

Игра «За покупками»

Педагоги: Русакова Наталия Михайловна, Рожкова Наталья Николаевна,
Мисанюк Надежда Алексеевна

Корпус: ДК №1 «Теремок»

Возраст: от 6 лет

Цель игры: расширять представление детей о свойствах и функциях денег, об их рациональном использовании.

Задачи игры:

- Развивать познавательный интерес детей к вопросам финансовой грамотности и применению этих знаний на практике;
- Закрепить представление детей о денежной единице России;
- Закрепить знания детей о номинале денежных знаков;
- Формировать умение детей выбирать товар по необходимости и соотносить количество имеющихся денег со стоимостью товара;
- Формировать представление о том, что каждый товар имеет различную стоимость;
- Формировать умение планировать расходы в соответствии с бюджетом, участвовать в планировании предстоящих покупок.

Материалы и оборудование:

- Игровое поле (магазин) (приложение 1)
- Набор продуктов для магазина (каждый продукт по 2-4 шт.) (приложение 2)
- Карточки-ценники (приложение 3)
- Игровые карточки (для каждого варианта игры) (приложение 4)
- Кошельки разного цвета с набором монет (6 шт.) (приложение 5)
- Продуктовые корзинки (6 шт.) (приложение 5)
- Касса с шестью ячейками разного цвета (приложение 6)
- Таймер (песочные часы), звонок – для игры на время.

Количество игроков: 2-6 человек

I Вариант игры

Закрепить умение детей обращаться с деньгами и совершать покупки в соответствии с предлагаемым списком.

Подготовка игрового пространства: игровое поле (магазин), набор продуктов для магазина*, карточки-ценники, игровые карточки («список» покупок)*, касса с шестью ячейками разного цвета, таймер (песочные часы), звонок (для игры на время). Для каждого игрока - кошелек с набором монет разного достоинства и корзинка для покупок (кошелек и корзинка одного цвета).

Ход игры:

Ведущий предлагает детям игровую ситуацию: скоро День рождения (Новый год, 8-е марта, придут гости и т.д.), и мама просит помочь подготовиться к празднику: купить продукты. Для этого она составила список необходимого для подготовки праздничного стола.

Детям предлагается выбрать по одной карточке с изображением продуктов («список» из четырех товаров).

Задача игроков: совершить покупки и правильно расплатиться за них (оплата производится в кассу, в ячейку того же цвета, что и кошелек с корзинкой).

Игра начинается по сигналу ведущего. Выигрывает тот, кто правильно выполнит задание в отведенное время. В дальнейшем (игра на скорость), выигрывает тот, кто первым правильно справится с заданием.

Усложнение игры: стоимость каждого товара не равна номиналу денежных знаков, увеличение количества покупаемых товаров, игра на скорость.

*Карточки с изображением продуктов на голубом фоне.

Продукты в магазине (каждый товар по 2 шт.):

1 рубль	2 рубль	2 рубль	5 рубль
Буханка хлеба	Салат	Грибы	Курица
Батон хлеба	Морковь	Горошек консерв.	Торт
Кетчуп	Свекла	Кукуруза консерв.	Пирожные
Сметана	Картофель	Яйца	Рыба
Майонез	Огурцы	Вишня	Мясо
Соль	Томаты	Клубника	Сыр
Сахар	Бананы	Сок	Колбаса

Вода	Виноград	Масло подсолнечное	
Масло сливочное	Яблоки	Конфеты	
Лук	Апельсины	Шоколад	

Усложнение игры:

2 рубль	3 рубль	4 рубль	7 рубль
Буханка хлеба	Салат	Грибы	Курица
Батон хлеба	Морковь	Горошек консерв.	Торт
Кетчуп	Свекла	Кукуруза консерв.	Пирожные
Сметана	Картофель	Яйца	Рыба
Майонез	Огурцы	Вишня	Мясо
Соль	Томаты	Клубника	Сыр
Сахар	Бананы	Сок	Колбаса
Вода	Виноград	Масло подсолнечное	
Масло сливочное	Яблоки	Конфеты	
Лук	Апельсины	Шоколад	

II Вариант игры

Формировать умение детей планировать предстоящие покупки.

Подготовка игрового пространства: игровое поле (магазин), набор продуктов для магазина *, карточки-ценники, игровые карточки (карточки-кастрюли с изображением готовых блюд, разрезные карточки с изображением продуктов), касса с шестью ячейками разного цвета, таймер (песочные часы), звонок (для игры на время). Для каждого игрока - кошелек с набором монет разного достоинства и корзинка для покупок (кошелек и корзинка одного цвета).

Ход игры:

Ведущий предлагает детям игровую ситуацию: мама составила праздничное меню из определенных блюд.

Детям необходимо выбрать по одной карточке с готовым блюдом. Затем ребенок выбирает по три картинки с изображением продуктов, необходимых для приготовления данного блюда.

Задача игроков: совершить покупки и правильно расплатиться за них (оплата производится в кассу, в ячейку того же цвета, что и кошелек с корзинкой).

Игра начинается по сигналу ведущего. Выигрывает тот, кто правильно выполнит задание в отведенное время. В дальнейшем (игра на скорость), выигрывает тот, кто первым правильно справится с заданием.

Усложнение игры: стоимость каждого товара не равна номиналу денежных знаков, увеличение количества покупаемых товаров, игра на скорость.

*Карточки-кастрюли, разрезные картинки с изображением продуктов
Продукты в магазине (каждый товар по 4 шт.):

- Мясо
- Картофель
- Морковь
- Свекла
- Лук
- Грибы
- Курица
- Горошек
- Огурцы свежие
- Майонез
- Масло подсолнечное
- Масло сливочное
- Яйца
- Сахар
- Соль
- Вишня
- Клубника
- Яблоки
- Молоко – 2 р. (4 р.)
- Творог – 2 р. (3 р.)
- Зелень – 1 р. (2 р.)
- Огурцы соленые – 2 р. (3 р.)
- Вермишель – 2 р. (3 р.)
- Мука – 2 р. (4 р.)
- Дрожжи – 1 р. (2 р.)

Стоимость товара соответствует стоимости из первого варианта (плюс усложнение).

III Вариант игры

Формировать умение детей совершать покупки в соответствии с бюджетом.

Подготовка игрового пространства: игровое поле (магазин), набор продуктов для магазина*, карточки-ценники, игровые карточки («список покупок»*), касса с шестью ячейками разного цвета, таймер (песочные часы), звонок (для игры на время). Для каждого игрока - кошелек с набором монет разного достоинства и корзинка для покупок (кошелек и корзинка одного цвета).

Ход игры:

Ведущий предлагает детям игровую ситуацию: мама составила список продуктов, выделив на покупку десять рублей.

Детям необходимо выбрать по одной карточке с изображением продуктов («список» из трех товаров) и приобрести продукты на определенную сумму (10 рублей).

Оплата производится в кассу, в ячейку того же цвета, что и кошелек с корзинкой.

Игра начинается по сигналу ведущего. Выигрывает тот, кто правильно выполнит задание в отведенное время. В дальнейшем (игра на скорость), выигрывает тот, кто первым правильно справится с заданием.

Усложнение игры: игра на скорость.

*Карточки с изображением продуктов на салатном фоне.

Продукты в магазине (каждый товар по 2 шт.):

	Маленькая упаковка (руб.)	Большая упаковка (руб.)
Молоко	2	4
Сок	1	3
Йогурт	1	2
Сахар	2	4
Шоколад	1	3
Чай	2	4
Колбаса	3	7
Яйца	2	5
Хлеб	1	2

