которые объясняются как общественно полезный труд и оплачиваются (врач слушает пациента, продавец отпускает товар покупателю).

Задание 2

Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия человека, которые имеют двойную функцию. Например, женщина стирает белье — это может быть и мама, и сотрудница прачечной; человек копает землю — это может быть и папа, и садовник.

ИГРА «НАЗОВИ МОНЕТУ»

Цель. Расширить представления детей о разнообразии названий денег в художественных произведениях.

Материал. Сказки «Малыш и Карлсон», «Приключения Пиноккио», «Али-Баба и сорок разбойников» и др. «Портреты» сказочных героев..

Содержание. Дети рассматривают иллюстрации, вспоминают содержание сказок. Через игровую ситуацию определяют название денег, которыми пользуются герои сказок. Например, Карлсон покупает Малышу щенка, имея несколько эре. Буратино (Пиноккио) покупает билет в театр на четыре сольдо. Али-Баба и сорок разбойников владеют динарами и т. д.

ИГРА «КОМУ ЧТО ПОДАРИМ?»

Цель. Развить умение правильно подбирать подарок, обосновывая свой выбор.

Материал. Карточки - картинки на которых изображены: машины, куклы, мяч, щенок, котенок, шапка, шляпка, костюм, платье, ботиночки, туфельки, значок, бантик и др.

Содержание. Воспитатель выставляет картинки с изображением мальчика Алеши и девочки Ирины. Предлагает рассмотреть карточки – картинки, на которых нарисованы разные предметы, вещи, украшения, выбрать понравившиеся и подарить Алеше и Ирине. Дети подбирают карточки и рассказывают, кому, что и зачем они дарят.

Вариант. Дети дарят подарки героям мультфильмов, сказок.

ИГРА «МОНОПОЛИЯ»

Цель игры: необходимо заработать больше всех денег к тому моменту, когда один из игроков станет банкротом. Чтобы зарабатывать деньги, вам необходимо расставлять свои билетные кассы на секторах аттракционов и продавать билеты (аналог налогов), когда другие игроки оказываются на этих полях.

ИГРА «КОМУ ЧТО НУЖНО»

Цель: закрепить знания детей о предметах труда людей разных профессий.

Правила: разложить карточки в соответствии с профессией человека.

Материал: карточки с изображениями людей разных профессий (Повар, Портной, Художник, Учитель, Столяр, Врач) и орудий труда (швейная машина, указка, станок, шприц, краски, кастрюля).

ИГРА «КАКОЕ СЛОВО ЛИШНЕЕ?»

Цель. Развить умение определять «лишний» предмет, выделяя общий признак других.

Материал. Карточки с изображением четырех предметов, из которых один лишний. Рубль, Франк, марка (в монетах), рубль (банкнота).

Кофта, машина, кольцо, солнце.

Магазин, ларек, палатка (рыночная), жилой дом.

Цена, товар, деньги, ночь.

Содержание. Ребенку предлагаются четыре картинки с изображенными на них определенными предметами. Чтобы найти лишний предмет, ребенок объединяет три предмета по какому-либо признаку. Назвав лишний предмет, ребенок объясняет свой выбор.

ИГРА «НАОБОРОТ»

Цель. Научить самостоятельно, находить (подбирать) противоположные по смыслу слова.

Материал. Подбор слов (дорого – дешево, ленивый – трудолюбивый, экспорт – импорт, много – мало, покупатель – продавец и т. д.)

Содержание. Воспитатель называет слово, а ребята называют противоположное. Выигрывает тот, кто быстро и правильно находит нужное слово. Затем ведущим становится ребенок.

ИГРА «ПРОДОЛЖИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Цель. Развить умение выполнять ранее принятые условия при составлении рассказа.

Материал. Картинки экономического содержания; покупка товара в магазине, на рынке, изготовление товара и т. д.

Содержание. Взрослый сообщает условия игры. В каждом предложении «живут» экослова: покупатель, продавец, деньги, покупка, цена, товар, рынок, обмен и др. Ребенок рассматривает картинки и продолжает рассказ, начатый взрослым:

- Мне понравилась игрушка в магазине....
- Муха-цокотуха купила на рынке самовар....

ИГРА «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК»

Цель игры: развивать у детей представление о деньгах; навыки эффективного управления личными деньгами; интерес к получению и дальнейшему углублению финансовых знаний, что поможет добиться успеха во взрослой жизни.

ИГРА «БЮДЖЕТ МОЕЙ СЕМЬИ»

Цель: расширять знания детей о составляющих семейного бюджета: зарплата, стипендия, пенсия; формировать основы экономической культуры дошкольников; воспитывать уважение к людям труда.

Материал: карточки с изображением членов семьи и результатов их труда, денег.

Воспитатель предлагает детям разделить на три семьи. Каждому необходимо вытянуть карточку с изображением членов семьи, результатом их труда. Сумма денежного вознаграждения за труд на карточке не указана, дети ее определяют сами. Каждая семья должна определить свой бюджет и в конце игры сравнить, у кого он больше. Варианты семейного бюджета могут быть разные. Например, вариант 1: папа — юрист, зарплата..., мама — продавец, зарплата..., сын — студент, стипендия...; вариант 2: папа — водитель, зарплата..., мама — учитель, зарплата..., дочь — ученица 2-го класса и т.д.

ИГРА «КТО ЧТО ДЕЛАЕТ?»

Цель: Расширить знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых.

