**Картотека игр**

**по финансовой грамотности**

**для детей 5-7 лет**

**Необходимо с помощью игр и практик донести до детей,**

**что:**

1**. Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются!**

Объясняем, как люди зарабатывают деньги и каким

образом заработок зависит от вида деятельности.

**2. Сначала зарабатываем – потом тратим.**

Рассказываем, что «из тумбочки можно взять только то,

что в нее положили», – соответственно, чем больше

зарабатываешь и разумнее тратишь, тем больше можешь

купить.

**3. Стоимость товара зависит от его качества, нужности и**

**от того, насколько сложно его произвести.**

Объясняем, что цена – это количество денег, которые

надо отдать, а товар в магазине – это результат труда

других людей, поэтому он стоит денег; люди как бы

меняют свой труд на труд других людей, и в этой цепочке

деньги – это посредник.

**4. Деньги любят счет.**

Приучаем считать сдачу и вообще быстро и внимательно

считать деньги.

**5. Финансы нужно планировать. Приучаем вести учет**

доходов и расходов в краткосрочном периоде.

**6. Твои деньги бывают объектом чужого интереса.**

Договариваемся о ключевых правилах финансовой

безопасности и о том, к кому нужно обращаться в

экстренных случаях.

**7. Не все покупается.**

Прививаем понимание того, что главные ценности –

жизнь, отношения, радость близких людей – за деньги

не купишь.

**8. Финансы – это интересно и увлекательно!**

1. **Игра «Груша-яблоко».**

**Цель:** научить считать деньги и ресурсы. Необходимые материалы: бумага, карандаши, ножницы.

**Суть игры:** Предложите ребенку нарисовать на одной сторонебумаги грушу. Когда рисунок закончен, предложитенарисовать на оборотной стороне листа яблоко.Когда завершены оба рисунка, дайте ребенку в рукиножницы и попросите вырезать для вас и грушу, ияблоко. Увидев замешательство, объясните, что,конечно, это невозможно. Потому что лист бумагиодин, и если мы изначально хотели вырезать дварисунка, необходимо было заранее спланироватьместо на бумаге.Так и с деньгами:их нужно планировать заранее.

1. **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.

1. **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.

1. **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.

**Три игры, которые научат ребёнка финансовой грамотности**

**Игра 1. «Размен»**

В магазине дети видят, как вы достаёте деньги из кошелька. А смогут ли они сами набрать нужную сумму? Первая игра научит ребёнка различать монеты, разменивать купюры и собирать одну и ту же сумму разными способами.

*Как играть*

У вас наверняка накопилось много мелочи. Высыпьте её на стол и расскажите ребёнку, какие бывают монетки. Дайте их рассмотреть, сравнить размер, вес, цвет, толщину.

То же самое проделайте с купюрами.

Объясните, что деньги — это конструктор. Мы собираем из них сумму, которую отдаём в магазине за покупки. Покажите ребёнку, как это работает: например, соберите 10 рублей из монет несколькими разными способами (из монет по 1 рублю, по 2 рубля, по 5 рублей и т.д. — комбинации могут быть разными).

А теперь предложите ребёнку «разменять» ваши деньги. Пусть разменяет вам монетами 10 рублей, 50 рублей, 100 рублей.

*Результат*

Эта игра научит ребёнка различать и считать деньги. Хотите сделать процесс более захватывающим? Предложите ребёнку собрать разные комбинации одной суммы денег на скорость.

**Игра 2. «Магазин»**

Теперь ребёнок знает, что любую сумму можно сложить из разных денег. Что делать с этими деньгами? Правильно — ходить в магазин и платить за покупки.

Порепетируйте поход в магазин дома.

*Как играть*

Как в детстве, только вместо листиков возьмите настоящие монеты и мелкие купюры.

Разложите на столе «товары»: игрушки, продукты из холодильника. К каждому товару прикрепите ценник. Договоритесь, кто будет «продавцом», а кто — «покупателем».

Если «покупатель» — ребёнок, то он должен будет собрать нужную сумму из купюр и монет и отдать вам в обмен на товар. Если сумма вышла больше — пусть дождётся сдачи. Затем поменяйтесь ролями. Теперь задача ребёнка-«продавца» проверить, правильно ли вы дали ему деньги. И если нужно, вернуть сдачу.

*Результат*

Эта игра учит ребёнка основному принципу товарно-денежных отношений: чтобы приобрести какую-то вещь, нужно за неё заплатить. Продавец получит эти деньги и использует их для развития своего бизнеса *—* купит новые товары или улучшит те, что продаёт сейчас.

**Игра 3. «Квест в супермаркете»**

Предыдущие 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 пройдитесь 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 нахватать 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 вкусненькое, а может положить в копилку.

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