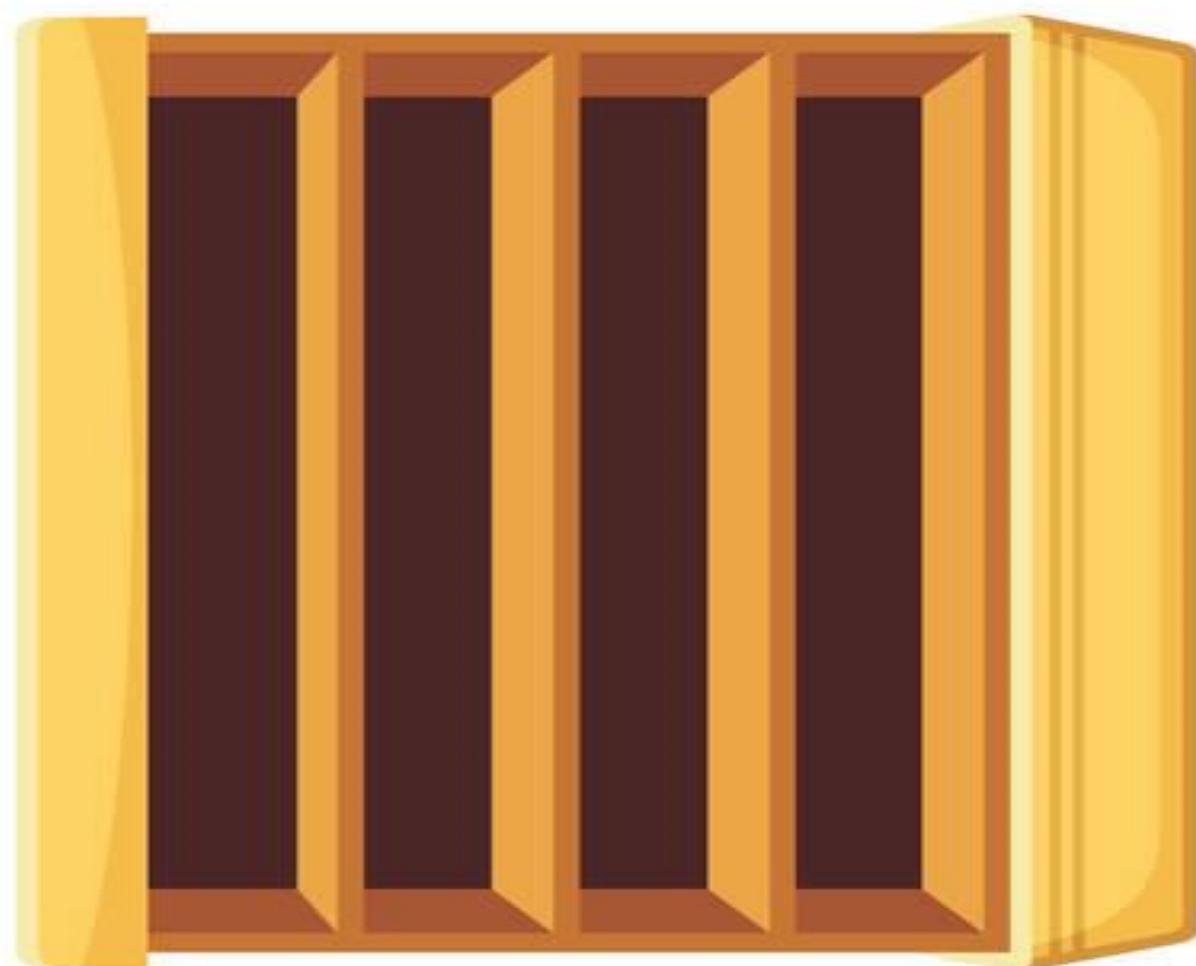
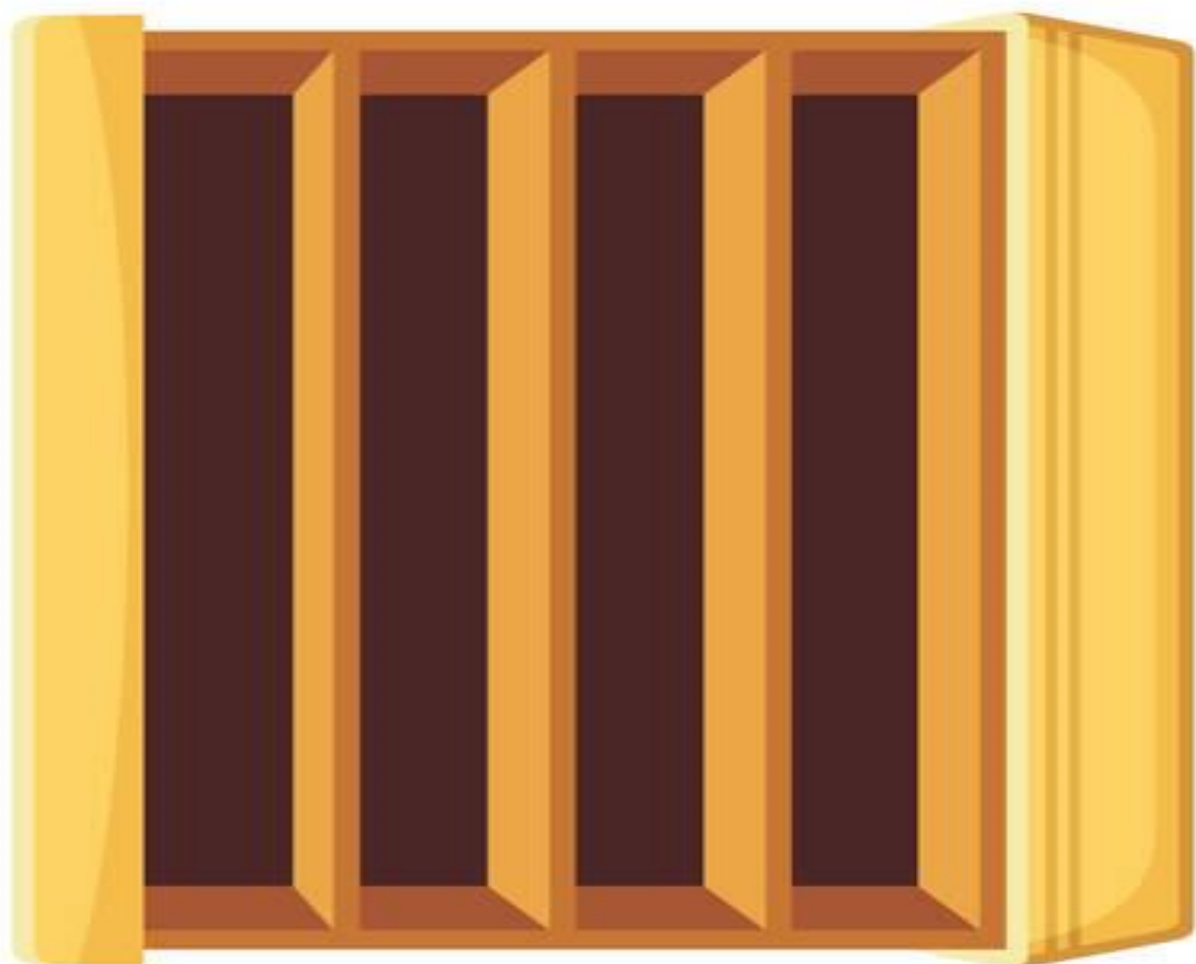
Томаты	2	5
Огурцы	2	4
Морковь	1	3
Сыр	2	5
Вода	1	2

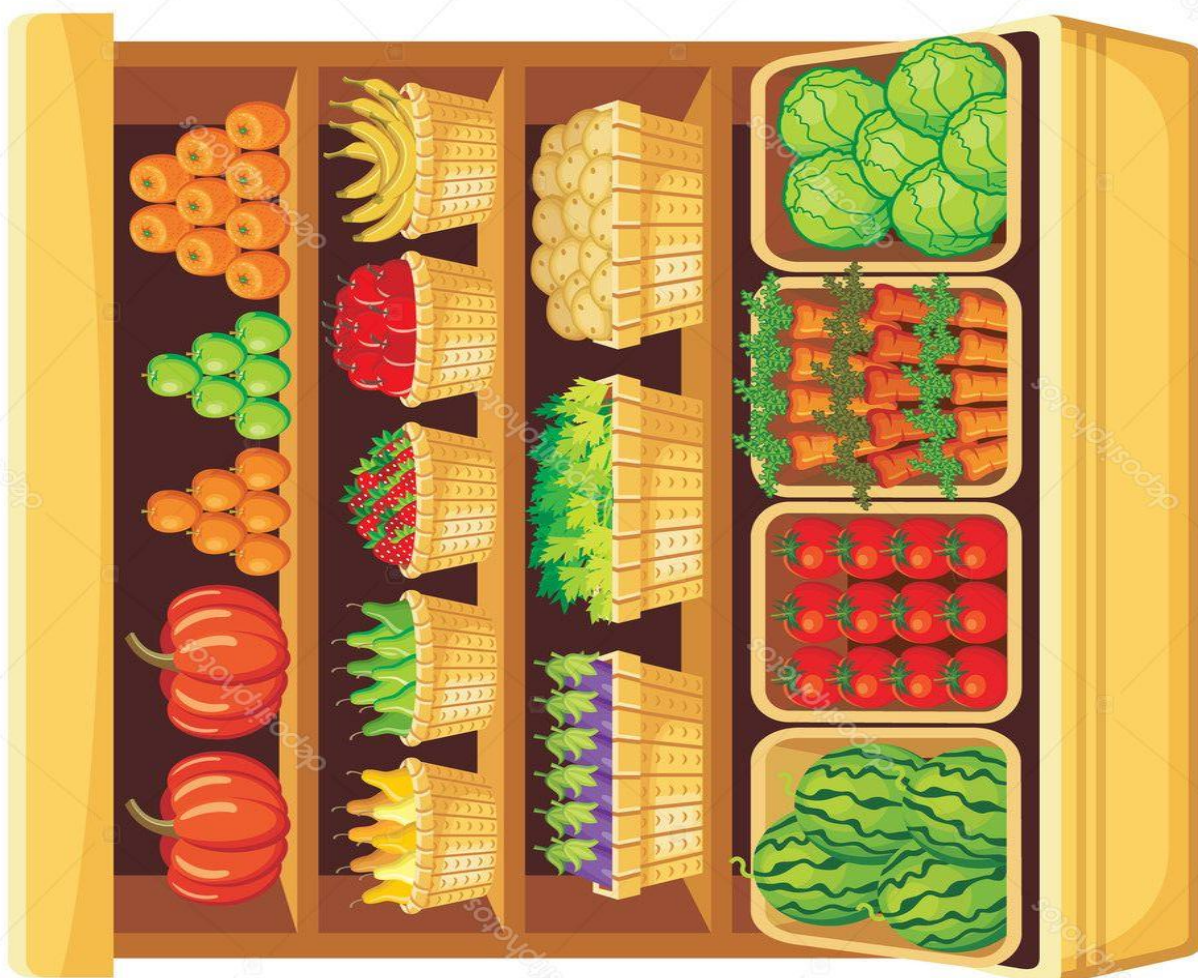
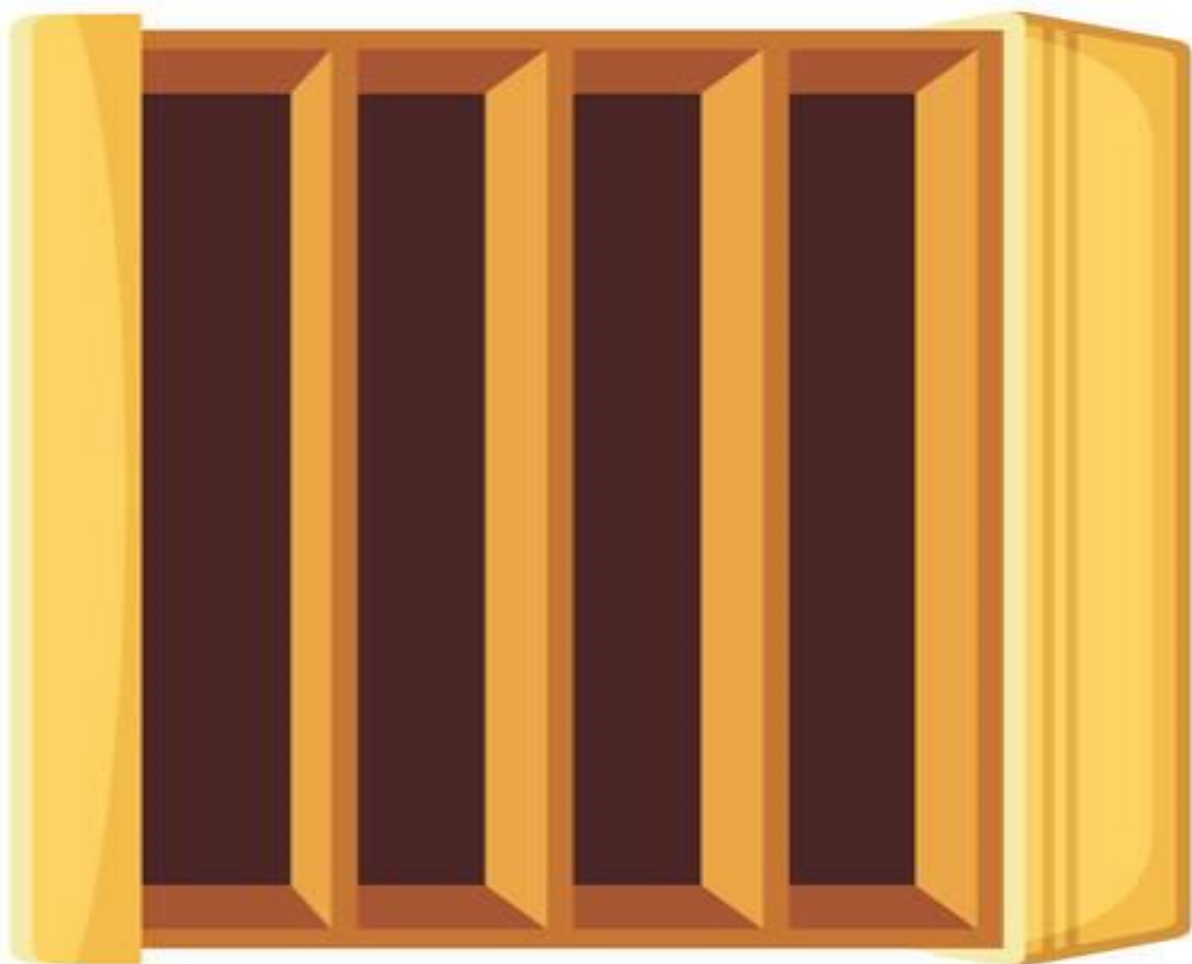
Правильное выполнение задания:

