**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!**

****

**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 « 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.

Раздать девочкам рисунки с изображением сказочных

персонажей, а мальчикам - с изображениями людей

разных профессий. По сигналу  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

игр 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 «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 «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 «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.

**Задание2** 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 «продавецпокупатель».

**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 «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.

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

**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 *«Кто как работает?»***

**Цель.** Расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблаговидными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым и трудолюбивым героев 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 устроите дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

**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 Шпунтикремонтируют 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



**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 довезти 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 покупки**

**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.

***Дидактические игры:***

**«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.**

**«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.

**«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)*.

**«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.

**

**«Собери вместе»**

**Цель.** Расширить представления детей о товарах; научить группировать их по разным признакам.

*Материал.* **Карта***(панно)* с изображением различных товаров.

Содержание. У каждого ребенка – **карта,** на которой нарисованы разные предметы. Используя круги *(****диаграммы****)* Эйлера-Венна, дети объединяют предметы по различным признакам: съедобные – несъедобные; игрушки – орудия труда; товары, обязательные для каждого – необязательные, и т. д.

**«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....

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.

**«Магазин игрушек»**

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

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

Содержание. Прежде чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана *(дерево, металл, пластмасса, ткань, бумага 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.

**«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

** «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»*.

**«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.

**«Что дешевле»**

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.

**«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 *(Ппноккио)* покупает билет в театр на четыре сольдо. Али-Баба и сорок разбойников владеют динарами и т. д.

**«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.

**«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.

**«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.

**«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 покупала на рынке самовар….

Источники:

<https://infourok.ru/>