Материал: Карточки с изображением профессии (продавец, повар, кассир, художник, банкир). Трудового действия (взвешивает товар, готовит еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги, показывает рекламные образцы и др.)

Содержание: Ребенок, взяв карточку, называет профессию. Находит соответствующую карточку с изображением трудовых действий и рассказывает о них.

Вариант. Дети подбирают инструменты (картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных картинках.

ИГРА «НАЗОВИ ПРОФЕССИИ»

Цель. Научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека. Воспитать интерес к людям разных профессий.

Материал. Цветок ромашки, на лепестках которой условно изображены результаты труда людей разных профессий.

Содержание. Ребенок, отрывая лепесток ромашки, называет профессию, связанную с удовлетворением определенной потребности.

ИГРА «КТО ТРУДИТСЯ, КТО ИГРАЕТ»

Цель. Закрепить представления детей о различии трудовой и игровой деятельности (трудовой – нетрудовой).

Материал. Набор карточек с изображением трудовых и игровых процессов.

Содержание. У каждого ребенка – набор парных карточек (трудовая – игровая деятельность). Ребенок описывает изображения, называет процессы (мальчик чистит ботинок, девочка стирает кукольное белье, дети танцуют, играют и т. д.). Устанавливает отличия (наличие результата труда или его отсутствие).

ИГРА «КАКИЕ БЫВАЮТ ДОХОДЫ?»

Цель. Уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; усовершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основные и не основные).

Материал. Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход.

Содержание. Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

ИГРА «КАКИЕ БЫВАЮТ РАСХОДЫ»

Цель: Показать детям, что расходы бывают обязательные(основные) и необязательные (не основные).

Материал: Модель «Расходы», карточки с изображением предметов, символизирующих основные и не основные расходы (мебель, одежда, продукты, питания, свет, газ, игрушки, книги, карточки белого и красного цвета.

Ход.

Вариант1: ведущий показывает картинку с изображением какого-либо предмета, дети поднимают карточку того цвета каким он считает предмет по степени необходимости.

Вариант2: детям раздаются предметные картинки, карточки раздаются двум детям. По сигналу воспитателя дети становятся вокруг ребенка необходимого по их мнению цвета.

ИГРА «ТОВАРНЫЙ ПОЕЗД»

Цель. Закрепить знания детей о месте изготовления товара; классифицировать товар по месту производства

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

Содержание. 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.

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

ИГРА «ДОМИНО»

Цель. Закрепить знания о названии, достоинстве монет; развить внимание, память.

Материал. Карточки домино, на которых нарисованы монеты разного достоинства и в разном наборе.

Содержание. Правила игры – общие для домино. Один из детей выставляет карточку домино, следующий ребенок слева или справа, кладет карточку с соответствующим «набором» монет. По окончании игры осуществляется проверка, устанавливается, правильно ли подобраны карточки.....

Вариант. На карточках домино изображены денежные знаки разных стран.

ИГРА «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.

ИГРА «УГАДАЙ, ГДЕ ПРОДАЮТСЯ»

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

Материал. Картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т. д.

Содержание. Дети подбирают группы карточек с изображением овощей, фруктов, мебели и т. д. Выкладывают их перед соответствующей сюжетной картинкой, где нарисованы магазины «Мебель», «Овощи», «Супермаркет» и др. Устанавливают зависимость между названием магазина и товарами, которые в нем продаются.

ИГРА «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.

ИГРА «ЧТО И КОГДА ЛУЧШЕ ПРОДАВАТЬ?»

Цель. Закрепить знания детей о спросе на товар, о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос.

Материал. Карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (летом, зимой и т. д.); мелкие карточки с изображением сезонных товаров.

Содержание. Дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например: панамки, сандалии, сарафан, бадминтон и др. - в «летний» магазин. Шубу, шапки, варежки – в «зимний».

ИГРА «СРАВНИ..»

Цель. Сформировать умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене; развить самостоятельность в выборе решения.

Материал. Карточки с изображением разных предметов, ценники.

Содержание. Сначала дети подбирают предметы товаров (сериационные ряды) от предмета самого дешевого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы.

ИГРА «ХОЧУ И НАДО»

Цель: познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

Материал: карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

Содержание. Определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на картонке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

ИГРА «КАКИЕ БЫВАЮТ ДОХОДЫ?»

Цель. Уточнить знания детей об основных и дополнительных доходах; усовершенствовать навыки самостоятельного определения видов доходов (основные и не основные).

Материал. Карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход – заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, ткачихи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов, работа в саду, огороде и др.), дающих дополнительный доход.

Содержание. Дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

ИГРА «КАФЕ «ВКУСНО И ПОЛЕЗНО»

Цель: расширить знания детей о потребностях человека в пище, учить сравнивать вкусные и полезные продукты, формировать основы экономической культуры личности ребенка.

Материал: меню с изображением продуктов питания.

Воспитатель «приглашает» детей в кафе. У каждого на столике лежит меню с изображением продуктов питания. Предлагается сделать заказ самых вкусных и полезных продуктов, назвать их и сравнить, какие из них можно часто употреблять в пищу, а какие редко и почему.

ИГРА «ТУРИСТИЧЕСКИЙ ПОХОД»

Цель: уточнить знания дошкольников об основных потребностях человека.

Материал: карточки с изображением разных вещей.

Дети делятся на три команды, каждая из которых готовится в поход на юг, на север, в пустыню. Команды могут взять только те вещи, которые будут необходимы им в тех условиях, в которые они попадут.