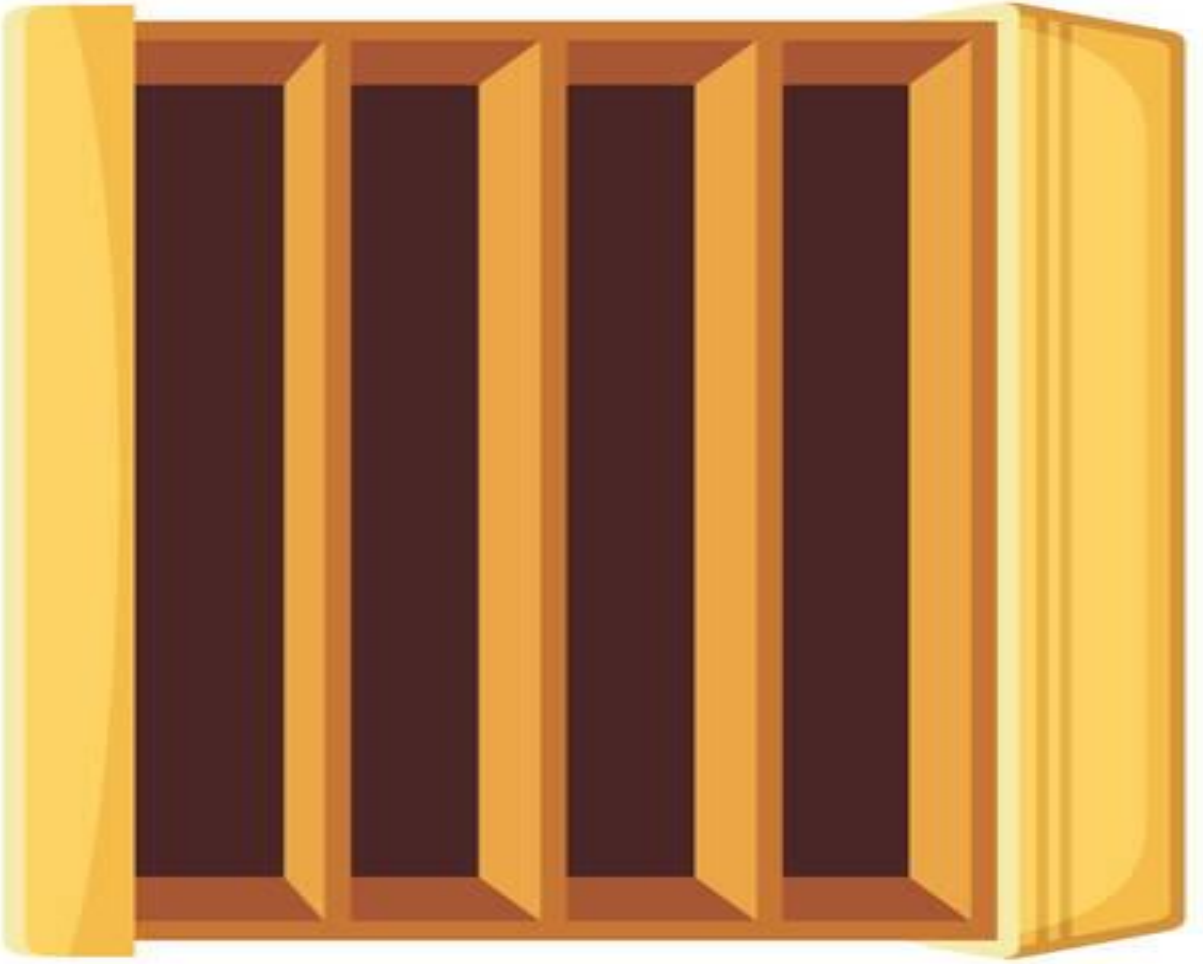
молоко	2	яйца	5	шоколад	3	10
хлеб	1	колбаса	7	огурцы	2	10
сыр	5	чай	2	колбаса	3	10
морковь	3	сок	3	молоко	4	10
томаты	5	огурцы	4	йогурт	1	10
яйца	5	вода	2	колбаса	3	10
вода	2	сок	3	сыр	5	10
чай	4	сахар	4	йогурт	2	10
хлеб	1	томаты	5	огурцы	4	10
морковь	1	сыр	5	сахар	4	10

