

## **«Использование многофункционального обучающего комплекса «Экономград» в развитии финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста»**

Кузнецова Т.А., воспитатель  
ДСП МБОУ СОШ № 9 г. Амурска

В своей педагогической деятельности, внедряя азы финансовой грамотности, мы способствуем к изучению экономики в ДОО. Экономическое воспитание детей старшего дошкольного возраста не предполагает подготовки будущих экономистов. Но, при этом ставит цели, близкие и нужные каждому человеку, его семье, окружению.

Цель нашей работы заключается в формировании финансовой культуры, развитии интереса к экономическим знаниям. Одной из основных задач, которую мы ставим перед собой: создать предметно - развивающую среду по экономическому образованию дошкольников с учётом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников, специфики их образовательных потребностей и интересов. Именно игровая экономическая зона представляет детям возможность действовать самостоятельно, способствует формированию их познавательной и практической активности, создает возможности для активного сотрудничества с родителями по развитию интереса к экономическому воспитанию и побуждение личности ребенка способной адаптироваться к многообразному миру экономики.

Решение данной проблемы натолкнуло меня на мысль создания многофункционального обучающего комплекса «Экономград». Обучающий комплекс «Экономград» - это интерактивное развивающее пособие для организации образовательной деятельности по экономическому воспитанию дошкольников, формированию финансовой грамотности.

**Цель** – систематизация знаний по финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Данная цель реализуется посредством решения следующих **задач**:

**Образовательная задача:**

- отработка практических приемов формирования финансовой грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

**Развивающие задачи:**

- развивать способность развернуть игру, согласовывая собственный игровой замысел с замыслами сверстников.

**Воспитательные задачи:**

- воспитание социально-личностных качеств и ценностных ориентиров, необходимых для рационального поведения в сфере экономики.

**Планируемые результаты.** В результате использования развивающего комплекса «Экономград» у воспитанников будут сформированы:

- а) умения разбираться в значении основных экономических и финансовых понятий (в соответствии с возрастными особенностями); осознавать, что труд – основа жизни, любой труд – это хорошо, плохо не

работать, лениться; знания, о том, что деньги зарабатываются трудом, являются мерой оценки труда, универсальным средством обмена; понимать, что бережливость и экономия – это разумное отношение к расходам; правильно воспринимать и оценивать поступки, проявлять активность и самостоятельность;

б) навыки ответственного отношения к финансовым обязательствам; применения практических советов в решении конкретных ситуаций.

Занятия в интерактивном обучающем комплексе могут быть как составляющая часть организованной образовательной деятельности, так и игровых заданий, выполняемых в режимные моменты совместной деятельности педагогов с детьми или самостоятельно.

### ***Описание многофункционального обучающего комплекса «Экономград».***

«Экономград» представляет собой интерактивное развивающее пособие в виде стеллажа с полками, закрепленными с разных сторон, на которых расположены дидактические игры и пособия экономического содержания. Для удобства перемещения игрового комплекса в пространстве группы у стеллажа имеются колесики.



Комплекс «Экономград» с обеих сторон оснащен откидными столиками, что позволяет детям выполнять задания, практико – ориентированного характера.



Данный интерактивный комплекс оборудован таким образом, чтобы последовательно систематизировать в нем четыре блока программы: «Труд и продукт (товар)», «Деньги и цена (стоимость)», «Реклама: правда и ложь, разум и чувства, желания и возможности», «Полезные экономические навыки и привычки в быту». Визуально «Экономград» разделен на блоки, но они объединены общим замыслом, что позволяет преподнести элементарные экономические понятия в максимально доступной и интересной форме.

Так, для ознакомления детей с темой «Труд и продукт (товар)», был изготовлен лепбук «Все профессии нужны – все профессии важны», который помогает детям закрепить и систематизировать материал по данной теме и познакомить с современными профессиями (бизнесмен, банкир, рекламный агент, программист и др.), их атрибутикой, спецодеждой к ним.

Для удобства использования лепбука детьми, пособие встроено в один из разворотов комплекса «Экономград» с откидным столиком, на котором дети могут разложить дидактический материал для игры и ознакомления.

С обратной стороны столика, который так же несет функцию крышки для окна лепбука, располагаются настольные игры: «Гномы-растеряхи», «Я банкир», «Мини-магазин», направленные на дифференциацию видов трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленностью. Игры и задания в данном блоке размещены в виде карточек, небольших текстов с заданиями, профессиограммы, мини-книжек, игровизоров и т.д., просты и понятны для детей, чем вызывают познавательный интерес у воспитанников.





Также интересно представлен второй блок программы «Деньги и цена (стоимость)». В боковой стороне комплекса встроен макет банкомата, целью которого является приобретение сведений о том, где можно хранить деньги, как получить наличные средства или оплатить безналичный перевод.