Вещи, изображенные на картинках, размещаются по всей групповой комнате, участники команд выбирают то, что, на их взгляд, им нужнее всего. В конце игры команды проверяют друг друга и объясняют свой выбор.

ИГРА «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.

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

ИГРА «СОВЕТЫ ПОКУПАТЕЛЮ»

Цель: учить детей находить выход из экономической ситуации, формировать основы экономической культуры личности ребенка.

Воспитатель приводит детям различные экономические ситуации и просит их разрешить. За каждое правильное решение дается фишка, выигрывает тот, кто набрал максимальное количество фишек.

Ситуация 1. Когда выгоднее покупать шубу: зимой или летом? Почему?

Ситуация 2. На рынок привезли яблоки. Продавцу Свете яблоки доставили свежие, большие, с красными боками, а продавцу Косте яблоки привезли маленькие, сморщенные. Цена на них одинаковая. У кого яблоки купят быстрее?

Ситуация 3. Мальчик Миша решил навестить свою больную бабушку и купить ей бананы. В магазине они стоили 3 тысячи, а на рынке — 2 тысячи. Где Миша купит бананы? Почему?

Ситуация 4. Если цены на молоко стали выше, что произойдет с ценами на продукты из него?

Ситуация 5. Когда будут дешевле яблоки и груши: летом или зимой? Почему?

Ситуация 6. На что расход денег будет больше: на покупку машины или билета на поезд?

ИГРА «ГРУША-ЯБЛОКО».

Цель: научить считать деньги и ресурсы.

Необходимые материалы: бумага, карандаши, ножницы.

Суть игры: Предложите ребенку нарисовать на одной стороне бумаги грушу. Когда рисунок закончен, предложите нарисовать на оборотной стороне листа яблоко.

Когда завершены оба рисунка, дайте ребенку в руки ножницы и попросите вырезать для вас и грушу, и яблоко. Увидев замешательство, объясните, что, конечно, это невозможно. Потому что лист бумаги один, и если мы изначально хотели вырезать два рисунка, необходимо было заранее спланировать место на бумаге.

Так и с деньгами: их нужно планировать заранее.

ИГРА «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.

ИГРА «РАЗМЕН»

Цель: научить считать деньги.

Необходимые материалы: монеты и купюры разных номиналов.

Количество участников: 1-5.

Суть игры: 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.

ИГРА «КТО КЕМ РАБОТАЕТ?»

Цель. На примере сказочных героев закрепить и расширить представление о профессии. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку-труженику.

Материал. Кукла-Загадка, рисунки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев.

Суть игры

Покажите детям картинки, на которых изображены люди разных профессий. Дети, ориентируясь по рисункам, называют профессии родителей, своих близких, всех тех, с кем они встречаются.

Получив из кассы картинки с изображениями сказочных героев, просит отгадать их профессии.

Раздайте девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с изображениями людей разных профессий. По сигналу колокольчика девочки и мальчики начинают искать свою пару и по двое садятся за столы, а затем по очереди доказывают правильность своего выбора. Можно предложить детям, чтобы с помощью движений, имитаций и других образных действий они показали профессию своего героя.

Организуйте постепенный переход к сюжетно – ролевым играм на эту тему. Можно провести и беседы о том, как относится к своему труду герой, кто производит товары, а кто предоставляет услуги (если дети знакомы с этими понятиями).

ИГРА «МАЛЕНЬКИЕ ПОКУПКИ»

Цель: Показать, что каждая вещь стоит денег, сопоставлять цена товара с имеющимися наличными деньгами.

Материал: Картинки с изображением различных предметов(товаров), ценники, деньги.

Ход: Дети выбирают товар, соотносят цену с имеющимися у них деньгами, делают покупки по заданию ведущего:

-Покупка только одного предмета(товара).

-Покупает сразу несколько товаров (спрос не превышает предложение).

-Покупатель сравнивает товары по стоимости (дороже, дешевле, одинаковые по цене)

ИГРА «КТО КАК РАБОТАЕТ?»

Цель. Расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым и трудолюбивым героям сказок.

Материал. Лесенка, состоит из пяти ступеней; сказочные герои: Золушка, Буратино, старая из сказки Пушкина, Крит, Кот в сапогах, Маугли, Котигорошко, Кривенька Уточка, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др.

Суть игры. Покажите черный ящик, солнышко и облако. Просите помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых?

С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана) лесенку, предложите каждому ребенку достать из черного ящика рисунок с изображением сказочного героя.

Затем знакомьте с правилами игры:

Если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора.

Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям:

«Так работает, что даже весь день на солнышке лежит».

«Хочешь, есть калачи - не лежи на печи».

Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устройте дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

ИГРА «УГАДАЙ, КАКАЯ ЭТО ПРОФЕССИЯ»

Цель: Закрепить и уточнить знания детей о профессиях, связанных с работой в рекламном агентстве.

Материал: Карточки картинки с изображением людей разных профессий.

Ход: *Вариант1:* Воспитатель описывает профессии рекламного агента, рекламодателя, художника-оформителя, и т.д., но не называет их.

Дети отгадывают.

Вариант2: Игра с карточками, на которых изображены: банк, детский сад, рекламное агентство, больница, магазин и т. д. Детям раздаются карточки и они говорят, чем занимаются люди работающие например в больнице.

ИГРА «СОБЕРИ ВМЕСТЕ»

Цель: Расширить представление детей о товарах; научить группировать их по разным признакам.

