

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированной направленности №3»
города Сосновоборска

ИГРА ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ
"Купи кота"

**Автор: воспитатель
Какаулина Лариса Ивановна**

2021 год

Актуальность: обучение в игре в детском саду - один из самых эффективных методов получения знаний. Игры и игровые занятия по финансовой грамотности позволяют прожить опыт, необходимый для реальной жизни, повысить уровень финансовой грамотности, а также сформировать интерес к финансово грамотному поведению.

Методическая ценность: развивающее пособие для организации индивидуальной и совместной деятельности педагога и детей.

Возможность использования: самостоятельная деятельность, индивидуальная работа, подгрупповая работа.

Аннотация: игра по финансовой грамотности «Купи кота» хранится в небольшой коробочке в центре финансовой грамотности «Котей-Богатей» (Фото 1). Игра состоит из (Фото 2): карточки с рисунками фруктов, три кубика с рисунками фруктов, монеты (валюта детского сада – котё), игрушка кота, инструкция к игре (Фото 3). Для педагогов, которые захотят изготовить подобную игру, предоставляются все материалы для печати в *Приложении*.



Пояснительная записка: Игра по финансовой грамотности «Купи кота» предназначено для детей старшего дошкольного возраста.

Цель игры: развитие предпосылок финансовой грамотности.

Задачи игры:

- развивать коммуникативные навыки дошкольников;
- формировать у детей рациональное мышление;

➤ учить воспитанников выполнять элементарные математические расчёты.

Подготовка к игре: сложите все карточки, тщательно перемешайте и положите закрытой стопкой на середину стола. Один из игроков становится банкиром. Банкир в ходе игры выдает игрокам заработанные ими деньги. В начале игры у игроков денег нет.

Задачи: выгодно продать свои товары и купить кота; первым заработать 10 котэ и купить игрушку кота.

Ход игры: игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок берет себе верхнюю карточку товара из стопки и кладет ее перед собой открытой. Затем он бросает сразу три кубика. Выпавшие значения показывают, на какие товары есть спрос. Каждый из таких товаров можно продать за 1 котэ.

Например, если на кубиках выпали апельсин, яблоко и гранат, то в этот ход апельсин стоит 1 котэ, яблоко 1 котэ, гранат 1 котэ (Фото 4).



Если на кубиках выпали одинаковые значения, то спрос на этот товар большой и его цена увеличивается вдвое.

Например, если у игрока выпали две сливы и одно яблоко, то сливы в этот ход можно продать по 2 котэ за карточку, а яблоки только за 1 котэ (Фото 5).



Если же значения на всех 3 кубиках одинаковые, то этот товар в этот ход стоит 3 котэ за карточку (Фото 6).