Сопутствующие атрибуты для игр с банкоматом - сберегательные книжки, пластиковые кредитные и зарплатные карты, денежные купюры и т.д. делают игру более увлекательной, в которой ребенок на себя примеряет роль взрослого человека, имеющего собственный доход, которым он может распорядиться. С обратной стороны находится пункт обмена валюты.

По боковым стенкам центрального окна находятся игры, логические задачи и упражнения, через которые дети узнают, зачем людям нужны деньги, закрепляют представления о том, что любой товар имеет свою цену,

Прежде, чем что-либо приобрести, необходимо подумать, хватит ли денег на покупку, все ли можно купить за деньги. Через игры «Потребности», «Тратим разумно», «Хочу – могу» у детей формируется рациональный подход к выбору товаров, дети учатся обращать внимание на качество товара, у детей складывается система ценностей, в которой на первое место ставятся бережное отношение к приобретаемым вещам, умение отложить на время личные желания.



Для ознакомления детей с историей возникновения денег, какими были первые деньги, как осуществлялся обмен продуктами, когда не было денег, как выглядят современные монеты, купюры, о том, что они бывают разного достоинства, разной ценности, на боковой стороне комплекса расположено пособие «Лента времени».





Третий блок – «Реклама: правда и ложь, разум и чувства, желания и возможности» представлен «Рекламным агентством», для этого отведено специальное место на развороте комплекса с необходимыми атрибутами. «Работая» в нем, дети получают представление о рекламе, ее назначении, узнают, зачем она нужна, в какой форме существует, где она размещается. В процессе изготовления собственной рекламы, знакомятся с профессиями этой сферы, учатся рекламировать товар. Дидактические игры размещены не только внутри разворота стеллажа, но и на боковых стенках – это «Четвертый лишний», «Назови рекламу», «Рекламные слоганы», а также примеры рекламы – визитки, буклеты, листовки и т.д.



Содержание блока «Полезные экономические навыки и привычки в быту» реализуется в рамках изучения трех представленных блоков, а также с помощью ситуационных задач, которые размещены на лицевом развороте нашего обучающего комплекса.



Высокую степень заинтересованности у детей вызывает макет «Бюджет семьи», который расположен в центральной части стеллажа. Через игру дети знакомятся с такими понятиями, как «доходы», «расходы», «бюджет» и из чего он складывается, а также делятся опытом своей семьи. В игровой форме принимают участие в планировании предстоящих покупок и узнают, из каких средств складывается доход семьи.



Следует отметить, что все пособия и игры мобильны - прикрепляются они к стеллажам с помощью липучек и крючков, поэтому ими можно пользоваться не только на стене комплекса, но и переместить на откидной столик.

Все изучаемые блоки удачно закрепляются в сказках, размещенных на оборотной стороне столика «рекламного агентства», в которых затрагиваются экономические понятия (труд, обмен, товары и услуги, последовательный процесс производства и пр). Например, это «Кот в сапогах», «Лисичка со скалочкой», «Колосок», «Каша из топора», «Бобовое зёрнышко», «Муха – цокотуха» и др.



Боковые стенки центральной части комплекса так же задействованы, на них расположены игровизоры с заданиями для практической части, такие как: «Все работы хороши, выбирай любую!», «Профессии и результаты труда», «Лабиринт для медвежонка», «Трудовая денежка всегда крепка» и т.д. Экономический словарь, для дошкольников изготовленный в форме блокнота на магнитном планшете, так же крепится сбоку и может быть использован на откидных столиках в практической части.

А также организованы сюжетно-ролевые игры: «Супермаркет», в котором сосредоточены несколько профессий – продавец-консультант выставляет на прилавок различный товар, кассир продаёт его, охранник следит за порядком, уборщик за чистотой; «Стилисты», где дети могут попробовать себя в творческой профессии и продать свою услугу, «Кафе», где дети изучают сферу обслуживания и примеряют на себя роль повара, официанта, бармена, администратора, гардеробщика, «Аптека», в которой ребята изучают свойства и качества, посредством простых экспериментов выполняя роль фармацевта-лаборанта, провизора, аптекарь-кассир продает лекарства по рецепту врача и может дать краткую рекомендацию лекарствам и т.д.



Для организации сюжетно-ролевых игр имеется ниша в стеллаже комплекса, где размещены атрибуты и спецодежда для той или иной профессии. В центральной части расположены полки таким образом, чтобы они могли послужить не только витриной магазина, но и витриной аптеки, кафе, прилавком почты и т.д.

Были приобретены сейф, кассы, тележки и корзинки для супермаркета, калькулятор, счета, весы, «продукты», спецодежда, набор «Хозяюшка»,



«Стилист», «Посуда», рации, микроскоп, пробирки, набор для опытов и экспериментов, что еще больше вызывает интерес у детей.

Результат использования обучающего комплекса «Экономград» в воспитательно – образовательном процессе заключается в обеспечении положительной динамики по повышению уровня сформированности финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста, который позволит им в будущем правильно оценивать ситуацию на рынке и принимать разумные решения.



