

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребенка – детский сад № 9
муниципального образования Щербиновский район
станция Старощербиновская

"Финансовый лабиринт"

(игра - бродилка с элементами накопления и траты)



Воспитатель:
Спиридонова Марина Владимировна,
высшая квалификационная категория
адрес: 353620, Краснодарский край, Щербиновский район,
станция Старощербиновская ул.Тельмана,146.
телефон/факс: 8(86151)7-78-38
e-mail: kolokolchiki.9@yandex.ru

Дети рано включаются в экономическую жизнь семьи, ходят с родителями в магазины, участвуют в купле-продаже, узнают, что такое "деньги", "цена", "дешево", "дорого", "заработать", "продать" и т.д. Раннее разумное экономическое воспитание поможет избежать детям многих ошибок по мере взросления и приобретения финансовой самостоятельности. Как же приобщить дошкольников к финансовой грамотности, не перегружая их сложными терминами, не вдаваясь в подробности экономических механизмов? Ответ прост: только в игре, ведь это ведущая деятельность ребёнка - дошкольника. Чтобы сформировать у дошколят правильное представление о деньгах, семейном бюджете, производстве, потреблении товаров, необходимо заинтересовать ребёнка. Так как мои воспитанники любят играть в настольные игры я решила сделать такую игру, играя в которую дети не заметили бы что их чему - то учат.

Перво-наперво я изучила особенности основ экономического воспитания в дошкольном возрасте и разработала свою систему работы по данному направлению, которую успешно внедряю в свою работу с детьми. Обратив внимание с каким азартом и интересом ребята играют в игры - бродилки с кубиком, было решено - будет игра - бродилка. Проанализировав какими знаниями уже обладают дети 5 лет, мною было принято решение первоначально создавать игру опираясь на четыре ранее изученные темы:

- * Где что продаётся?
- * Что можно, а что нельзя купить?
- * Что создаётся трудом людей разных профессий?
- * Доходы и расходы?

Каждой теме был определён свой цвет, подобран соответствующий конверт и сделаны карточки с вопросами. Игровое поле соответственно было оформлено в этих цветах. Был обозначен старт и финиш. Вместе с детьми были оформлены фигурки людей (мальчиков и девочек).



"Финансовый лабиринт"

(игра - бродилка с элементами накопления и траты)

Цель: формировать у детей активный интерес к финансовой грамотности, обобщать и закреплять знания через игровую деятельность.

Задачи: * Развивать экономическое мышление, финансовое планирование, целеустремлённость; * Закреплять основные понятия: "доход", "расход", деньги, зарплата, долг, монеты, рубль.;* Упражнять в размене монет;* Развивать логическое мышление.

1 вариант:

Игра проходит вместе с воспитателем (банкир). Игрок выбирает себе фигурку - пешку и занимает место на старте. Банкир раздаёт детям по 1 монете каждого номинала 1, 2, 5, 10 руб. (зарплата):

Игроки 4- 6 детей, бросая кубик и шагая по игровому полю соответствующее количество шагов, выбирают конверт того цвета на квадрате какого они остановились. Ведущий предлагает ребёнку выбрать не глядя карточку с вопросом. Если участник правильно отвечает на вопрос, он получает дополнительную монету(премию), если ошибается, наоборот отдаёт свою. Побеждает тот участник, который дойдёт до финиша с наибольшим количеством денег. Заработанные деньги ребёнок может потратить в "магазине"- приобрести игрушку (из киндера), купить раскраску или не тратить деньги и отложить их пока в сумочку до следующей игры, а накопив сделать более крупную покупку - купить медаль "Финансист".



Время не стоит на месте, воспитанники приобретают новые знания, появляются новые вопросы и темы. Предыдущий вариант игры стал детям менее интересен, и я решила сделать второй вариант игры.

На каждый квадрат был приклеен порядковый номер в круге с границей определённого цвета. Основные правила остались прежними: получаем в банке стартовый капитал(зарплату), бросаем кубик и шагаем по клеткам. Но на этом

прежние правила заканчиваются. Теперь игрок должен назвать порядковый номер и внимательно выслушать ведущего(банкира), объясняющего правила.

Вариант 2

Правила игры:

- * Если граница круга красного цвета, то при правильном ответе на вопрос, капитал игрока удваивается, если игрок ошибается, то теряет часть своего капитала.
- * Если игрок попадает на цифру с зелёной границей, то он может выбрать вопрос из любого конверта, не зависимо от того на каком квадрате он находится.
- * Если выпадает цифра с синей границей - отдаёт право ответа следующему игроку, а сам остаётся без премии.
- * Если на цифре с жёлтой границей- игрок получает **премию** - монету самого большого номинала.
- * Если игрок теряет весь свой капитал, а желает продолжить игру, он обращается к ведущему(банкиру) и тот выдаёт ему **заём** - какое - то количество монет, которые он должен будет вернуть по окончанию игры. В данной игре используются условные деньги- распечатанные и ламинированные монеты достоинством 1, 2 5, 10 руб.
- * Если игроку необходимо отдать монету меньшего номинала, а у него таковой нет, он обращается к ведущему (банкиру) с просьбой о **размене** монеты большего номинала на меньший.





Данное игровое поле, условия и правила игры могут быть использованы для закрепления знаний детей об окружающем, в математических квестах, литературных викторинах.

Благодаря игре дети усвоили и закрепили некоторые финансовые правила:

- * Сначала деньги зарабатываем - потом тратим;
- * Деньги любят счёт, поэтому нужно считать сдачу и вообще быстро и внимательно считать;
- * Расходы и доходы необходимо планировать;
- * Не всё можно купить. Главные ценности - жизнь, здоровье, радость, счастье за деньги не купишь.

Наши дошколята - будущие участники финансового рынка: вкладчики, заёмщики, налогоплательщики. Именно поэтому обучение финансовой грамотности необходимо начинать в дошкольном возрасте, когда у ребёнка формируется внутренняя социальная позиция.