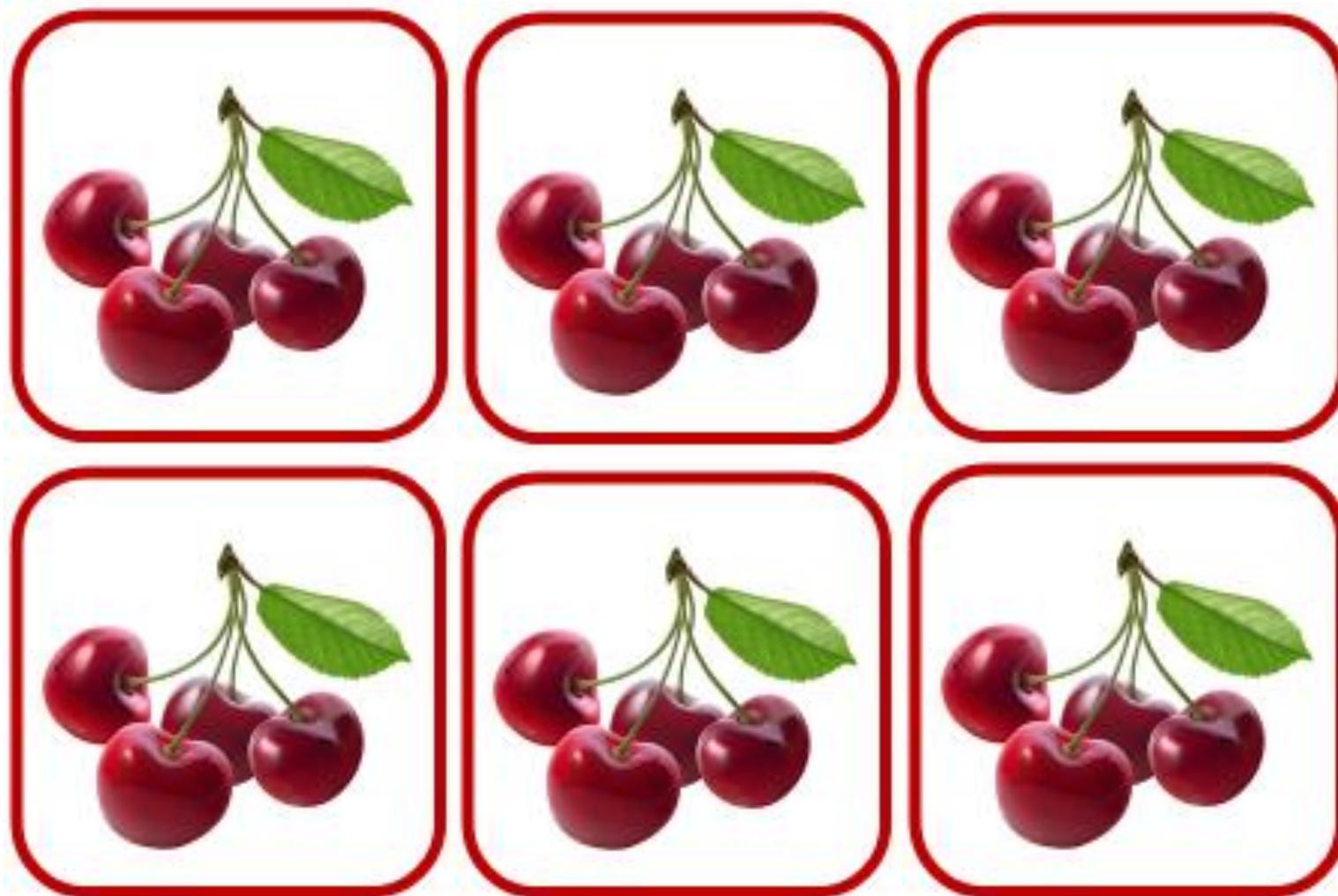


Если у игрока есть выпавшие на кубиках товары, то игрок отправляет их карточки в сброс и получает деньги из банка игры. Количество карточек, которые игрок может продать за 1 ход, не ограничено. Если у игрока несколько одинаковых товаров, на которые есть спрос, то игрок может продать их все, получив плату за каждый. Игрок не может не продавать товар по выпавшей цене, если он у него есть. Если у игрока нет карточек выпавших на кубике товаров, то он ничего продавать в этот ход не может. Карточки непроданных товаров остаются у игрока. После этого ход переходит к следующему игроку.

Если карточки товаров в стопке закончились, то все карточки из сброса снова собираются в одну стопку и перемешиваются.

Конец игры: как только игрок заработает 10 котэ, он становится победителем, ему в награду достается игрушка – кот. Когда расчеты в 10 пределах станут для детей слишком простыми, сумму необходимую для победы, можно будет увеличить сначала до 15, а потом и до 20 котэ.