**Картотека сюжетно-ролевых игр  
с использованием многофункционального обучающего комплекса  
«Экономград» в развитии финансовой грамотности детей  
старшего дошкольного возраста»**

**Сюжетно-ролевая игра «Выбираем подарок для мамы»**

*Игровые действия:*

Воспитатель: представьте себе, что вы оказались в «Супермаркете» и среди многообразия товаров, хотите выбрать и купить подарок для мамы. А еще вам нужно вспомнить вежливые слова.

Дети – покупатели, приходят в магазин, где есть прилавок с различными товарами, банкомат. Остальные дети исполняют различные роли профессий, которые сосредоточены в супермаркете - продавец-консультант, кассир, охранник, уборщик. Приходит покупатель, рассматривает товар, получает консультацию, покупает и уходит, другие посетители магазина пользуются банкоматом.

*Педагогическое сопровождение игры:* совместно с воспитателем, затем педагог наблюдает за игрой.

*Прогнозируемые результаты:* обогащение личного опыта детей, закрепление понятия «Супермаркет».

**1. Сюжетно-ролевая игра «Ситуация в магазине»**

*Игровые действия:*

Воспитатель: представьте, что вы находитесь в магазине и приобретаете товар, однако не всегда покупка может обрадовать своего обладателя, вы решили вернуть приобретенную вещь по разным причинам: не подходит размер, вещь бракованная, товар просрочен, вы оплатили лишнюю вещь.

Часть детей исполняют роль покупателей, которые выбирают товар, стоят в очереди в кассу и оплачивают покупку, другая часть детей исполняет роли продавца-консультанта, кассира, охранника, уборщика. Воспитатель выступает в роли директора и приходит посмотреть, как работает персонал супермаркета. В этот момент заходит покупатель с претензиями, что ему не правильно сдали сдачу или посчитали лишней товар, или приобрел бракованную вещь. Продавец совместно с директором решает проблему покупателя. Извиняется. Игра продолжается дальше.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство.

*Прогнозируемые результаты:* развиваются умение выполнять в игре несколько взаимосвязанных действий. Выполняются ролевые действия.

## **2. Сюжетно-ролевая игра «Семья покупает полезные продукты»**

*Игровые роли:* Продавец-консультант, кассир, охранник, уборщик, мама, папа, бабушка (*воспитатель*).

*Игровые действия:* бабушка (*воспитатель*) говорит о том, что в доме недостаточно продуктов и просит сходить в магазин. Мама с папой решают пойти за покупками всей семьей — взять с собой малыша в коляске. Бабушка просит покупать только полезные продукты, чтобы не навредить здоровью. Придя в магазин, мама с папой просят продавца-консультанта помочь им выбрать овощи, фрукты, молочные продукты, подходят к кассиру, рассчитываются, получают сдачу, складывают продукты в сумку и коляску и возвращаются домой. Далее игра развивается по привычному для детей сюжету.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется социальный опыт средствами игровой деятельности.

## **3. Сюжетно-ролевая игра «Почта»**

*Игровые роли:* бабушка, дедушка, посетители почтового отделения, администратор (*воспитатель*), операторы, почтальон, несколько детей, которые находятся «дома» в ожидании почты.

*Игровые действия:* ребёнок почтальон разбирает письма, журналы, газеты; некоторые письма регистрирует в журнал, ставит печать на письма, почтовые открытки. После этого укладывает все в почтовую сумку и отправляется разносить по адресам (ребятам, которые в это время находятся «дома»).

В почтовое отделение заходят бабушка и дедушка, что бы получить пенсию, спрашивают у посетителей кто последний в очереди, они пропускают пожилых людей вперед. Оператор-кассир работает с бабушкой и дедушкой, оформляет ведомость, ставит печать, выдает пенсию. Дедушка приобретает лотерейный билет.

В посылочном окне оператор оформляет и упаковывает посылки, бандероли, а также выдаёт посылки, бандероли и заказные письма посетителям по извещению.

Посетители почты покупают конверты, наклеивают на них марки и укладывают в конверты письма. Затем опускают письма в почтовый ящик; отправляют и получают посылки. Игра продолжается до последнего посетителя.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется представление о том, как происходит работа почтовой службы, углубляется социальный опыт.

## **4. Сюжетно-ролевая игра «Сбербанк»**



*Игровые роли:* операторы, администратор зала (воспитатель), консультант, клиенты банка.

*Игровые действия:* клиент приходит в Сбербанк, выбирает услугу, берёт талончик к выбранному специалисту, присаживается в ожидании своей очереди. Администратор объявляет номер талончика и приглашает к окошку оператора. У кассира-операциониста оплачивает квитанции за детский сад, за свет, штраф и т.д. и получает чек. У кредитного специалиста – подаёт заявку на кредит, оформляет сберегательную книжку, кредитную карту. У консультанта – через банкомат оплачивает квитанцию или снимает деньги с карточки.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется представление о том, как происходит работа банка, углубляется социальный опыт.