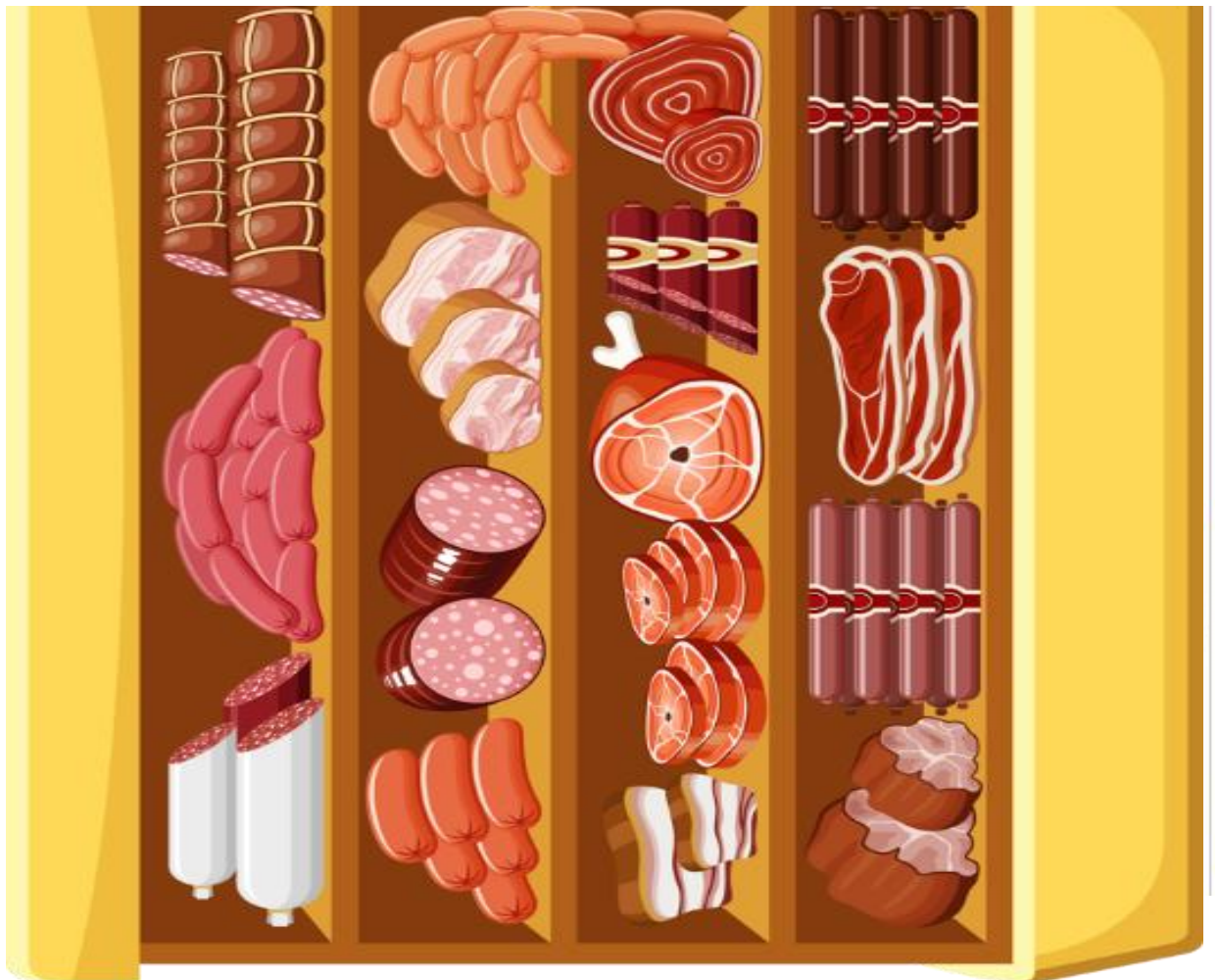
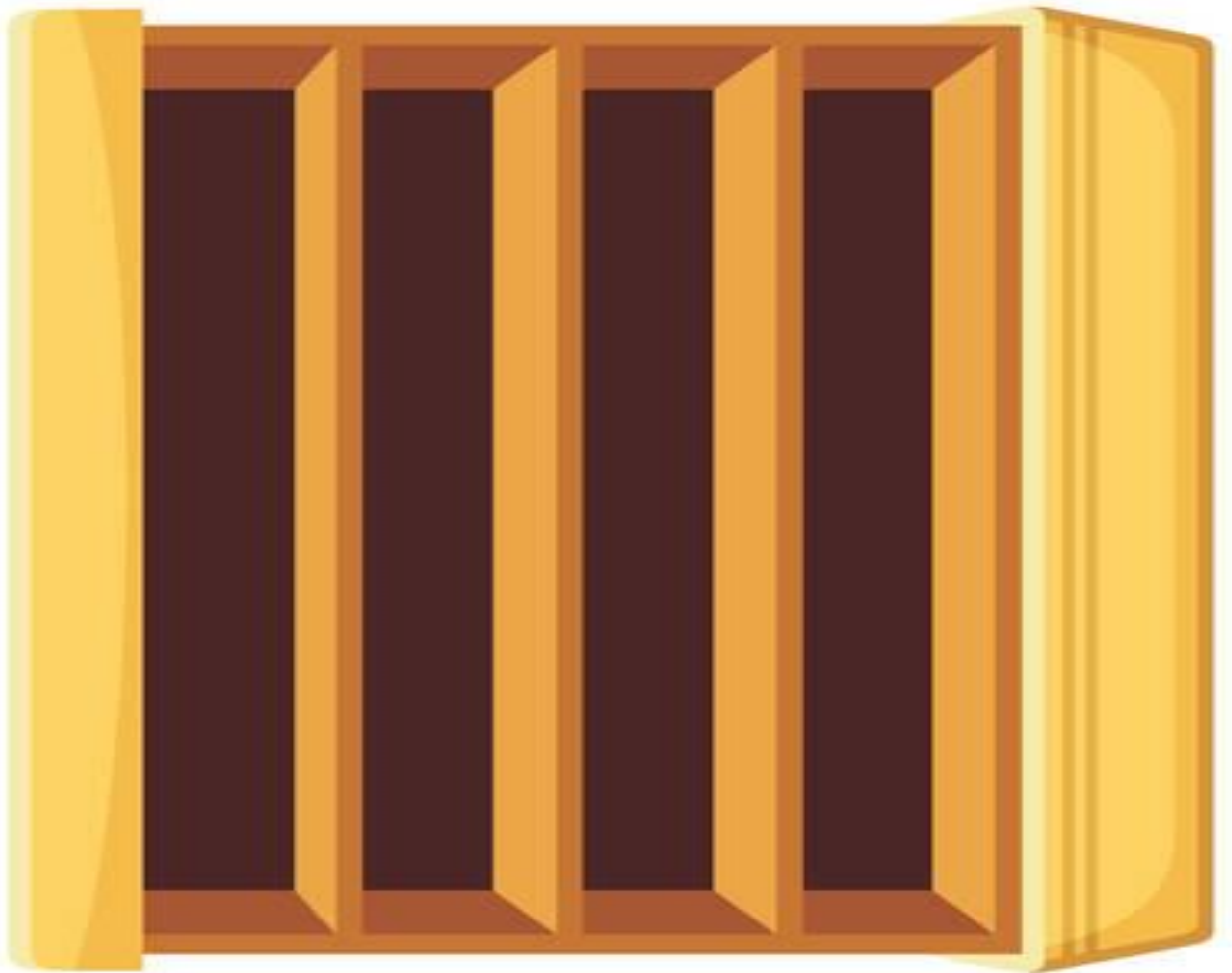
Приложение 1

Игровое поле состоит из 9 листов: центральная часть с изображением магазина, остальные с изображением витрин. Листы с декоративными элементами распечатываются по одному экземпляру, листы с пустыми полками в количестве 5 штук. Для крепления продуктов рекомендуется прикрепить магнитные полосы к полкам витрин.









МАГАЗИН



Приложение 2

Набор продуктов для игры в первом и втором варианте: каждое изображение вырезается по контуру (по 4 шт.), с обратной стороны прикрепляется магнит.

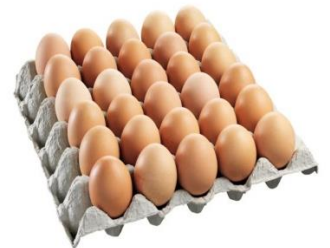
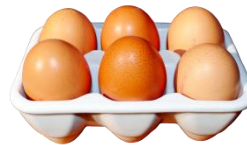




Набор продуктов для игры в третьем варианте: каждое изображение вырезается по контуру (по 2 шт.), с обратной стороны прикрепляется магнит.





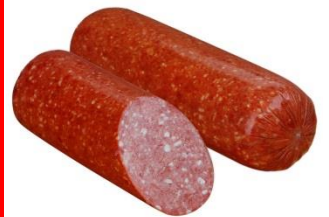
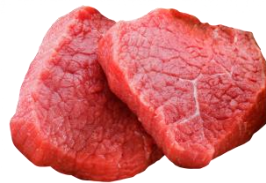
Приложение 3

1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	1 р.	2 р.
1 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.	1 р.	2 р.
3 р.	4 р.	5 р.	7 р.	2 р.	2 р.	2 р.	2 р.

Приложение 4

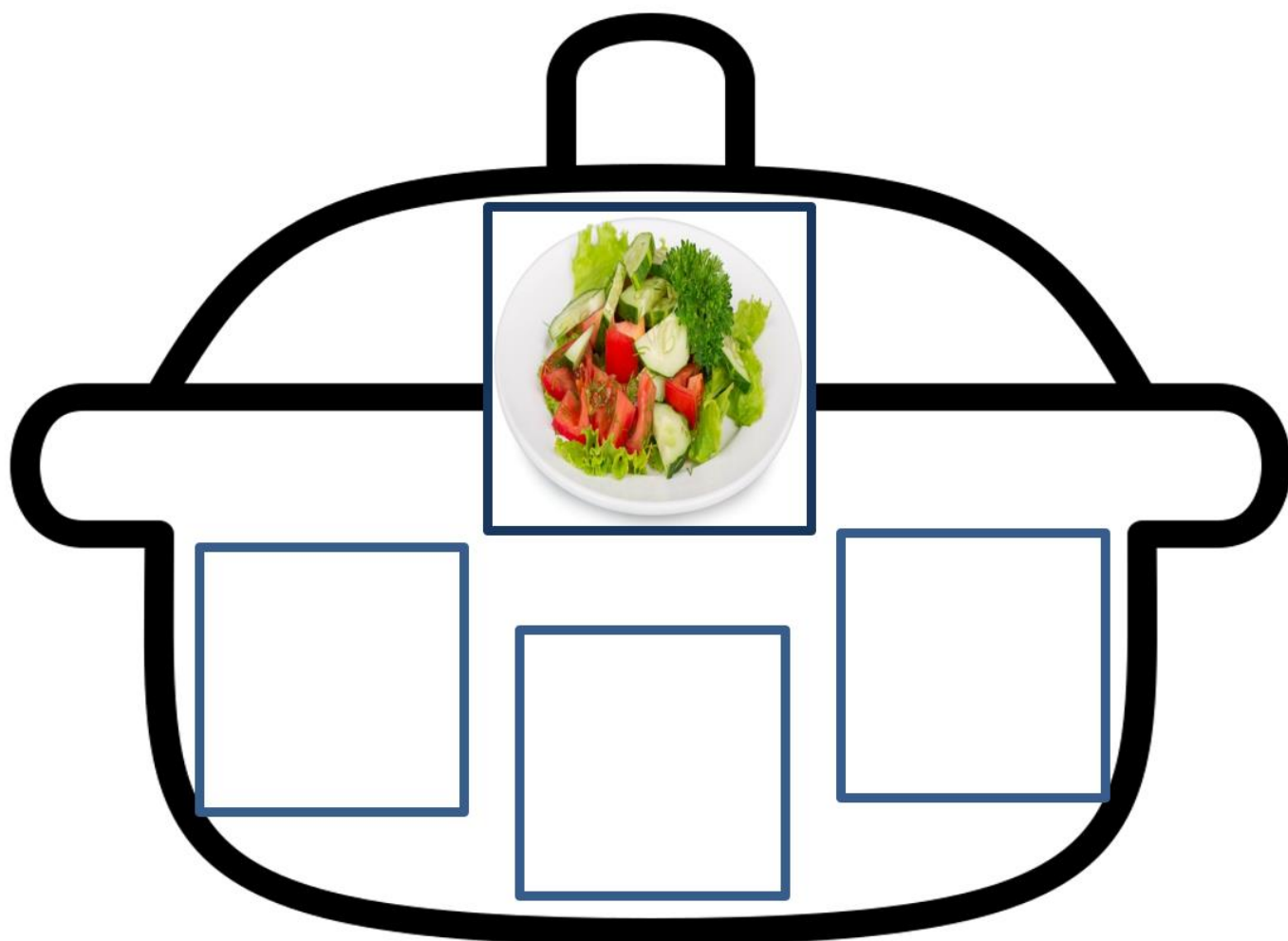
Карточки к первому варианту игры. Вырезаются по красным линиям, наклеиваются на голубой фон.