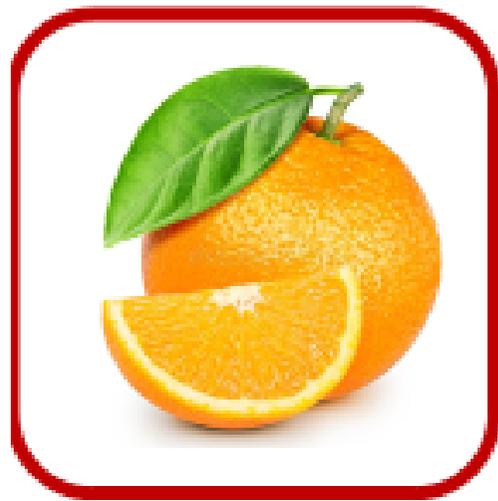
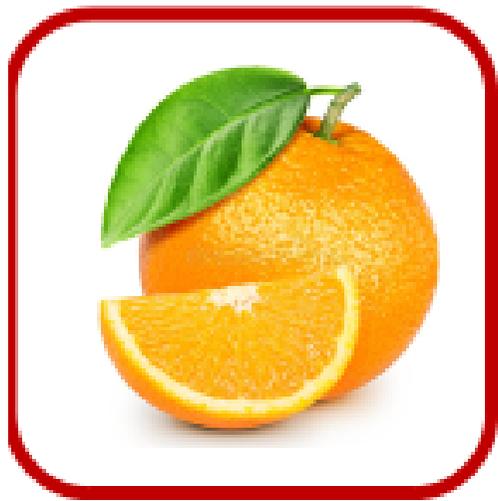
Чтобы дети быстрее научились считать и вести денежные расчеты, спрашивайте в начале каждого хода, сколько у игрока котэ уже есть и сколько ему не хватает для покупки кота.