### **5. Сюжетно-ролевая игра «Турагентство»**

*Игровые роли:* туроператор, посетители, экскурсовод (воспитатель), туристы.

*Игровые действия:* желающие отдохнуть приходят в туристическое агентство, знакомятся с предложениями туроператора, покупают путевки. Группы туристов отправляются в разные уголки нашей планеты (края, страны), осматривают достопримечательности, знакомятся с людьми разных национальностей, пользуются услугами экскурсовода.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется представление о том, как происходит работа турагентства, познакомятся с современной действительностью через сюжетно-ролевую игру.

### **6. Серия сюжетно-ролевых игр «Билетная касса»: Сюжетно-ролевая игра «Мы идем всей семьей в театр»**

*Игровые роли:* мама, папа, сын и дочь, кассир, контроллер (воспитатель), гардеробщик, артисты театра.

*Игровые действия:* семья решила пойти в театр на представление для детей сказки-драматизации «Колобок». Они заходят в фойе театра, в гардероб сдают свою одежду, получают номерок, идут в кассу, приобретают билеты, кассир предлагает выбрать свободные места в зале, папа приобретает билеты, мама объясняет правила поведения в театре, звонит первый звонок, семья подходит к дверям зала, где проходит представление. У входа стоит контроллер, он обрывает корешок билета и приглашает занять свои места согласно нумерации на билетах. Семья занимает свои места. Артисты показывают представление.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство, после наблюдает за игрой детей со стороны.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется представление о том, как происходит работа кассира, познакомятся с современной действительностью через сюжетно-ролевую игру.

### **7. Сюжетно-ролевая игра «Путешественники»**

*Игровые роли:* люди, которые отправляются по разным причинам в другие города нашей страны, например поездка к бабушке в деревню, туризм в г. Москва, служебная командировка, поездка в отпуск и т.д., администратор вокзала (воспитатель), охранник, кассир.

*Игровые действия:*

Воспитатель предлагает детям принять на себя роли людей, которым срочно понадобилось выехать по разным причинам в другие города нашей страны. Люди подходят к кассам Ж/д и Авиа сообщения. Кассиры по документам покупателя продают билеты, сообщают о дате отправления, о дате и времени прибытия, о месте, которое будет занимать пассажир. Желают счастливого пути! Для создания проблемной ситуации, педагог усложняет игру и предлагает некоторым пассажирам представить, что они отстали от своего рейса.

Пассажиры обращаются в кассу со своей проблемой, кассир принимает документы и оформляет возврат денежных средств, а так же продает новый билет на ближайший рейс.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство, после наблюдает за привычной игрой детей со стороны.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется представление о том, как происходит работа кассира, познакомятся с современной действительностью через сюжетно-ролевую игру.

### **8. Сюжетно-ролевая игра «Рекламное агентство»**

*Игровые роли:* фотограф, художник, оператор, диджей радио эфира, директор (воспитатель), полиграфист, курьеры, творческая группа, артисты для видео рекламы.

*Игровые действия:* директор ставит перед своими сотрудникам задачу – придумать рекламу конфетам, которые выпускают на кондитерской фабрике нашего города «Амурчанка», творческая группа работает над слоганом, фотограф делает художественное фото конфет для свежего выпуска газеты, для флаеров и буклетов, художник разрабатывает оформление буклетов, листовок, флаеров, визиток и т.д., диджей озвучивает слоганы рекламы конфет в радио эфире, оператор снимает видео ролик для показа рекламы на телевидении, полиграфист распечатывает рекламу, курьеры предлагают прохожим визитки, буклеты, листовки и т.д.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство, после наблюдает за привычной игрой детей со стороны.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется представление о том, как происходит работа рекламного агентства, какие виды рекламы бывают, учатся работать в коллективе.

### **8. Сюжетно-ролевая игра «Детское кафе»**

*Игровые роли:* посетители кафе, кассир, повар, бармен, официант, администратор зала (воспитатель), уборщик.

*Игровые действия:* посетители приходят в детское кафе, администратор провожает гостей за свободные столики и предлагает меню. Посетители знакомятся с ассортиментом, подзывают официанта, делают заказ.

Официант отдает заказ на кухню, где повар готовит блюдо из заказа, отдает официанту, который обслуживает гостей, красиво выставляет заказанные блюда. После того как посетители покушали, подзывают официанта, он отдает им счет. Гости проходят к кассиру, рассчитываются по квитанции. Официант убирает со стола, уборщик протирает полы вокруг столика. Игра продолжается до последнего посетителя кафе.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство, после наблюдает за привычной игрой детей со стороны.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется представление о том, как происходит работа кафе, а так же развивается умение координировать свои действия с действиями партнеров по игре.

