



# **КАРТОТЕКА ИГР**

**«Формирование финансовой  
грамотности у дошкольников  
в игровой деятельности»**

**Подготовительный к школе возраст**

**Составили:  
Ковчун Е.А.  
Юшкова И.А.**



## **ИГРА 1 «Нужные покупки».**

Цель – закрепление представления у детей о деньгах.

Задачи:

1. Закрепить представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар.
2. Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег).
3. Закрепить представления детей о категориях товаров.
4. Закреплять понятие «потребность» и «полезность».

Материалы и оборудование: игровое поле «Магазин», картинки возможных товаров в магазине, картинки денег.

Ход игры: Ребенок-продавец выкладывает товары по категориям. Дети-покупатели выбирают товары согласно имеющимся деньгам. Продавец проверяет правильность покупки.

## **ИГРА 2 «Нужно – не нужно».**

Цель – формирование понятия «спрос».

Задачи:

1. Дать представление детям о том, что такое «спрос».
2. Закрепить представление о «потребности».
3. Продолжать формировать умение «приобретать» товары по необходимости и полезности.
4. Продолжать формировать умение выбирать товар на заданную сумму денег.

Материалы и оборудование: картинки возможных товаров в магазине, картинки денег, картинки состава семьи.

Ход игры:

предложить ребенку отобрать из предложенных карточки товаров, которые захочет приобрести:

- семья, состоящая из мамы, дочки и бабушки;
- семья, состоящая из мамы, папы и сына;
- семья, состоящая из папы, мамы, дочки и четырех сыновей;
- семья, живущая на Крайнем Севере;
- семья, живущая на юге и т.п.



### **ИГРА 3 «Потребность – возможность».**

Цель – формирование представлений об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях.

Задачи:

1. Дать представление детям о понятии «ресурсы».
2. Сформировать представления детей о понятии «возможности».
3. Закреплять умение детей делать покупки на заданную сумму денег.

Материалы и оборудование: Игровое поле «Магазин», картинки возможных товаров в магазине, картинки денег.

Ход игры:

Вариант 1: перед детьми разложены товары категории «продукты». У детей определенные суммы «денег» на руках. Задание: ждем гостей. Что мы можем купить для угощения на имеющиеся деньги.

Вариант 2: Разложены товары с категории «игрушки». Задание: Света нас пригласила на день рождения. Какой подарок мы сможем купить на имеющиеся деньги.

Задания можно придумывать по своему усмотрению и исходя из интересов детей.

### **ИГРА 4 «Дорого – дешево».**

Цель – Формирование представления о понятиях «дороже/дешевле».

Задачи:

1. Дать представление детям о том, что товары имеют разную стоимость.
2. Учить выделять характеристики товаров и выбирать то, что ему нужно.
3. Закреплять умение классифицировать товары по стоимости (самые дешевые, самые дорогие).
4. Закрепить умение находить товары дешевле (дороже).



Материалы и оборудование: парные картинки товаров с указанием разной стоимости в пределах 20 р.

Ход игры:

Предлагая ребенку пары карточек, определить, какой товар дешевле, какой дороже.

Предложить детям выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами.

Предложить выложить ряд товаров по возрастанию стоимости, от самого дешевого до самого дорогого.

## ИГРА 5 «Запланированная покупка».

Цель – формирование у детей понятия «список покупок».

Задачи:

1. Учить детей следовать запланированному «списку покупок».
2. Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег.

Материалы и оборудование: картинки, готовые списки покупок.

Ход игры: каждому ребенку дается карточка «Список покупок» и предлагается собрать по нему товары в корзинку. Со временем, когда дети научатся действовать в соответствии «списка покупок», для поддержания интереса можно ограничивать время сбора или собирать на скорость (кто быстрее).



## ИГРА 6 «Запланированная покупка - 2».

Цель – формирование умения у детей планировать покупки.