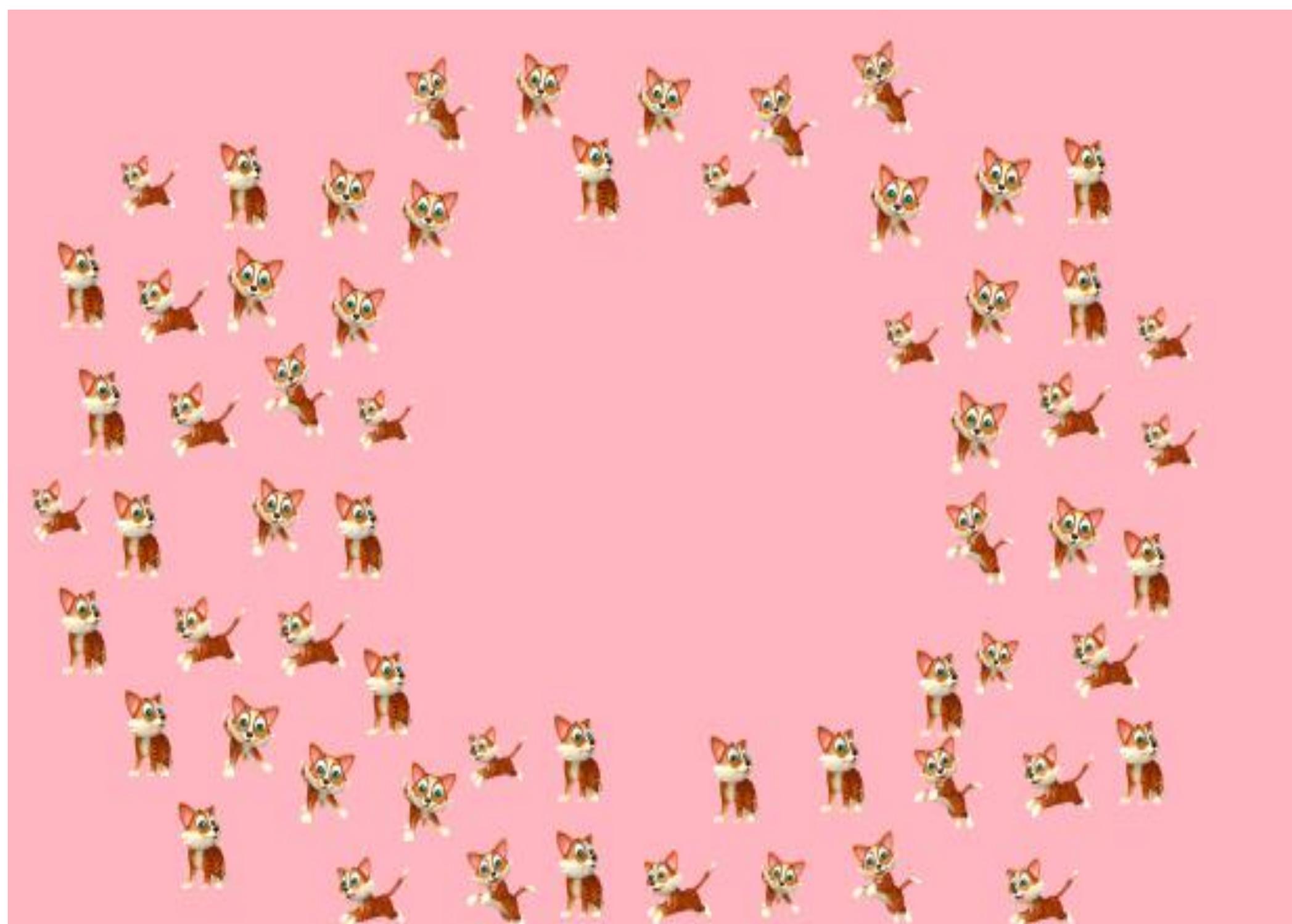


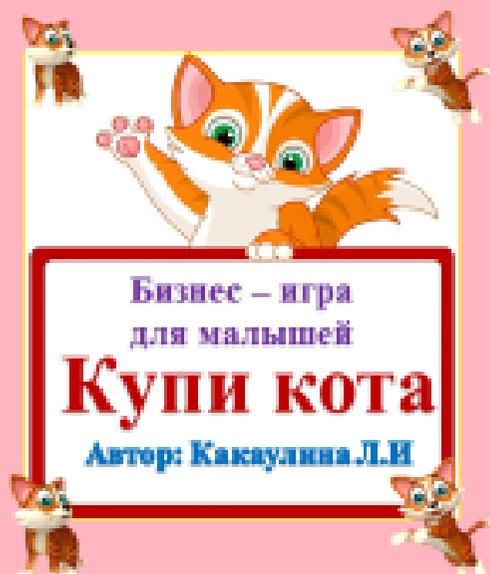


Бизнес – игра
для малышей

Купи кота

Автор: Какаулина Л.И.





Купи кота

Выгодно продай свои товары и купи кота

Цель игры:

Цель каждого игрока – первым заработать 10 КОТЭ и купить **КОТА**.

Подготовка к игре:

Сложите все карточки, тщательно перемешайте и положите закрытой стопкой на середину стола.

Один из игроков становится банкиром.

Банкир в ходе игры выдает игрокам заработанные ими деньги.

В начале игры у игроков денег нет.

Ход игры:

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок берет себе верхнюю карточку товара из стопки и кладет ее перед собой открытой. Затем он бросает сразу три кубика. Выпавшие значения показывают, на какие товары есть спрос.

Каждый из таких товаров можно продать за 1 КОТЭ.

Например, если на кубиках выпали слива, яблоко и гранат, то в этот ход слива стоит 1 КОТЭ, яблоко 1 КОТЭ, гранат 1 КОТЭ.

Если на кубиках выпали одинаковые значения, то спрос этот товар большой и его цена увеличивается вдвое.

Например, если у игрока выпали две сливы и одно яблоко, то слива этот ход можно продать по 2 КОТЭ за карточку, а яблоко только за 1 КОТЭ. Если же значения на всех 3 кубиках одинаковые, то этот товар в этот ход стоит 3 КОТЭ за карточку.

Если у игрока есть выпавшие на кубиках товары, то игрок откладывает их карточки в сброс и получает деньги из банка игры.

Количество карточек, которые игрок может продать за 1 ход, не ограничено. Если у игрока несколько одинаковых товаров, на которые есть спрос, то игрок может продать их все, получив плату за каждый. Игрок не может не продавать товар по выпавшей цене, если он у него есть. Если у игрока нет карточек выпавших на кубике товаров, то он ничего продавать в этот ход не может. Карточки непроданных товаров остаются у игрока.

После этого ход переходит к следующему игроку.

Если карточки товаров в стопке закончились, то все карточки из оброта

снова собираются в одну стопку и перемешиваются.

Конец игры.

Как только игрок зарабатывает **10 КОТЭ**, он становится победителем, ему в награду достается игрушка – **КОТ**.

Когда расчеты в пределах **10** станут для детей слишком простыми, сумму, необходимую для победы, можно будет увеличить сначала до **15**, а потом и до **20 КОТЭ**.

Чтобы дети быстрее научились считать и вести денежные расчеты, спрашивайте в начале каждого хода, сколько у игрока **КОТЭ** уже есть и сколько ему не хватает для покупки **КОТА**.