### **9. Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»**

*Игровые роли:* посетители салона красоты, кассир, парикмахер, мастер маникюра, косметолог, визажист, администратор зала (воспитатель)

*Игровые действия:* посетители салона красоты приходят их встречает администратор зала и направляет каждого к своему мастеру.

Парикмахер делает укладку, стрижку, окрашивание волос, мастер маникюра делает маникюр ногтей, косметолог ухаживает за кожей лица клиента. Визажист создает образ при помощи макияжа.

После салонных процедур посетители проходят на кассу, оплачивают услугу, оставляют отзыв в книге посетителей.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию и незаметно направляющее руководство, после наблюдает за привычной игрой детей со стороны.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется представление о том, как происходит работа салона красоты, а так же развивается умение координировать свои действия с действиями партнеров по игре.

### **10. Сюжетно-ролевая игра «Аптека»**



*Игровые роли:* покупатели, провизор, аптекарь-кассир. Консультант зала.

*Игровые действия:* покупатели приходят в аптеку, что бы приобрести лекарство по рецепту врача, либо витамины, или шприцы и т.д.

Аптекарь-кассир продает лекарства, дает краткую рекомендацию о препарате, укладывает в пакет, принимает оплату. Провизор изготавливает сложные мази или капли. Консультант зала помогает посетителям измерит вес, давление, проверяет температурный режим, наличие масок у покупателей.

*Педагогическое сопровождение игры:* воспитатель осуществляет организацию, после наблюдает за привычной игрой детей со стороны.

*Прогнозируемые результаты:* у детей сформируется представление о том, как происходит работа аптеки, познакомятся с современной действительностью через сюжетно-ролевую игру.

**Картотека дидактических игр  
с использованием многофункционального обучающего комплекса  
«Экономград» в развитии финансовой грамотности детей  
старшего дошкольного возраста»**

**«Профессии»**

**1. «Кто больше назовет действий»**

Задачи: Игра учит детей соотносить действия людей различных профессий.

Игровые правила: называть только одно действие данной профессии. Если ребенок не может вспомнить, то он ударяет мячом о пол, ловит его и бросает назад ведущему.

Ход игры. Педагог перед игрой проводит короткую беседу, уточняя понимание детьми слов, используемых в различных профессиях, действиях.

Затем говорит:

— Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Толина мама лечит больных. Она врач. Это ее профессия. Как вы думаете, какая профессия у Антонины Васильевны, которая готовит нам обед? (Дети отвечают: «Повар».)

Каждый человек, имея профессию, выполняет какие-то действия. Что же делает повар? (Дети отвечают.)

Сейчас мы поиграем с вами в игру «Кто больше назовет действий?» Я назову профессию, а вы вспомните все действия человека этой профессии.

Педагог говорит слово «врач».

Дети отвечают: «Осматривает больных, выслушивает, лечит, делает уколы, операции, дает лекарство».

Педагог называет знакомые детям профессии: няня, прачка, шофер и др. Дети вспоминают, что делают люди этих Профессий.

**2. «Кому что нужно?»**

Задачи: учить детей соотносить орудия труда с профессией людей; называть соответствующие профессии, предметы и их назначение.

Игровые правила: назвать профессию в соответствии с предметом труда, объяснить назначение предмета.

Игровые действия: поиск нужных предметов.

Ход игры: педагог приглашает по одному участнику к своему столу. Ребенок берет какой-либо предмет и называет его. Остальные дети должны назвать, кому нужен этот инструмент, что им можно делать. Вызванный ребенок кладет инструмент к картинке с изображением человека соответствующей профессии. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы и разложены все орудия труда. Возможно проведение игры с использованием только картинок с изображением людей определенных профессий и орудий труда.

### **3. «Оденем куклу на работу»**

Задачи: учить детей соотносить рабочую одежду с профессией человека, называть соответствующие профессии.

Игровые действия: поиск нужных предметов одежды в соответствии с названной профессией.

Ход игры: педагог рассказывает детям о том, что куклы собираются на работу, каждый должен одеться в рабочий костюм. Дети могут догадаться, кем работает каждый, по картинке, которая лежит рядом с куклой. На этой картинке нарисован предмет, который необходим для работы. Дети по очереди подходят, рассматривают картинку, подбирают одежду и называют соответствующую профессию.

Затем взрослый просит детей закрыть глаза, путает предметы одежды, перекладывает картинки и т. п. Дети исправляют ошибки. Игра повторяется несколько раз.

Игра может проводиться с куклами, для которых специально сшиты разные рабочие костюмы.

### **4. «Кто чем занимается».**

Задачи: закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.