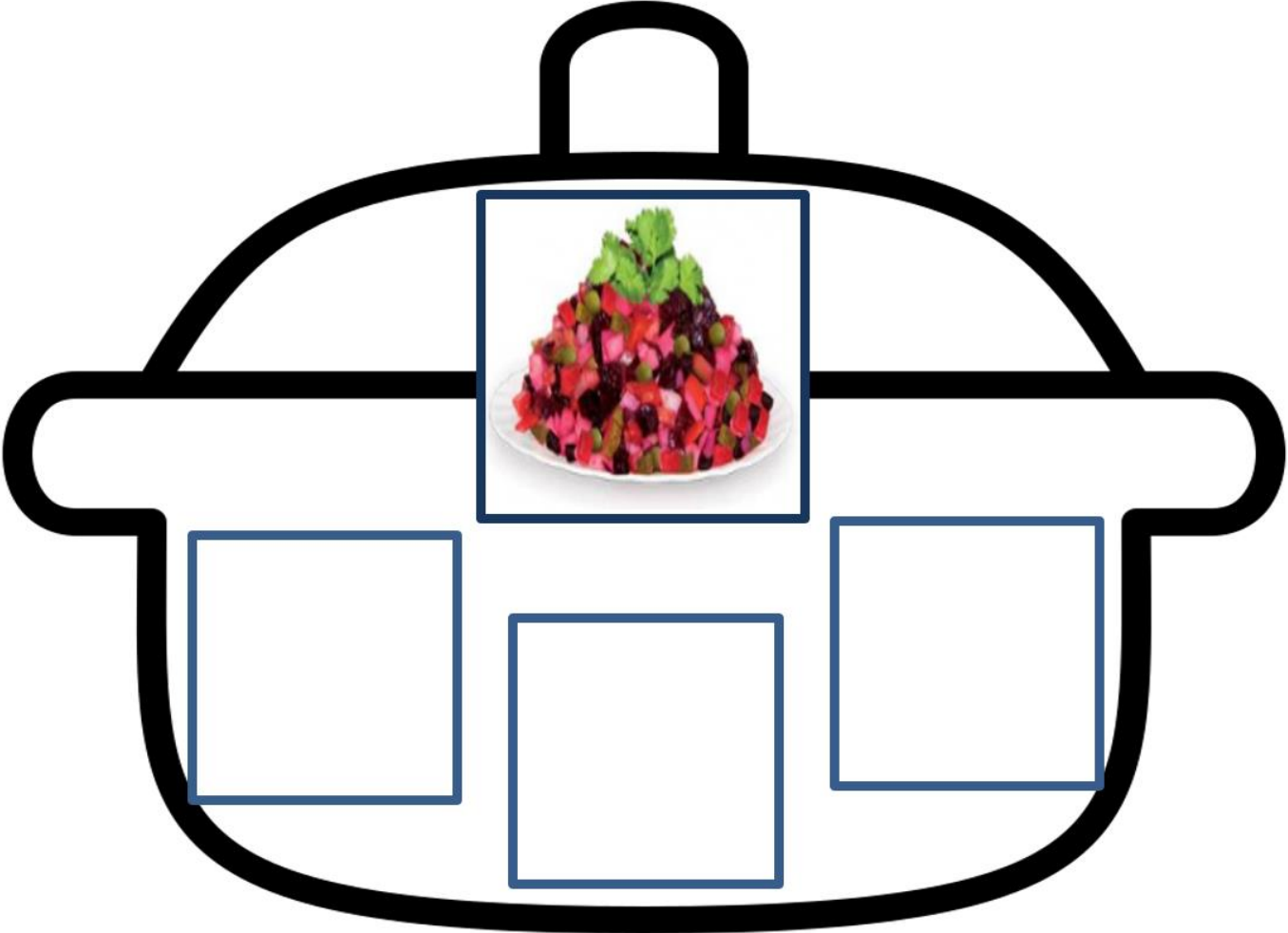


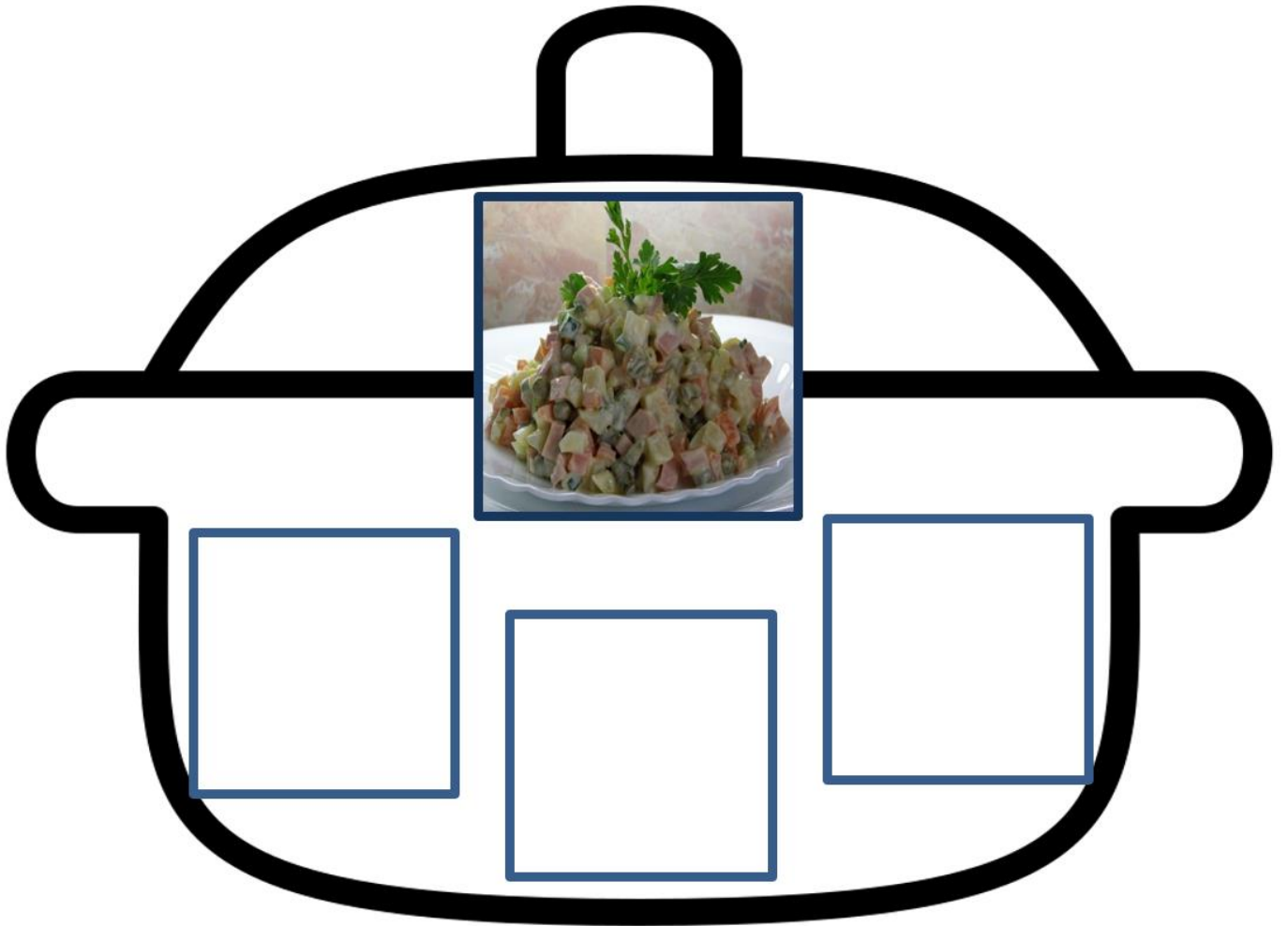


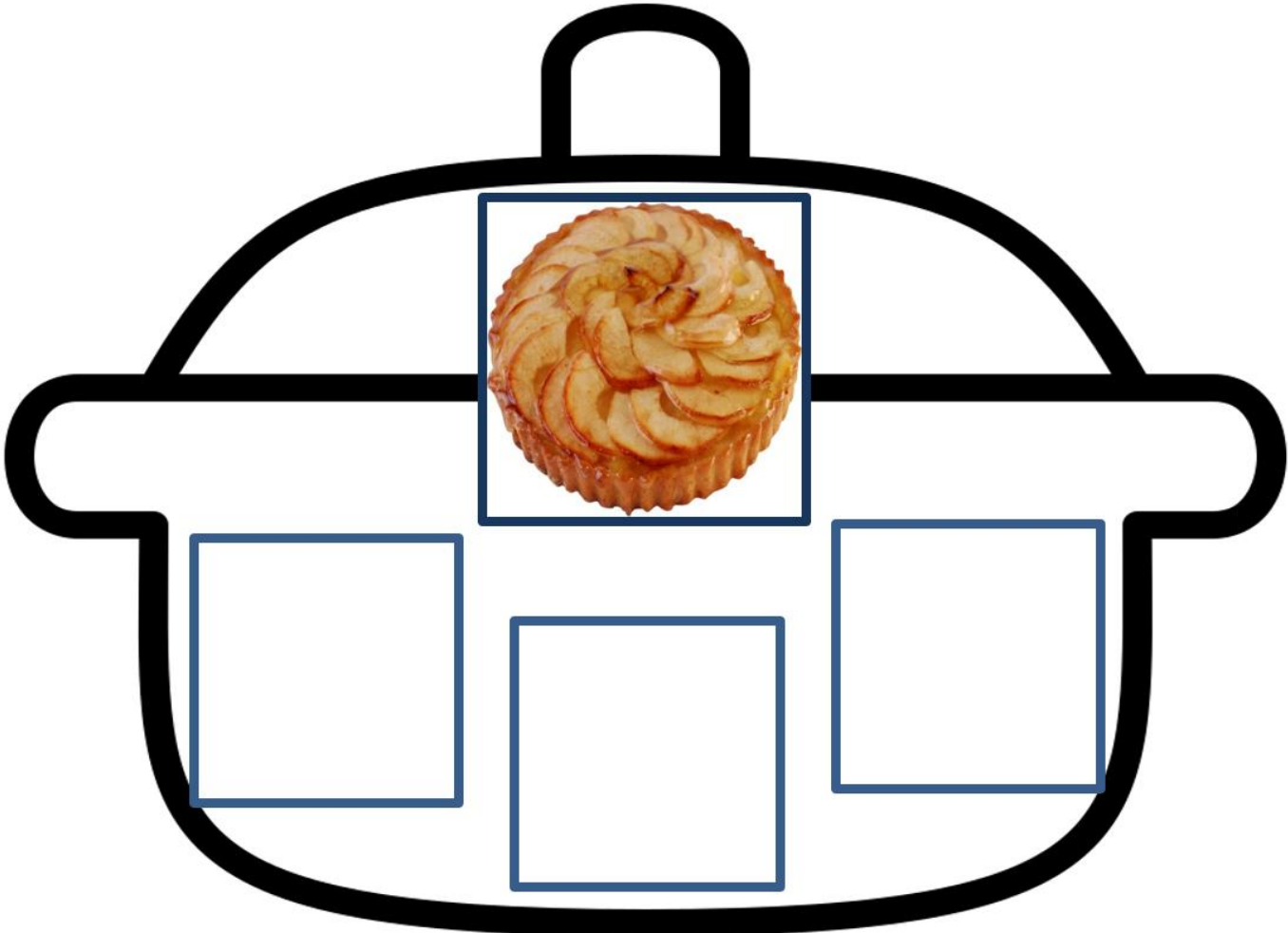


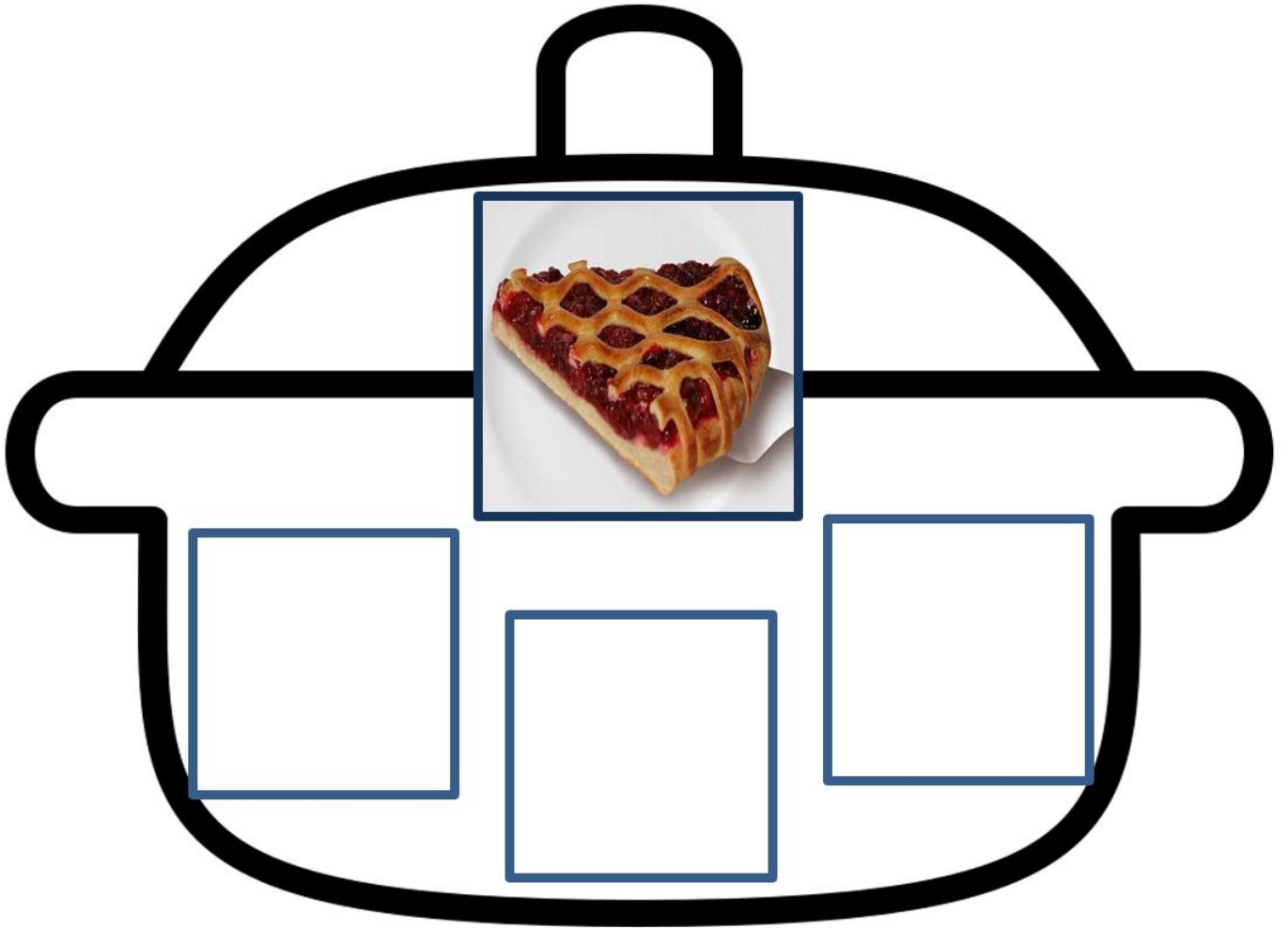
Карточки ко второму варианту игры. Большие карточки (кастрюли) вырезаются по контуру, маленькие – по синим линиям. Для фиксации на большой карточке с обратной стороны разрезных карточек приклеивается магнит, также магнит приклеивается в местах, обозначенных синей рамкой.

