

Подвижные игры по финансовой грамотности

Современные дети с раннего детства, так или иначе, сталкиваются с экономическими вопросами. Они слышат, как родители обсуждают повышение зарплаты, рост цен в магазинах. Желание обладать дорогостоящей игрушкой, которую мама и папа не могут приобрести — также соприкосновение с миром финансов. Именно поэтому в дошкольной педагогике не так давно появилось инновационное направление — экономическое воспитание, через которое мы помогаем создать у малыша правильное представление о деньгах, семейном бюджете, производстве, потреблении и прочих важных понятиях и главное — говорить ребёнку о сложном мире экономики на языке, ему понятном.

Важно помнить — процесс формирования экономических знаний должен осуществляться в разных видах детской деятельности: разными методами (*игровые, практические, наглядные, словесные*) и формами работы (*экспериментирование, проектирование, коллекционирование, решение проблемных ситуаций*); с учетом принципов интеграции комплексно-тематического планирования содержания.

Конечно же, сделать экономику доступной нам помогает игра.

Игра — наиболее приемлемый способ обучения для дошкольника. Знания ему не навязываются: путём проб и ошибок ребёнок делает для себя выводы, а педагог его незаметно направляет. Существует множество разнообразных игр направленных на формирование представлений об экономике и финансах. В процессе игровой деятельности мы доносим до детей что: — Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются! Игровые занятия могут иметь форму *«путешествия» (в город Экономинск, по известным сказкам, игры-эстафеты, Ярмарка, квесты)*.

- **«Ярмарочные гуляния».**

В ходе Ярмарки дети имеют возможность участвовать в любых соревнованиях, предложенных им на разных “станциях”, работающих одновременно. Инструктор объясняет, какие виды соревнований ждут ребят на “станциях” (*выбор "станций" по желанию ребенка*)

Кто в чём-то побеждает –

Один жетон получает!

А с жетонами – налетай!

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

Да товары выбирай!

Количество попыток не ограничено, выбор вида соревнований – по желанию. За удачную попытку ребёнок получает жетон, который является разменной “монетой” для приобретения сладостей, поделок.

Названия “станций”:

1. Метание в горизонтальную цель.
2. Бросок в баскетбольное кольцо (*попал, получай жетон*).
3. Перетягивание каната (*один на один*) – победителю дается жетон.
4. Армрестлинг (*победитель получает жетон*).
5. Прыжок в длину (*делаются две отметки для мальчиков и девочек. Перепрыгнул данную отметку получай жетон. Нет, приходи еще раз, верь в свою удачу.*)
6. Скакалка (*прыгни 10 раз без остановки*).
7. Обруч
8. Дротики

На заработанные жетоны приобретают **«товар»** у коробейников. В спортивном зале царит веселое настроение. На жетоны дети могут приобретать поделки с организованной выставки.

Моя задача, как инструктора по физической культуре, стимулировать двигательную активность детей в процессе образовательной деятельности.

Так на занятиях по физической культуре можно проводить игру-эстафету магазин

- **«Продукты питания».** Дети делятся на две команды. На столах (*столы обозначены как рынок и супермаркет*) лежат предметы (*муляжи*) необходимые для покупки. Каждой команде выдаётся список продуктов для борща и конверт с одинаковым количеством денег. Дети покупают продукты и подсчитывают сколько они потратили, а сколько у них осталось.

Делают вывод, где продукты обошлись дешевле.

Знакомить с понятиями **«купюры»**, **«монеты»**, **«копилка»** играть в подвижную игру

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

- **«Копилка».** Детям раздаются имитации денег – купюры и монеты, (*можно распечатать на принтере и вырезать*), на пол кладётся два больших обруча – копилки для купюр и для монет, пока звучит музыка, дети свободно перемещаются по залу, по окончании музыки или по сигналу дети с купюрами и монетами должны занять соответствующий обруч.

С помощью такой игры дети понимают, что деньги можно хранить в копилке.

- Игра-эстафета **«Хорошо — плохо»**

Цель: заложить основы экономических навыков и привычек в быту у детей с помощью подвижных игр.