Ход игры. Дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается. Повар... (варит еду, врач... (лечит людей, учитель... (учит детей, строитель... (строит дома, художник... (рисует картины, пианист (играет на пианино, писатель (пишет книги, портниха (шьет одежду, прачка (стирает одежду, уборщица (моет полы, продавец (продает товар, фотограф (фотографирует людей, воспитательница (воспитывает детей, ткачиха (ткет ткани, машинист (ведет поезд, контролер (проверяет билеты, машинистка (печатает на машинке) и т. д.

### **5. «Кто больше знает профессий».**

Задачи: учить детей соотносить действия людей с их профессией, образовывать от существительных соответствующие глаголы (строитель — строит, учитель — учит и т. д.).

Ход игры.

Воспитатель. Я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я учу вас, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю вам стихотворения, рассказы, гуляю с вами, укладываю спать. Это моя профессия — воспитывать вас. А какая профессия у Ирины Владимировны? Она нам готовит обед. Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Ответы.) Каждый взрослый человек обязательно учится какой-либо профессии. Овладев ею, поступает на работу и выполняет определенные действия. Что делает повар? (Дети: Повар варит, печет, жарит, чистит овощи.) Что делает врач? (Осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции.) Что делает портной? (Кроит, наматывает, порет, гладит, примеряет, шьет.)

Воспитатель называет и другие профессии — строителя, учителя, пастуха, сапожника, а дети называют действия.

## **6. «Произнеси правильно».**

Задачи: формирование правильного произношения звуков, закрепление названий профессий.

Ход игры. Выучить чистоговорки или скороговорки, шутки, чтобы при повторении чётко произносились свистящие и шипящие звуки;

- Часовщик, прищурив глаз, чинит часики для нас.
- Водовоз вёз воду из водопровода.
- Старый сторож Том сторожит дом.
- Ткёт ткач ткани на платье Тане.
- Бублик, баранку, батон и буханку пекарь из теста испёк спозаранку
- Кровельщик Кирилл криво крышу крыл. Перекрыть крышу пригласили Гришу.
- Каша, каша, простокваша, повариха наша Маша, вместо каши на обед приготовила омлет.

## **7. «Профессии».**

Задачи: закрепить названия профессий и действий, которые совершаются ими.

Ход игры.

Вы задаете ребенку вопрос: " Что делает.... ?" и называете представителя любой профессии, а ребенок отвечает. Поначалу лучше брать профессии, из которых следует ответ - воспитатель воспитывает, пекарь печет, уборщик убирает. Перемежайте хорошо знакомые профессии с незнакомыми, заодно расскажите о неизвестных ребенку профессиях. Интересно получается, если спросить подряд "Что делает врач?", "Что делает ветеринар?" (разобрать разницу, а затем так же "учитель" и "ученый". От детей иногда слышишь интересные версии.



## 8. «Подскажи словечко» («Добавлялки»).

Задачи: развивать логическое мышление, внимание, память; учить подбирать слова в рифму.

Ход игры. Дети подсказывают слова, заканчивают стихотворение.

В сумке плотника найдешь молоток и острый ... (нож).

Инструмент любой у места – и рубанок, и ... (стамеска).

С огнем бороться мы должны.

Мы смелые работники.

С водою мы напарники.

Мы очень людям всем нужны.

Так кто же мы? – ... (пожарники).

Я бы летчиком-пилотом

Неприменно стать хотел,

Я тогда на самолете

До Москвы бы ... (Долетел).

В небо синее пилот поднимает... (самолет).

Выгнал коз на бугорок развеселый... (пастушок).

Но не с кистью и ведром наш маляр приходит в дом:

Вместо кисти он принес механический... (насос).

Чтоб не мокли люди под дождем

Кровельщик железом покрывает... (дом).

Летят опилки белые, летят из-под пилы:

Это плотник делает рамы и... (полы).

Каждый день газету в дом нам приносит. (почтальон).

На глазах у детворы крышу красят. (маляры).

Кукол я лечу с утра. Я сегодня. (медсестра).

Красить комнаты пора. Пригласили. (маляра).

Циркач умеет гарцевать, зверей и птиц. (дрессировать).

Южных рыбок нам привёз, юнга будущий. (матрос).

Труд строителя всем... (нужен)

Нужен всем и вкусный... (ужин),

Доктор, чтобы всех... (лечил),

И учитель, чтоб... (учил).

Летчик нужен, чтоб... (летать)...

## 9. «Кому это нужно?»

Задачи: закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах. Знакомить с профессиями.

Ход игры:

Воспитатель показывает детям различные предметы, просит назвать их и рассказать, когда они используются и с какой целью. Например: это половник, он нужен повару, чтобы размешивать кашу, разливать суп и компот и т. д.

При проведении игры с детьми старшего дошкольного возраста воспитатель подбирает разные картинки с изображением предметов. Например: клещи, молоток, пылесос, кофемолка, штурвал, компьютер, микрофон, кульман, сантиметр, микроскоп, телескоп, отбойный молоток и пр. Дети называют профессию человека, который использует изображенный предмет в своем труде.