Материал: Карта (панно) с изображением различных товаров.

Ход: У каждого ребенка – карта. На которой нарисованы разные предметы.

Используя круги Эйлера – Венна, дети объединяют предметы по различным признакам: съедобное – несъедобное; игрушки – орудия труда.

ИГРА «УСЛУГИ И ТОВАРЫ»

Цель. Закрепить сведения о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках. Воспитывать уважение к любой работе.

Материал. Предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг - в сказках: Красная Шапочка несет корзину с пирожками, художник Тюбик рисует картины, Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, Дедушка ловит неводом рыбу, Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма и т. д.; таблицы Товары, Услуги.

Суть игры

Из-за театральной ширмы слышать голос героя: ребята, я решил печь пирожки и продавать их лесным жителям. Как вы считаете, я произвожу товар или предоставляю услугу?

Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить другому).

Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец.

В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия:

-Мама печет пирожки бабушке. Пирожки - это товар, который изготовила мама. А вот внучка несет эти пирожки бабушке. Итак, девочка предоставляет услугу.

-Винтик со Шпунтиком ремонтируют автомобили. Они предоставляют услуги. По окончании детям читают любимую сказку и проводят беседу по теме игры.

ИГРА «ИНТЕРЕСНЫЕ ПОКУПКИ»

Цель: Раскрыть детям покупательную силу денежных знаков.

Материал: Товары разной стоимости, монеты (купюры) разного достоинства.

Ход: Ведущий дает задания «покупателям» с постепенным усложнением:

-купить вещь(предмет), которая стоит....рублей;

-назвать, что можно купить зарублей;

-самостоятельно узнать, а потом назвать одну, две, три вещи, стоящие определенную сумму денег.

ИГРА «УЗНАЙ ТОВАР»

Цель: Дать понятие, что каждая вещь-товар. Товары бывают разного назначения.

Материал: Картинки с изображением товара различного назначения

(промышленные, сельскохозяйственные, культурно-бытового назначения и др)

Ход: *Вариант1:* Покупатель описывает товар не называя его, продавец отгадывает и отдает.

Вариант2: Покупатель называет назначение предмета или некоторые действия с этим предметом, продавец отгадывает и отдает.

Вариант3: Покупатель называет то что может получиться

ИГРА «ЧЕЙ СУВЕНИР»

Цель: Познакомить детей с народными промыслами (городецкая, хохломская, гжель и т.д.)

Материал: Картинки – пазлы.

Ход: *Вариант1:* Детям предлагаются пазлы с изображением различных народных промыслов. Ведущий показывает картинку дети определяют у кого какой промысел и складывают пазлы.

Вариант2: Дети самостоятельно выбирают пазлы одного промысла.

Вариант3: Ведущий называет промысел, дети находят изображения изделий этого промысла.

ИГРА «ДЕТСКАЯ ЛОТЕРЕЯ»

Цель: Познакомить детей с особенностями разыгрывания лотереи.

Материал: Лотерейные билеты с указанием номера и серии; специальные призы (детские поделки); табло.

Ход: Лотерея-это возможность выиграть что-либо на купленные лотерейные билеты. Дети покупают билеты, а дальше все разыгрывается как в настоящей лотерее. Крутится барабан с шарами, и объявляется номер билета, на который «выпал» выигрыш. Дети сравнивают номера билетов с номерами на табло. Это беспроигрышная лотерея.

ИГРА «МАГАЗИН ИГРУШЕК»

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

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

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

ИГРА «БРОСЬ КУБИК»

Игра несколько похожа на предыдущую. Вам потребуется игральная кость и пригоршня монет. Цель – собрать, скажем, 1 рубль (или любую другую сумму). Игрок кидает кубик и в зависимости от того, какая цифра выпала, он или берёт монетку, или пропускает ход.

Можно распределить цифры на кубике следующим образом:

- 1 – игрок берёт 1 копейку,
- 2 – 5 копеек,
- 3 – 10 копеек,
- 4 – 50 копеек,
- 5 – любую нужную ему монетку,
- 6 – пропускает ход.

Важно то, что нужно собрать не больше, ни меньше, а именно рубль – перебрал – проиграл. Играя, дети будут практиковаться в счёте в уме и удерживании в голове информации.

ИГРА «СОБЕРИ КУПЮРУ ИЛИ МОНЕТУ!»



Вы заранее собираете из монет три суммы, например, 1 рубль, 7 рублей и 50 рублей. Далее, рисуете на бумаге три круга и пишете каждую сумму в отдельном круге. Далее, перемешиваете все монеты и просите ребенка собрать из монет нужную сумму, складывая их в определенный круг. При этом иногда у него будет получаться перебор в каком-то круге, а иногда недобор и ему придется перетасовывать монеты из одного круга в другой, чтобы получить точную сумму. Игра тренирует:

- математический счет;
- ребенок научится различать монетки – поймет, что у них разная ценность;
- аналитическое мышление и усидчивость.

ИГРА «ШКОЛА БАНКИРОВ»

Цель: продолжать закреплять знание цифр, умение соотносить цифру и количество, упражнять в понятиях больше, меньше, продолжать работу по воспитанию элементарных знаний об экономике, активизировать словарь словами банк, банкир, купюра, расходный и приходный ордер, закрепить знание названий дней недели.

В. Сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще называют, денежными знаками. У нас лежат несколько купюр разного достоинства: 1, 3, 5, 10 рублей. Какие купюры у вас на столе лежат? Какая из купюр большего достоинства, какая — меньшего, и почему? Сколько всего у вас купюр? Покажите купюру самого высокого достоинства, самого низкого достоинства. Как вы узнали? Купюры какого достоинства у вас нет? Какие купюры можно сложить, чтоб получить 8, 9, 4 и т. д.

Первое задание: в один ряд положите все купюры достоинством в 3 рубля; в другой — в 5 рублей; в третий — в 1 рубль.

Второе задание: на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+ 1+1+1).

Третье задание: оставить на столе 5 рублей, но не одной купюрой, а несколькими (3+1+1, 1+1+1+1+1).

Четвертое задание: оставить на столе 3 рубля, но разными купюрами.

Правильные ответы поощряются звездочками.

Воспитатель раздает детям бланки квитанций оплаты за электроэнергию, квартиру, выполняет роль работника банка. Одна группа детей получает деньги, другая платит за электроэнергию, третья — за квартиру и т. д.

Наш банк работает в течение всей недели с одним выходным днем.

ИГРА «ПОЕЗД МОНЕТ И КУПЮР»

Цель: учить выстраивать последовательность по увеличению и уменьшению достоинства монет и купюр.

Материал: Набор монет на каждого ребенка для практических действий, «поезд монет и купюр», где дети смогут раскладывать монеты и купюры в увеличивающейся и уменьшающейся последовательности;

Ход игры:

- К нам в гости приехал «поезд монет и купюр». Как вы думаете, что за груз он везет? (монеты)

- Правильно, но монеты в этом поезде расположены в определенном порядке. В первом вагоне едет монета самого большого достоинства. Посмотрите на свои монеты, какая монета может ехать в первом вагоне?

- Давайте поместим в первый вагон монету в 5 рублей, в следующем вагоне какая поедет монета?

Далее дети распределяют монеты по вагонам в порядке убывания достоинства.

- Какая монета едет в последнем вагоне? Значит, эта монета самого меньшего достоинства (1 копейка).

Можно задать детям вопросы по данному заданию: Какая монета находится в вагоне между 1 копеей и 10 копейками?

- Ребята, а можно расселить по вагонам купюры таким же образом (дети расселяют купюры по вагонам).

ИГРА «ЕСЛИ..., ТО...»

Цель: ввести в активный словарь понятия: «продовольственный магазин», «промтоварный магазин», учить разграничивать понятия, находить сходные и отличительные черты; уточнить у детей представления о разных видах магазинов.

Ход игры:

- Ребята, я вам буду говорить предложение, а вы должны будете продолжить это предложение, например, «Если пойти в овощной магазин, то, что там можно купить?».

- Если пойти в обувной магазин, что там можно купить?
- Если пойти в магазин одежды, что мы там купим?
- Если пойти в мебельный магазин, что мы там купим?
- Если пойти в продовольственный магазин, что там можно купить?
- Если пойти в промтоварный магазин, что там можно купить?

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «НАЙДИ ПАРУ»

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязь между достоинством денег.

Материал: монеты и купюры разного достоинства (по одному набору монет и купюр на каждого ребенка).

Ход игры:

Под звучание музыки дети танцуют, когда музыка прекращается, дети должны найти пару по достоинству монет. Пару составляют дети, где у одного – монета меньшего достоинства, а у другого монета большего достоинства.

ИГРА «ДОРОГО – ДЕШЕВО».

Цель: учить детей соотносить цену и качество товара.

Материал: морфологическая таблица с наименованиями разных видов магазинов и то-варов, продаваемых в них. Красные таблички, обозначающие дорогой товар, синие таблички, обозначающие дешевый товар.

Ход игры:

- Посмотрите, ребята, у нас здесь лежат различные товары. И у меня есть такие интересные таблички – синяя и красная – синяя табличка обозначает дешевый товар, а красная табличка обозначает дорогой товар. Как вы думаете, какой товар самый дорогой и самый дешевый? Разложите таблички.

- Разложите таблички красную возле дорогого товара, а синюю возле дешевого товара. Почему вы так решили?

ИГРА «АУКЦИОН»

Цель: учить детей устанавливать связь между ценой, наличной суммой и сдачей.

Материал: мелкие товары или иллюстрации с изображением товаров, деньги.

Ход игры:

Всем детям раздаются деньги для приобретения товара.

- Посмотрите, ребята у меня в руках красивый плюшевый Мишка. Кто хочет его купить? - Мишка стоит – 5 рублей. - Кто купит Мишку?

-Много желающих купить Мишку, тогда я добавляю цену. Мишка стоит – 6 рублей.

У кого есть такая сумма денег?

Далее продаем детям еще несколько игрушек. Можно использовать слово «Стоимость» (Какова стоимость Мишки?), чтобы ввести его в активный словарь ребенка.

ИГРА «ЧТО ДЕЛАЕТ?»

Цель: Уточнить названия таких профессий, как врач, учитель, водитель, художник; за-крепить у детей представления о профессиях.

Ход игры:

- Я буду называть вам профессию, а вы будете называть, что человек делает.

Повар – варит кашу;

Токарь – изготавливает детали;

Врач – лечит людей;

Учитель – учит детей;

Водитель – водит машину;

Продавец – продает продукты и товары;

- Какие профессии вы еще знаете? Что люди этих профессий делают?

ИГРА «КТО, ГДЕ РАБОТАЕТ?»

Цель: учить устанавливать связь места работы и профессии человека.

Ход игры: - В милиции работает... - В магазине работает...