Оборудование: два картонных дерева (*магнитные доски*), разделенных на две половины **«хорошо»** (*зеленый цвет*) и **«плохо»** (*красный*); стикеры (*магниты*).

Инструктор уточняет:

— Ребята, наши привычки, наше поведение в жизни могут приносить пользу нам и окружающим людям или быть бесполезными для других. Сейчас мы посмотрим, каких привычек у вас больше. Становитесь в две колонны. Каждый из вас по очереди будет подбегать к деревьям. Я буду зачитывать привычку. Если вы считаете, что это хорошая привычка, поставьте магнит в половину **«хорошо»** зеленого цвета, если считаете, что это плохая привычка, поставьте магнит в красное поле. Я перечислю 10 привычек. Победит команда, которая правильно разместит привычки на поле. Итак, начнем!

Экономить воду: мыться под душем, а не в ванной.

Просить родителей в магазине купить новую игрушку.

Закрывать кран с водой после мытья рук.

Выключать свет в комнате, когда выходишь.

Жадничать, не делиться с друзьями игрушками.

После игры собирать за собой игрушки.

Аккуратно складывать одежду в шкаф.

Разбрасывать на улице мусор.

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

Вырывать страницы из книг. Выбрасывать чужие вещи.

А теперь давайте посмотрим, сколько ответов «*плохо*» и «*хорошо*» у вас получилось? Чья команда выиграла?

Все ребята молодцы! Вы хорошо знаете, какие привычки полезные, а какие вредные.

- Игра «**Король и работники**» Один из играющих по желанию становится Королем. Остальные считаются работниками. Король садится на определенное место, а работники отходят в сторону и сговариваются, на какую работу они будут наниматься у него. Сговорившись, подходят и говорят:

- Здравствуй, Король!

-Здравствуйте! — отвечает Король.

-Нужны вам работники?

-Нужны.

-Какие?

Дети начинают выразительными движениями изображать людей разных профессий. Король должен отгадать, кто чем занимается, и если сразу назовет верно, то работники убегают к назначенному месту. Король ловит их и кого поймает, тот становится Королем, остальные же идут снова сговариваться насчет работы. Но если Король угадает изображаемую профессию неверно, то называет ее второй, третий раз и т.д., пока не угадает. Ловить работников Король может, пока они не добежали до назначенного места. Если никого не поймает, то остается Королем на следующую игру. Игра интересна и тем, что нужно выбрать такую профессию, которую трудно было бы угадать, и заставить Короля подольше исполнять свою роль.

- Подвижная игра «**Найди пару**»

Цель: учить выстраивать последовательность по увеличению и уменьшению достоинства монет и купюр.

Под звучание музыки дети танцуют, когда музыка прекращается, дети должны найти пару по достоинству монет. Пару составляют дети, где у одного – монета меньшего достоинства, а у другого монета большего достоинства.

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

- Подвижная игра «**Коршун**»

Цель: Учить детей поочередно обмениваться репликами, развивать тему разговора, закреплять навыки бега с увертыванием.

Ведущий — Коршун (*избирается по жребию*). Дети окружают его стайкой, и начинается диалог:

Вокруг Коршуна хожу, я на Коршуна гляжу. Коршун, что делаешь?

-Ямочку рою.

-Зачем ямочка? — Денежку ищу.

-Зачем тебе денежка? — Иголку купить.

-Зачем тебе иголка? — Мешочек сшить.

-Зачем мешочек? — Камешки класть.

-Зачем камешки? — В твоих детей шуркать-буркать.

-За что? — Они ко мне в огород лезят.

- Ты бы делал забор повыше, а не умеешь, лови их!

Дети разбегаются кто куда. Коршун догоняет. Игра кончается, когда он их переловит всех.

В ходе реализации проектной деятельности «**Многонациональная семья**» совместно с воспитателями, детей познакомили с татарской народной игрой «**Продаём горшки**», знакомство с понятием «**Бартер**» -обмен товарами без участия денег. Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись по-турецки, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

— Эй, дружок продай горшок!

— Покупай

— Сколько дать тебе рублей?

— Три отдай

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

В заключении хотелось бы отметить, что овладение экономическими знаниями в привлекательной для ребенка игровой роли, позитивно сказывается и на качестве их усвоения.

[Источник](#)