### **10. «Выбираем работу»**

Задачи: дать детям элементарные представления о профессиях людей, труд которых не был в сфере их наблюдений. Вызывать интерес к труду людей любой профессии.

Ход игры:

Воспитатель вместе с детьми встает в хоровод и предлагает идти по кругу, приговаривая:

Будем дружно подрастать

И работу выбирать.

В космонавты мы пойдем

И ракеты поведем. (Дети имитируют звук работы двигателя и полет ракеты.)

В капитаны мы пойдем,

Корабли мы поведем. (Дети показывают, как капитан смотрит в бинокль.)

В вертолетчики пойдем, вертолеты поведем. (Дети бегут и делают круговые движения руками над головой.)

Игру можно продолжить с детьми постарше, они уже самостоятельно имитируют соответствующие действия.

А мы в летчики пойдем,

Самолеты поведем.

Первые две строки повторяются в начале каждого куплета, дети на эти слова идут по кругу.

В комбайнеры мы пойдем

И комбайны поведем.

Мы в пожарные пойдем

И пожар тушить начнем.

### **11. «Назови профессию».**

Задачи: учить детей правильно называть профессии людей по видам машин, управляемых ими.

Ход игры:

Воспитатель называет машины, транспортные и прочие технические средства, а дети называют профессии людей, которые ими управляют.

Трактор — тракторист.

Машина — шофер.

Экскаватор — экскаваторщик.

Комбайн — комбайнер.

Подъемный кран — крановщик.

Поезд — машинист.

Корабль — капитан.  
Самолет — летчик (пилот).  
Космический корабль — космонавт.  
Пожарная машина — пожарный.  
Бульдозер — бульдозерист.  
Гоночная машина — гонщик (пилот).  
И т. д.

## 12. «Кому без них не обойтись?»

Задачи: закреплять знания детей о материалах, инструментах и оборудовании, необходимых людям разных профессий.

Ход игры:

Воспитатель называет предмет, а дети — профессию человека, которому он необходим. Например: шприц, пульт управления, ножницы, мука, садовый опрыскиватель, телефон, доильный аппарат, носилки, рубанок, тачка, милицкий жезл, сверло, электрокабель, гвоздь, моток проволоки, кассовый аппарат, сумка почтальона, рулон обоев, касса, карандаш, кисть, поднос, звонок.

## 13. «Угадай кто это?»

Задачи: формировать представления детей о многих профессиях, учить различать их. Определять, чем они полезны?

Ход игры:

Сказала нить: «Могу Я сшить все, что душе угодно!  
Могу — жилет, могу — пальто, могу — костюмчик модный!»  
Иголка запротестовала: «И много б ты понашивала,  
Когда б тебя Я не таскала?  
Ты только следуешь за Мной!»  
С улыбкой слушал их ... (Портной)  
Еще до восхода просыпаться привык.  
Первым встречает он солнце в дворе:  
Чтоб наши улицы были чисты!  
Трудится с утра ... (Дворник)  
Есть палочка у него в руках волшебная,  
Через мгновение все машины остановит она!  
Вот палочку вверх он быстро поднял  
Сразу «Москвич» как вкопанный стал! (Регулировщик)  
Где шла сотня косарей — вышло пять богатырей:  
Косят, вяжут заодно и молотят на зерно. (Комбайнер)

## 14. «Угадай профессию».

Задачи: расширять представление детей о профессии; выяснить, о какой профессии идет речь.

Ход игры:



Этот человек — хозяйка замечательного дворца книг. Каждому, кто придет к ней в гости, она искренне рада. А главное, гости никогда не уйдут от нее с пустыми руками. Она дает им домой интересные книги. Прочитав, их можно обменять на другие. Она всегда поможет маленьким и взрослым читателям найти нужную книгу. (Библиотекарь).

Когда вы голодны и прибегаете на обед в группу, там уже вкусно пахнет. Кто же это так потрудились? Кто приготовил эту вкусное и ароматное блюдо? Это ее любимое занятие, делает она это с большой любовью, потому и еда всем так нравится. Ибо то, что человек делает с удовольствием и любовью, приносит радость не только ей самой, но и всем остальным. Кто это? (Повар).

А этот человек встречает улыбкой своего пациента, быстро прогоняет невыносимую боль, лечит всевозможные болезни. Когда-то в детстве этот человек приходил на помощь больным животным и близким, потому что очень их любил и старался отвергнуть боль. А потом понял, что без этого жить не может, поэтому долго учился и стал (врачом).

Когда вы приходите в детский сад, кругом чистота, уют, свежий воздух. Нигде ни пылинки. Пол вымыт, стекло на окнах такое прозрачное, что его почти не видно. Этот человек очень любит чистоту и выполняет свою работу с удовольствием. У нее к этому большой талант. Чьих это рук работа? (Уборщицы, помощника воспитателя).

### 15. «Названия профессии от А до Я».

Задачи: совершенствовать умение детей подбирать слова (названия профессий) на заданный звук.

