

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированного вида № 37»

# Методическая разработка

Математические игры и игры  
по формированию основ финансовой  
грамотности для старших дошкольников



Подготовила Зинченко Е.В.

В представленной методической разработке в качестве средства формирования основ финансовой грамотности использованы дидактические игры на липучках, состоящие из двух альбомов.

Предлагаемые игры разработаны для детей старшего дошкольного возраста: 5 – 7 лет.

В игры можно играть как с одним ребенком, так и с несколькими детьми.

Все дидактические игры включают в себя познавательное и воспитательное содержание, что позволяет интегративно решать задачи по формированию у старших дошкольников основ экономических знаний.

В дидактических играх уточняются и закрепляются представления детей о мире экономических явлений, терминах, приобретаются новые экономические знания, умения и навыки.

Методическая разработка будут интересна педагогическим работникам образовательных организаций, занимающихся финансовым просвещением детей, а также родителям, заинтересованным в обучении своих детей финансовой грамотности.

**Цель:** знакомство воспитанников старших и подготовительных групп с основами финансовой грамотности на доступном уровне с помощью игры.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- способствовать пополнению словаря детей экономическими терминами;
- дать знания о товарах и услугах, значении денег в жизни человека.

**Развивающие:**

- развивать математическую грамотность;
- развивать умение подмечать в литературных произведениях простейшие экономические явления;
- развивать экономический кругозор, познавательный интерес у детей;

**Воспитательные:**

- Воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение к людям разных профессий.



# Альбом «Математика в играх»

## Игра «Учим цифры с поп – итом»

**Цель:** на основе антистрессовой игрушки поп – ит закрепить знания цифр дошкольниками; развивать логику и воображение.

**Описание игры:** ребенок нажимает на пузырьки по предложенному образцу и называет цифру, которая получилась. Для усложнения игры можно предложить ребенку выложить цифру по замыслу.

**Модификация игры:** помочь ребенку изучить счет, сложение, вычитание.

## Игра «Денежное дерево»

**Цель:** закрепление приемов сложения и вычитания.

**Описание игры:** на игровом поле изображено денежное дерево с монетами и цифрами от 0 до 10 на липучках. Воспитатель (ребенок) внизу игрового поля выкладывает пример, задача ребенка, используя монеты на дереве решить пример и дать правильный ответ.

**Модификация игры:** в альбоме два игровых поля: на сложение и вычитание.



## Игра « Крути – Считай»

**Цель:** учить сложению, вычитанию, сравнению, понятиям «больше» – «меньше»; развивать умение рассуждать.

**Описание игры:** перед ребенком два вращающихся круга с цифрами, математические знаки и лента цифр. Ребенок вращает оба круга, на игровом поле, выбирает две цифры и математический знак, с которым будет работать. Если это сложение или вычитание, то с помощью ленты цифр ребенок дает ответ на пример. Если это знаки «больше» – «меньше», то рассуждая, сравнивает выбранные цифры.

## Игра «Экономическое sudoku»

**Цель:** заполнить таблицу, добавив в пустые клетки недостающие предметы; развивать логическое мышление и внимание.

**Описание игры:** в квадрат 4x4 нужно вставить недостающие предметы так, чтобы ни в столбцах, ни в строках они не повторились.



## Игра «Магазин»

**Цель:** дать возможность детям практически осуществить процесс купли – продажи; усвоить правила расчета, применяемые в экономике.

**Описание игры:** воспитатель рассказывает детям, что у них в детском саду открылся магазин и предлагает всем совершить в нем покупку понравившихся товаров. Задача ребят посчитать, сколько денег они потратят, и какая у них останется сдача.

**Модификация игры:** ребятам выдается конкретная сумма денег. Их задача выбрать тот товар, который они могут купить на эту сумму и посчитать, сколько денег у них останется.

## Игра «Найди пару»

**Цель:** развивать умение подмечать в литературных произведениях простейшие экономические явления (труд, обмен, товар, капитал); сопоставлять героев сказок.

**Описание игры:** дети рассматривают карточки и сопоставляют их с героями сказок. Называют сказку, в которой затрагиваются те или иные экономические понятия.



# Альбом «Финансы для дошкольников»

## Игра «Что можно и чего нельзя купить за деньги»

**Цель:** закрепить знания детей о том, что можно купить, а что нельзя, что не все вещи покупаются.

**Описание игры:** ребенок (дети) должен распределить карточки на две соответствующие группы, расположенные на двух игровых полях. Распределяя карточки ребенок объясняет свой выбор.

## Игра «Угадай профессию»

**Цель:** расширять знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитывать интерес к новым профессиям, уважение к труду.

**Описание игры:**

**1 вариант:** ребенок взяв карточку, называет профессию и находит ее соответствующее теневое изображение на игровом поле.

**2 вариант:** дети называют предметы, которые необходимы людям данных профессий.



## Игра «Товары и услуги»

**Цель:** закрепить умение отличать товар от услуг, которые предоставляют различные организации; воспитывать культуру поведения в общественных местах, к людям, оказывающим всевозможные услуги.

**Описание игры:** ребенок (дети) должен распределить карточки на две соответствующие группы, расположенные на двух игровых полях.

**Модификация игры:**

**1 вариант:** дети делятся на две команды, воспитатель называет профессию, а дети говорят, какую услугу предоставляют люди этой профессии.

**2 вариант: «Найди пару»:** к каждой профессии ребенок должен подобрать пару по оказываемой услуге человеком данной профессии.





## Игра «Что подарить»

**Цель:** развивать умение ориентировки на плоскости; умение выбирать подарок.

**Описание игры:** в игре 4 героя - мама, папа, бабушка и дедушка и 2 игровых поля: со стрелками и с подарками.

**1 вариант:** ребенку нужно проложить путь с помощью стрелок до подарка, который он хотел бы подарить кому –нибудь из членов семьи.

**2 вариант:** ребенку нужно выбрать на игровом поле кого –нибудь из членов семьи и с помощью уже выложенных стрелок на другом поле, найти соответствующий подарок и закрепить его в пустом квадрате.