- На пекарне работает... - В такси работают ... и т.д.

- В больнице работают...

Следует обратить внимание детей на то, что можно назвать не одну профессию, а несколько: В больнице работают врачи, медицинские сестры, уборщицы, гардеробщицы и т.д.

ИГРА «ХОЧУ - НАДО»

Цель: познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

Правила: определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», — относится изображенный на карточке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно.

ТСО: карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

ИГРА «КУПИ ДРУГУ ПОДАРОК»

Цель: научить подбирать монеты разного достоинства, в сумме составляющих цену подарка.

Правила: выбрать подарок, определить стоимость и выбрать соответствующие монеты. Покупает тот, кто заплатит за товар соответствующую цену.

ТСО: карточка с «подарками» и ценниками, монеты разного достоинства, карандаши разного цвета.

«КТО ЧТО ДЕЛАЕТ?»

Цель: расширить знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых.

Правила: Дети подбирают инструменты (картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных картинках.

ТСО: карточки с изображением профессии (продавец, повар, кассир, художник, банкир) и трудового действия (взвешивает товар, готовит еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги, показывает рекламные образцы и др.).

«УГАДАЙ, ГДЕ ПРОДАЮТСЯ»

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

Правила: Устанавливают зависимость между названием магазина и товарами, которые в нем продаются.

ТСО: картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т.д.

«МАГАЗИН ИГРУШЕК»

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

Правила: Ребенок отсчитывает определенную сумму денег, и покупает игрушку. По мере того, как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.

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

ИГРА «БЛИЦ-ОПРОС»

1. Для детей на улице. Физиологических потребностей.

а) Что обозначает понятие «физиологические потребности»? Перечислите физиологические потребности. *(Самые главные, без которых человек прожить не может. Еда, вода, воздух, тепло, солнечный свет, сон...)*

б) Загадка.

Стоит лентяйка

Всех зазывайка.

Кто приляжет – тот уснет

Отоспится, отдохнет. *(Кровать)*

2. Для детей на улице. Безопасности и сохранения здоровья.

а) Перечислите потребности человека, которые относятся к вашей улице. *(Жилье, одежда, занятия физкультурой и спортом, закаливание, соблюдение правил гигиены...)*

б) Какой номер дома у Гнома-эконома? Номер дома, в котором живет Гном-эконом меньше 16, но больше 14. (15)

3. Для детей на улице. Семьи и общения.

Материалы: российские монеты и купюры

а) Для удовлетворения многих потребностей семьи нужны деньги. Где семья их берет? Назовите достоинства купюр и монет, которые лежат на столе.

б) Почему так говорят: «Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей».

4. Для детей на улице. Образования.

Материалы: тетрадь и ручка с ценниками на них.

а) Зачем нужно образование? *(Ответы детей.)*

б) Школьница купила тетрадь за 5 рублей и ручку за 2 рубля. Сколько денег она заплатила?

Задания

5. Для детей на улице. Семьи и общения.

Материалы: сюжетные рисунки (3 шт.)

(В.) Общение нужно людям в любые дни, а в дни рождения особенно. Перед вами три рисунка: мальчик пришел к своей соседке на день рождения. Сложите картинку по порядку и придумайте их разговор.

6. Для детей на улице. Физиологических потребностей.

Материалы: мольберт, на нем карточки с рисунками разных потребностей человека (солнце, продукты питания, дома, кровать, игрушечная машинка, предметы одежды, мальчики катаются на лыжах, бадминтон, вода)

(В.) На мольберте рисунки с изображенными на них разными потребностями человека. Оставьте только те, которые относятся к физиологическим.

7. Для детей на улице. Безопасности и сохранения здоровья.

Материалы: мольберт, на нем рисунок (формат А3) с изображением разных предметов.

(В.) Из всех изображенных на рисунке предметов перечислите те, которые удовлетворяют потребности человека в его безопасности и сохранении здоровья.

8. Для детей на улице. Образования.

Материалы: игрушки, тетрадь, линейка, предметы посуды, корзинка, ручка, карандаш, краски, альбом, книга.

(В.) Сгруппируйте предметы: слева положите те, которые потребуются вам в школе для получения образования, справа – остальные.

ИГРА «ИЗОБРАЗИ ПОТРЕБНОСТИ»

Материалы: картинки, на которых нарисованы люди, выполняющие определенные действия.

(В.) Я приглашаю вас на площадь потребностей по интересам. Здесь мы поиграем.

Игра называется «**Изобрази потребности**».

Воспитатель показывает картинки, дети должны выполнить соответствующие действия (например, мальчик делает зарядку, девочка и мальчик танцуют, девочка чистит зубы и т.д.)

Решение проблемных ситуаций. (Сидя на ковре)

Ситуация 1.

Материалы: коллаж с соответствующими картинками (семья, украшения, наручные часы, сотовый телефон, аквариумные рыбки)

В одной семье живут, папа, мама, дочь и сын. Папа и мама работают, дочь – студентка, сын – школьник. Как-то раз подсчитали они свой семейный доход и купили то, что каждый хотел: маме – украшения, папе – наручные часы, дочери – сотовый телефон, сыну – аквариумных рыбок. Потратили все деньги. Правильно ли они поступили? *(Ответы детей.)*

Ситуация 2.

Материалы: сюжетная картинка.

Брат с сестрой зашли в магазин «Игрушки», чтобы по подходящей цене купить конструктор на деньги, которые им дали родители. Но на товарах не было ценников. Как им поступить? *(Ответы детей)*

(В.) Нам пора возвращаться назад. Я приглашаю вас снова сесть в автобус.