Задачи:

1. Учить детей составлять «Список покупок».
2. Познакомить детей с понятиями «бюджет», «доход», «расход».
3. Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег.

Материалы и оборудование: набор карточек товаров разных категорий, с указанием стоимости, планшет корзина для составления списка покупок.

Ход игры: предлагаем детям составить «список покупок» для определенного события и собрать в корзинку в рамках оговоренного бюджета:

- день рождения;
- поездка на пикник;
- приготовление завтрака (обеда, ужина);
- отправляемся в путешествие;
- ждем гостей и т.п.



## **ИГРА 7 «Что откуда берется?»**

Цель – формирование представления о производстве разных товаров.

Задачи:

1. Сформировать представление у детей о том, что такое «производство» товаров.
2. Закрепить представление о ресурсах, необходимых для производства различных товаров.

Материалы и оборудование: набор карточек товаров и результатов различных производств.

Ход игры:

Вариант 1: предложить ребенку карточки с изображением различных продуктов и результата производства. Разделить карточки на 2 группы: «что можно съесть сразу» и «что нужно приготовить».

Вариант 2: Предложить карточки с изображением вещей. Из чего сделаны? Выбрать карточки, что нужно для производства товаров. Можно ли самим сделать такое? И т.д.

## **ИГРА 8 «Надо» и «хочу».**

Цель – формирование умения у детей разделять реальные потребности и свои желания.

Задачи:

1. Закрепить умение определять реальные потребности в приобретении определенных товаров.
2. Формировать у детей представление о том, что желание и реальная потребность не всегда совпадают.
3. Дать детям представление о том, что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «копить».

Материалы и оборудование: карточки с предметами и продуктами, которые встречаются в жизни человека.

Ход игры: ребенку предлагаются карточки, которые необходимо разделить на две категории «надо» и «хочу». Обсудите выбор ребенка, расскажите, как товары из одной категории переходят в другую в зависимости от возможностей (например, любая новая одежда переходит в категорию «хочу», если старая еще по размеру и в хорошем состоянии).

## ИГРА 9 «МЫ—ХУДОЖНИКИ»

Цель – закрепление понятия «реклама».

Задачи:

1. Закрепить знания детей о рекламе.
2. Развивать эстетические чувства и художественный вкус.
3. Учить устанавливать взаимосвязь между рекламой и успехом в торговых отношениях «продавец — покупатель».

Материалы и оборудование: карточки товаров.

Ход игры:

Вариант 1. Придумать свой магазин и сделать для него вывеску, используя картинки.

Вариант 2. Нарисовать вывеску и рекламу для своего магазина.

## ИГРА 10 «Школа банкиров»

Цель: закрепление умения складывать числа в пределах 20.

Задачи:

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

Материалы и оборудование: макеты денег.

Ход игры: 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?

Задание 1: Какие купюры можно сложить, чтоб получить 8, 9, 4, 15, 20 и т. д.

Задание 2: на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+ 1+1+1), только 12 рублей и т.д.

Правильные ответы поощряются звездочками.

## ИГРА 11 «Школа банкиров – 2»

Цель: закрепление знаний о работе банка.

Задачи:

1. продолжать закреплять знание цифр, умение соотносить цифру и количество, упражнять в понятиях больше, меньше.
2. продолжать работу по воспитанию элементарных знаний об экономике.
3. активизировать словарь словами банк, банкир, купюра, расходный и приходный ордер, закрепить знание названий дней недели.
4. Объяснить детям, что все платежи необходимо делать вовремя.

Материалы и оборудование: макеты денег, образцы квитанций на оплату, касса, карточки с днями недели.

Ход игры: Воспитатель раздает детям бланки квитанций оплаты за электроэнергию, квартиру, один ребенок выполняет роль банкира. Банк работает в течение всей недели с одним выходным днем, банкир отмечает день недели, задача жителей во время и правильно оплатить по квитанции.

**Усложнение:** касса сломалась, и жители не смогли во время оплатить, придумать штрафы.