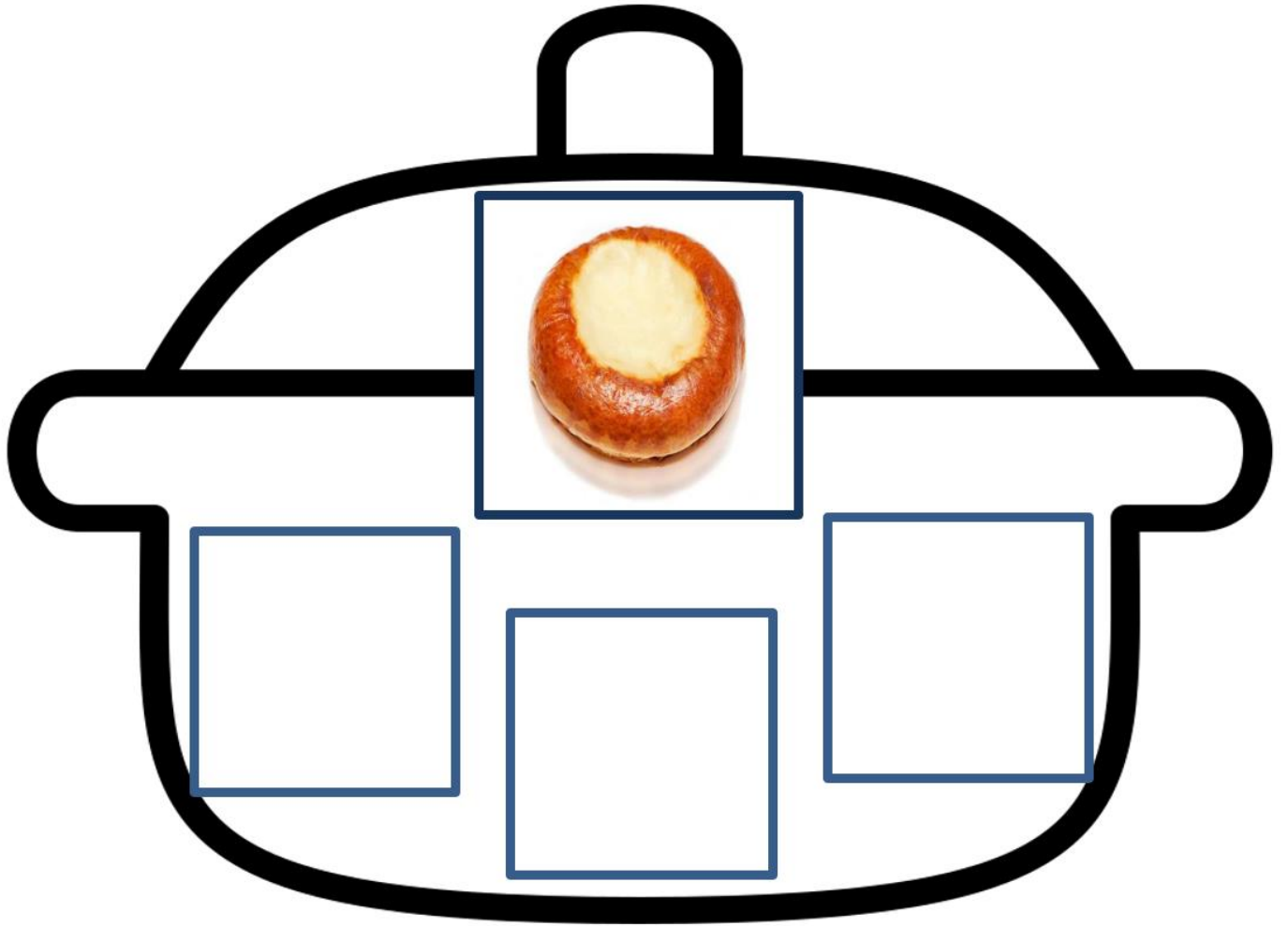


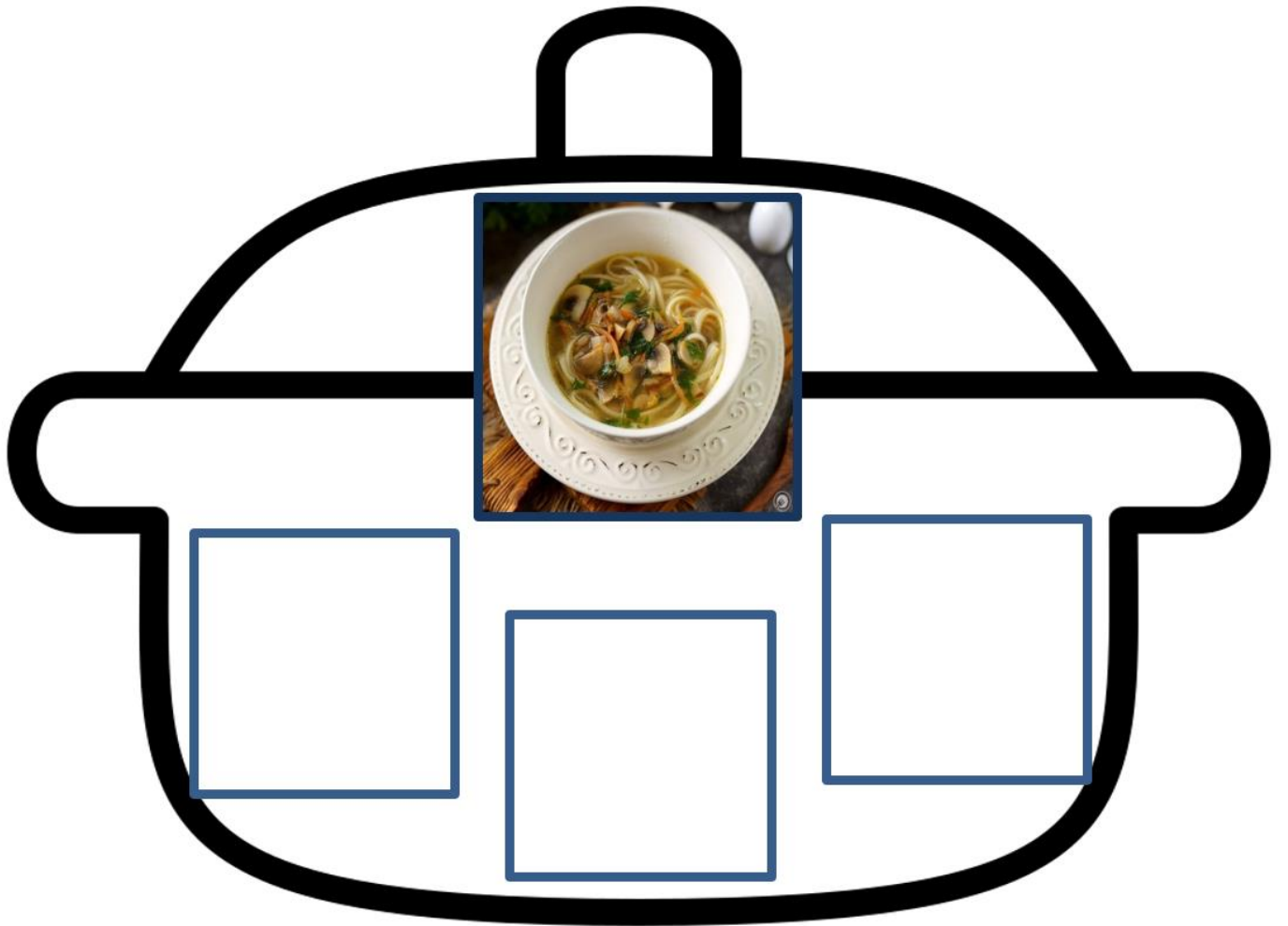


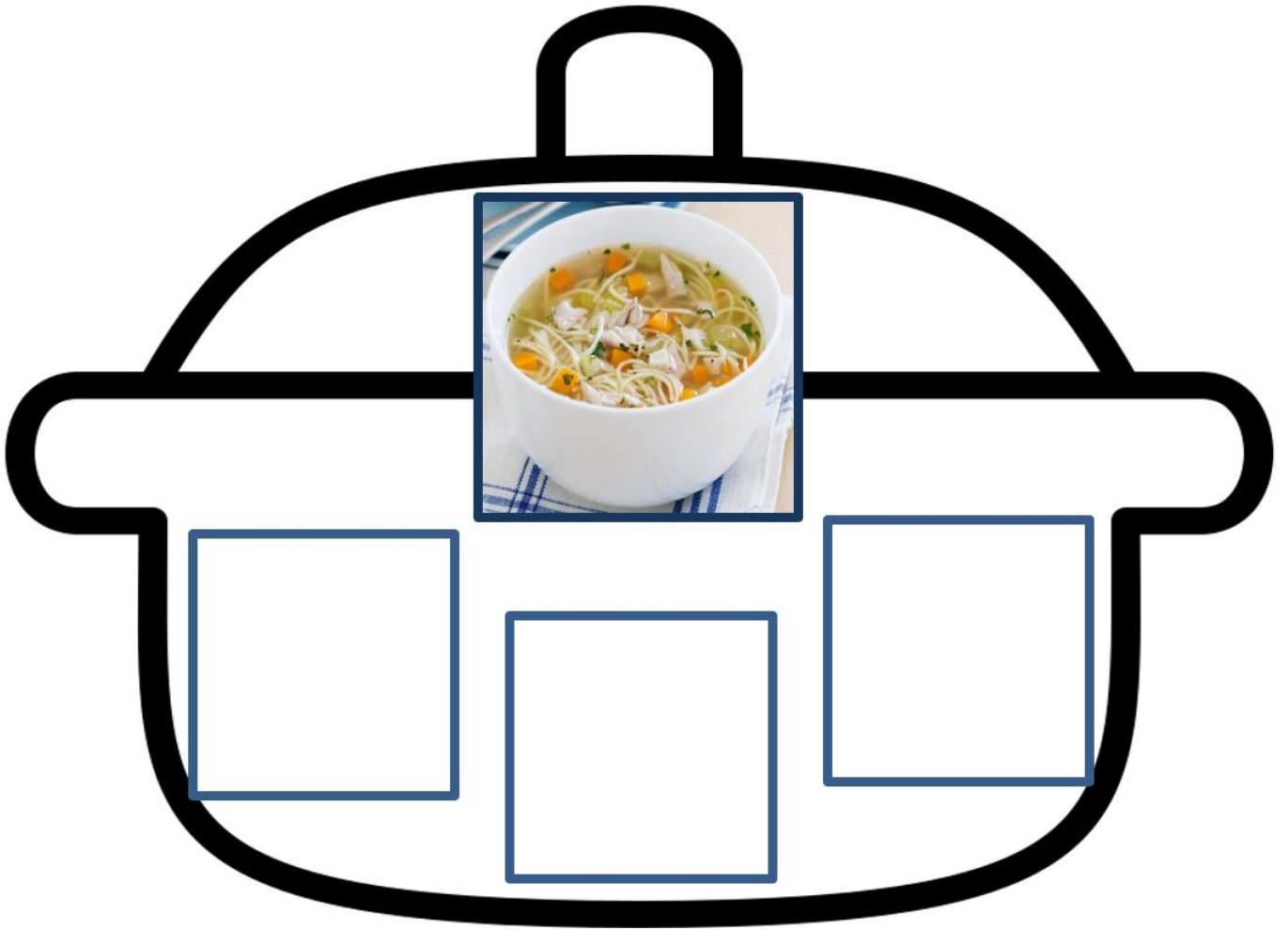


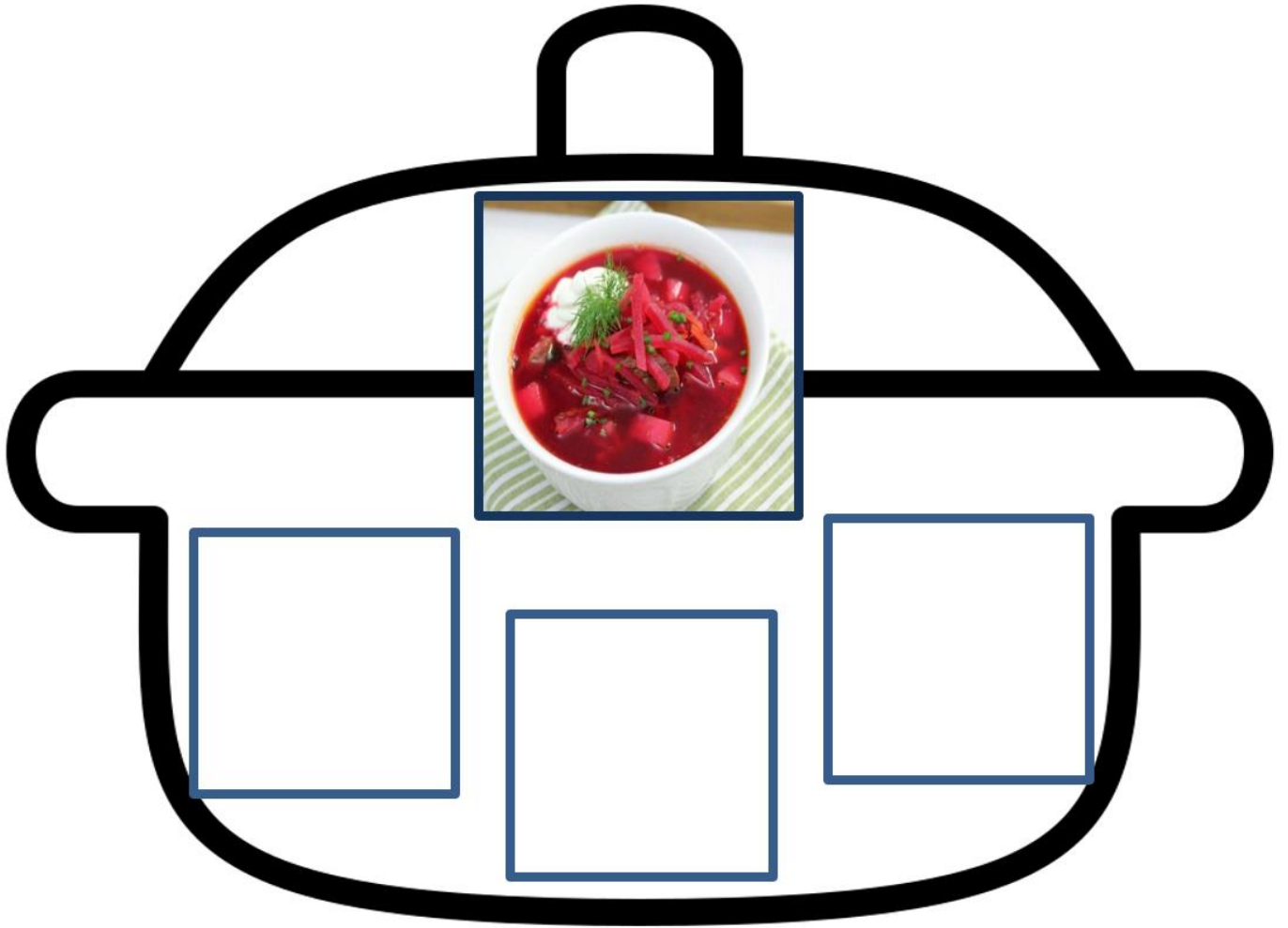


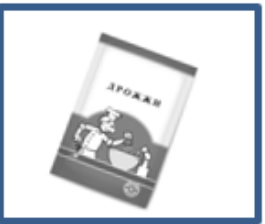
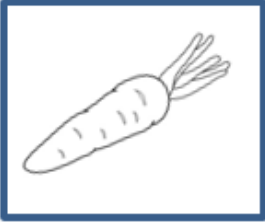
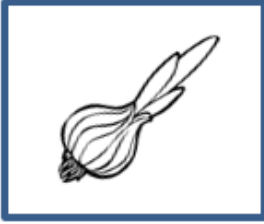
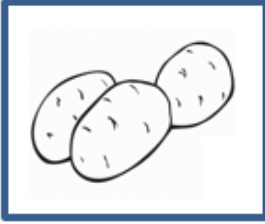
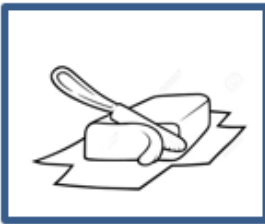
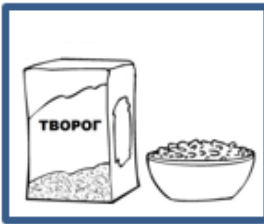
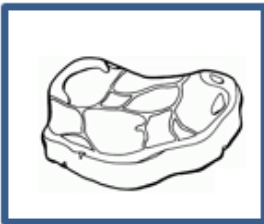




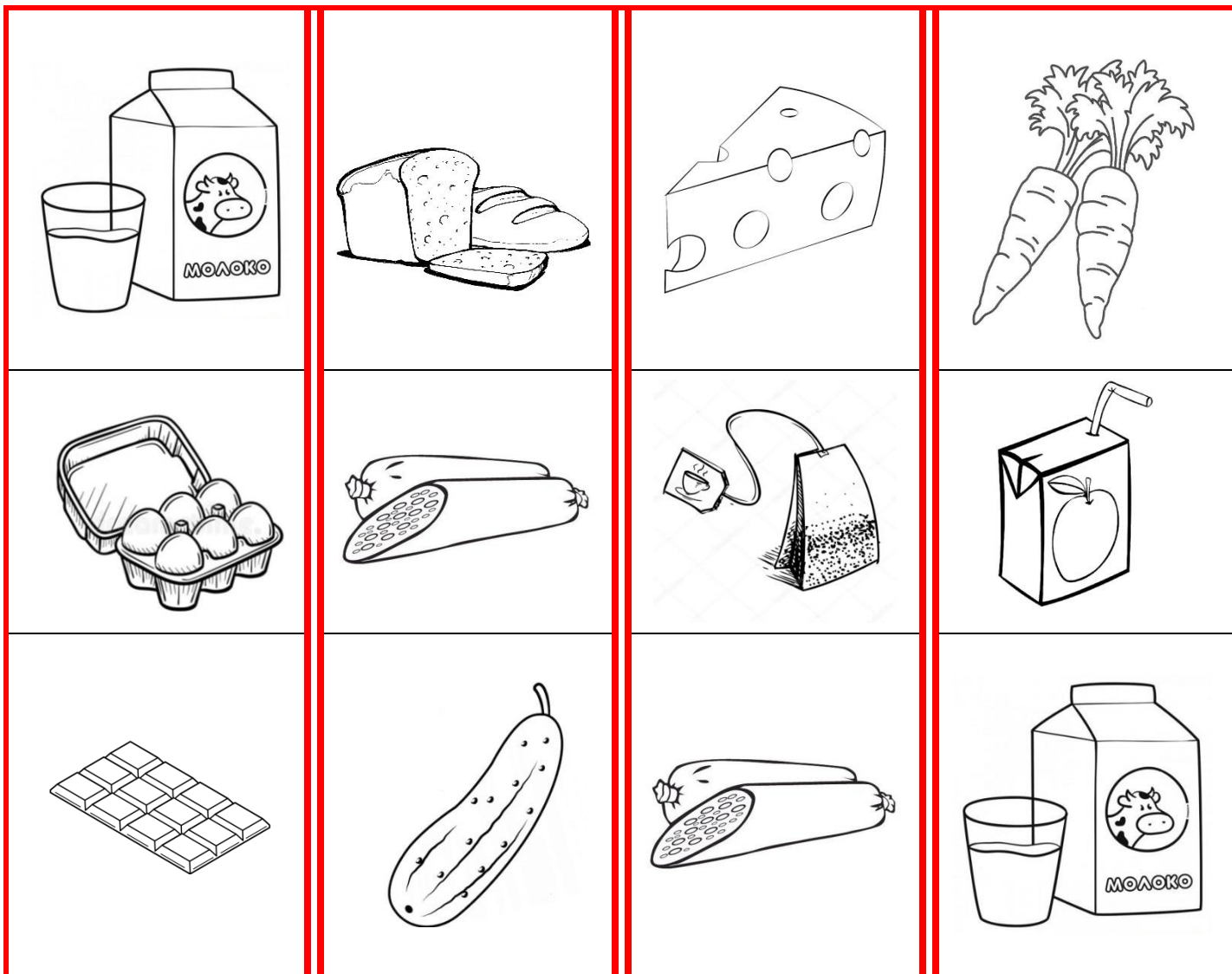


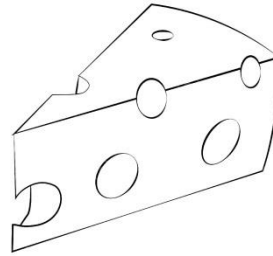
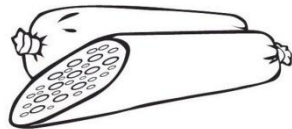
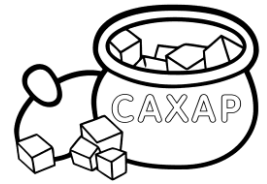