(Дети садятся в «автобус»)

Итог занятия.

В. Мы выяснили, что у каждого человека много разных потребностей. А почему не получается каждому из нас иметь все, что хотим? *(Ответы детей)*

Появляется Гном-эконом, благодарит детей за их активную работу, правильные ответы. Дарит детям призы.

ПРАКТИКА «МИНИ-БАНК»

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

Суть практики:

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%.

ПРАКТИКА «СОВМЕСТНЫЕ ПОКУПКИ»

Цель: показать принципы финансового планирования и разумных покупок, объяснить происхождение стоимости товара и основы финансовой безопасности.

Суть практики:

Регулярно совершайте совместные походы в магазин. Дайте ребенку возможность самому выбирать товар из вашего списка. Предложите ребенку подсчитывать на калькуляторе стоимость всех товаров, которые вы складываете в корзину, а также проверять срок хранения продуктов на упаковках. Обсудите, почему стоимость похожих товаров отличается: из-за величины упаковки, например, или она разная у каждого из производителей.

На первом этапе предлагайте ему найти конкретный товар на полке и довести его до кассы, затем выгрузить на ленту, после чего сложить в пакет.

На следующем этапе можно дать более сложное поручение, например, выбрать все для собственного завтрака.

Со временем вы увидите, когда ребенок готов выполнять самостоятельные несложные покупки.

ПРАКТИКА «САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ПОКУПКА»

Цель: показать принципы финансового планирования и разумных покупок, объяснить происхождение стоимости товара и основы финансовой безопасности.

Суть практики:

Когда вы поймете, что ребенок хорошо ориентируется в магазине, уверенно чувствует себя возле кассы и внимателен к ценам на товар и получению сдачи, предложите ему первый самостоятельный поход в магазин.

Обязательно составьте список покупок. В первый раз он должен быть несложным, не более трех товаров: например, хлеб, молоко и печенье. Обсудите, каких именно покупок вы ждете: если молоко – то какое; в какой упаковке; с каким сроком хранения; по какой цене.

Дайте сумму, предполагающую получение сдачи. Обсудите, какой должна быть сдача. Похвалите ребенка за покупку!

ПРАКТИКА «ТАБЛИЦА РАСХОДОВ»

Цель: научить считать деньги, показать принципы финансового планирования.

Суть практики:

Научите ребенка подсчитывать деньги, которые он собрал, заработал и потратил за неделю, а потом вписывать в таблицу получившиеся суммы. Эти действия должны войти в привычку.

Договоритесь о времени в расписании дня, когда ребенок будет уделять этому занятию 10 минут.

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ «МАГАЗИН»

Задачи:

расширять представление детей о том, что такое магазин; дать новое понятие «товар», продовольственные и промышленные товары, цена; разновидности магазинов; закрепить знания детей о том, для чего нужны деньги; воспитывать культуру взаимоотношений между продавцом и покупателем.

Ход экономической игры

В. - Ребята, мы очень много с вами знаем об истории возникновения денег: как они появились, что использовали раньше вместо денег, какие сейчас существуют деньги в разных странах.

Воспитатель повторяет и закрепляет с детьми уже знакомый материал на тему: «Деньги и история их возникновения».

В. - А что же такое магазин? (Ответы детей.) Правильно, это то 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 продовольственные товары, т.е. товары, которые можно купить в магазине и употреблять в пищу. (Хлеб, молоко, яйца, конфеты и т. д.)

А теперь попробуйте назвать промышленные товары (одежда, обувь, головные уборы и т. д.). (Ответы детей.)

Значит, товары у нас бывают какие? (Продовольственные и промышленные.)

Подумайте, ребята, что нужно иметь покупателю и что нужно знать для того, чтобы купить товар. (Иметь деньги, знать цену.) А что же такое цена? (Это то, сколько стоит товар.) Всегда ли цена на товар одинаковая? (Нет.) Значит, товары бывают дешевые и дорогие.

Скажите, выгодно ли покупателю покупать дешевый товар? А выгодно ли продавцу продавать дешевый товар?

Значит, цена влияет на то, сколько можно купить товара. (Дешевой продукции — много, дорогой — мало.)

Какой товар покупали бы вы — дешевый или дорогой? Почему?

Ребята, с одной стороны, это правильно, когда вы экономите деньги, покупая дешевый товар, и у вас еще остаются деньги на другую покупку. Это хорошо.

Но может ведь быть и такая ситуация. Например, в магазине продается обувь.

- одна пара обуви стоит дешево, но качество у него не очень хорошее, т. е. она не так удобна. Нет гарантии, что она будет служить долго. К тому же, в продаже есть эта обувь только больших размеров.

- Вторая пара обуви стоит дороже, но она очень удобна и практична. Эта пара обуви произведена известной фирмой, из качественных материалов ее качество гарантировано.

Какую бы обувь вы купили — ту, что дешевле, но низкого качества или ту, что дороже, но более качественную? (Ответы детей.)

Необходимо обратить внимание детей на то, что дешевый товар покупать хорошо, но важно обращать внимание и на качество продукции. Иногда, как видите, есть смысл купить дорогую, но более качественную вещь.

В. Мы уже с вами выяснили, что есть продовольственные товары, а есть промышленные товары. А какие у нас бывают магазины? (Овощной, хлебный, колбасный, рыбный — магазины продовольственных товаров; мебельный, обувной, «Одежда» и т. д. — магазины промышленных товаров.)

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

В чем заключается работа продавца в магазине? Например, в продовольственном магазине? А в магазине, где продают ленты, пуговицы, ткани? А в обувном магазине? (Ответы детей.) Хотели бы вы стать продавцом в магазине? (Ответы детей.)

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

ИГРА: «ЧТО ЛЕЖИТ В ЧЕРНОМ ЯЩИКЕ»

Цель: Сформировать через сюжетно-дидактическую игру экономическое мышление; развивать способность совместно развешивать игру, согласовывая собственный игровой замысел замыслами сверстников; активизировать использование в речи детей экономических терминов: «товар», «бизнес», «банкир», «банк», «акция», «рекламодатель»; воспитывать культуру речевого общения.

ХОД ИГРЫ:

Воспитатель берет роль ведущего на себя. Предлагает детям выбрать команду из 6 человек, которые будут играть за игровым столом. На игровом поле расположены сектора. Предлагаются правила игры: крутишь барабан стрелка указывает на вопрос. Ведущий задает команде вопрос, команда обсуждает его. Если ответ неправильный, или его нет, вопрос переходит к зрителям. За каждый правильный ответ команда, или зритель получает фишку. (Вопросы для игр подбираются из книг).

Вопрос: Во многих русских народных сказках герой получает награду за свои подвиги (полцарства, дворец, кот). Что это на языке экономики? (Доход).

— Угадай, как оно зовется

Что за деньги продается

Это не чудесный дар

А просто-напросто... (товар).

— Я есть особый институт,

Где деньгам строгий счет ведут,
Кредиты фирмам предоставляют
Финансами там управляют.
Вклады ваши разместят
Их очень строго сохраняют. «Банк»
Сектор «Загадка».

Нужно отгадать сказку. Читается отрывок: «Возвращалась старикова дочь с большой прибылью, отправилась за богатством и мачехина дочь, но вернулась с одними убытками». («Морозко»).

Сектор «Черный ящик»: то, что лежит в черном ящике можно купить и затем продать с прибылью. Если у вас их будет много вы сможете стать владельцем магазина, фабрики, предприятия. Что это? (Акция).

Кроме того, на поле есть еще сектора «Музыкальна пауза», «Подвижная игра».

В конце игры победители награждаются заранее приготовленными «акциями», которые можно вложить в дело по своему усмотрению. В группе стоят три стола. На первом — конфеты, на втором – игрушка, на третьем – более ценный приз. Ребенок может вложить в свою «акцию» в «предприятие» первого стола, получив за неё сразу же конфеты. Если он хочет приобрести игрушку, то должен вложить «акцию» в «предприятие» второго стола, но владельцем он сможет стать только через месяц. Более ценный приз ребенок может получить только через год. Дети самостоятельно выбирают варианты.

ИГРА «КВЕСТ В СУПЕРМАРКЕТЕ»

Преыдущие игры научили ребёнка различать деньги по номиналу и платить за покупки. Пора проверить знания на практике.

Как играть

Предложите ребёнку пойти в магазин. Объясните, что в этот раз он будет за главного: ему нужно будет проследить, купили ли вы все запланированные товары, и хватило ли на них денег.

1. Вместе с ребёнком составьте список покупок и приготовьте сумму, которую планируете потратить в магазине.

Совет: пусть список покупок не будет длинным (максимум три-четыре товара), а сумма денег — не очень большой, чтобы ребёнку было проще в ней ориентироваться (двести-триста рублей).

2. Вместе с ребёнком пройдите по магазину. Его задача — собрать все товары из списка и уложиться в запланированную сумму. Обратите внимание ребёнка на то, что товары из одной категории (например, молоко) могут стоить по-разному. Цена зависит от имени производителя и от объёма товара.

3. К концу похода по магазину предложите ребёнку купить дорогой товар не из списка — например, коробку со сладостями. Если ребёнок согласится, спросите: а хватит ли у него денег? Денег на всё, разумеется, не хватит. Тогда предложите ему варианты: либо вы отказываетесь от покупки товаров из списка и покупаете коробку сладостей, либо откладываете сладости на потом и идёте на кассу только с теми покупками, которые запланировали заранее.

Пусть выбирает ребёнок.

Результат

В конце этой игры он научится сразу нескольким вещам:

Во-первых, узнает, что перед походом в магазин нужно составлять список покупок.

Так проще не хватать в корзинку лишнего и не растратить все деньги.

Во-вторых, узнает, что одни и те же товары могут стоить по-разному. И необязательно самый дорогой товар — самый лучший.

В-третьих, он узнает, что все покупки делятся на желаемые и необходимые. Коробка сладостей — это желаемая трата. Конфеты — дело вкусное, но если дома ждут молоко и подсолнечное масло, а денег с собой немного — можно обойтись и без конфет. То есть в этом случае коробка сладостей — это желаемая покупка, а молоко и подсолнечное масло — необходимые.

Четвёртый урок ждёт его на кассе. Ребёнку предстоит заплатить за покупки и проверить сдачу, которую даст ему кассир. Предложите ребёнку оставить сдачу себе. Он может потратить её на игрушку или что-то вкусенькое, а может положить в копилку.

Ура, квест пройден. Периодически повторяйте его с ребёнком — так он скорее научится разумно относиться к тратам.

«ЧТО БЫСТРЕЕ КУПЯТ?»

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

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

ТСО: карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платье для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц); ботинки (на одном нет шнурка).