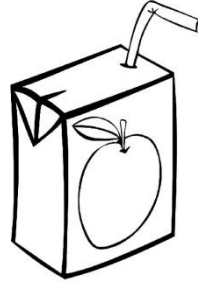
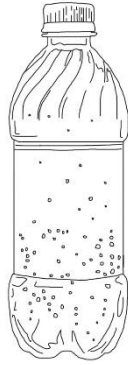
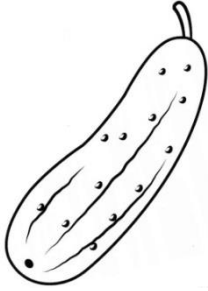
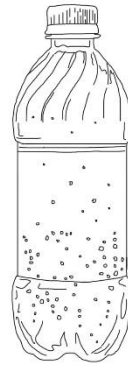
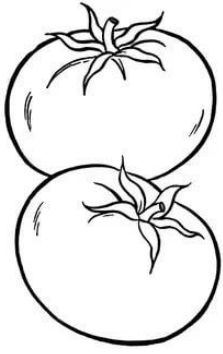


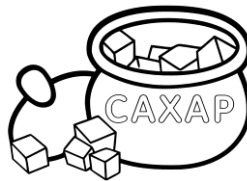
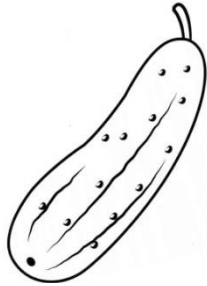
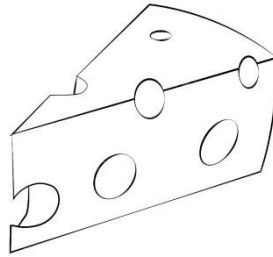
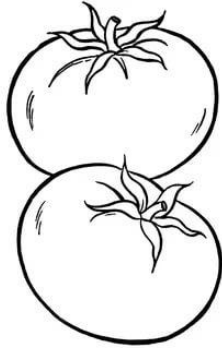
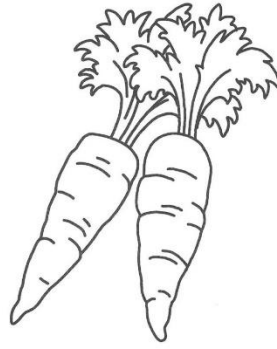
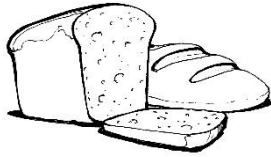




Карточки к третьему варианту игры. Вырезаются по красным линиям, наклеиваются на зелёный фон.







Приложение 5



Приложение 6