Например: А — агроном; Б — библиотекарь; В — водитель, воспитатель; Д — дворник; М — музыкальный руководитель, массажист, медсестра; С — сторож, стюардесса, садовник и т. п.

### 16. «Что делают этим предметом?»

Задачи: учить детей подбирать слова, указывающие на выполняемое предметом действие и кто использует этот предмет.

Например:

Кисточкой — (что делают) — Рисуют, (кто) — Художники, дети.

Ножницами — (что делают) — Режут, (кто) — Закройщицы, парикмахеры.

Иглой — (что делают) — Шьют, (кто) — Швеи, вышивальщицы.

Лопатой — (что делают) — Копают, (кто) — Садоводы.

Ручкой — (что делают) — Пишут, (кто) — Учителя, писатели, бухгалтеры.

Топором — (что делают) — Рубят (кто) — Плотники, лесники.

Термометром — (что делают) — Измеряют температуру, (кто) — Врачи, синоптики.

Линейкой — (что делают) — Измеряют, (кто) — Инженеры, конструкторы, школьники.

Веником — (что делают) — Заметают, (кто) — Дворники и др.

### **17. «Кто больше расскажет о профессии».**

Задачи: соотносить действия людей с их профессией.

Ход игры: Воспитатель уточняет понимание детьми слов «профессия», «действие».

Воспитатель:

- Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я рассказываю вам, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю, пою, гуляю, укладываю спать... А как вы думаете, какая профессия у Оксаны Александровны, которая готовит нам обед? Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Высказывания детей). Каждый взрослый человек имеет свою профессию. Он работает и выполняет какие – то действия. Что же делает повар? (Повар варит, печет, жарит, чистит овощи)

- А что делает врач? (Врач осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции).

- А что делает портной? (Портной кроит, наметывает, порет, гладит, примеряет, шьет).

Воспитатель называет еще профессии строителя, учителя, сторожа, пастуха, сапожника, а дети называют действия людей этих профессий.

### **18. «Определи по предмету профессию».**

Задачи: закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах. Знакомить с профессиями.

Ход игры: Дети по очереди достают из конверта предметы (половник, вата, монеты, расческа, свисток, указка, краски, нитки, молоток и т. п., которые необходимы для той или иной профессиональной деятельности. По предмету дети должны назвать профессию, в которой предмет используется.

### **19. «Кто где работает?»**

Задачи: уточнить представления детей о том, где работают люди разных профессий, как называется их рабочее место.

Воспитатель – в детском саду;

учитель – в школе;

врач – в больнице, поликлинике, детском саду, школе;

повар – в кухне, столовой, ресторане, кафе... и т. д.

### **20. 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 Шпунтик ремонтируют 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.

### **«Деньги»**

Необходимо с помощью игр и практик донести до детей, что:

**Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются!**

Объясняем, как люди зарабатывают деньги и каким образом заработок зависит от вида деятельности.

**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.

**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.

**Деньги любят счет.**

Приучаем считать сдачу и вообще быстро и внимательно считать деньги.

**Финансы нужно планировать.** Приучаем вести учет доходов и расходов в краткосрочном периоде.

**Твои деньги бывают объектом чужого интереса.**

Договариваемся о ключевых правилах финансовой безопасности и о том, к кому нужно обращаться в экстренных случаях.

**Не все покупается.**

Прививаем понимание того, что **главные ценности – жизнь, отношения, радость близких людей – за деньги не купишь.**

**Финансы – это интересно и увлекательно!**

### **1.Игра «Размен»**

**Цель:** научить считать деньги.

**Необходимые материалы:** монеты и купюры разных номиналов.

**Количество участников:** 1-5.

**Суть игры:**

Выдайте детям мелкие монеты, по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это игра-соревнование. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достается. В конце игры считаем суммы выигрышей.

### **2.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.

### **3.Игра «Умелые руки»**

**Цель:** воспитывать бережное отношение к предметам, изготовление которых требует кропотливого труда разных по специальности людей; учить рационально использовать вещи, бывшие в употреблении.

**Ход игры:** Детей распределяют на две команды по 5-6 человек. Воспитатель называет или показывает какой-либо предмет и предлагает рассказать о его назначении. После этого детям дается задание придумать, как еще можно использовать его в несколько измененном или в том же состоянии, однако при условии, что он уже устаревший и не может быть использован по своему назначению.

### **4.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.

### **5.Игра «Оцени поступок»**

**Цель:** воспитывать бережное отношение к природным ресурсам и другим материальным ценностям; на основе логического мышления учить делать самостоятельные выводы.

**Ход игры:** Ведущий предлагает детям послушать рассказ, который предусматривает ошибку объективно неоправданную для любого героя.

**Задачи:**

- а) найти ошибку в действиях;
- б) обосновать свой ответ;
- в) дать оценку действиям.

**Ориентировочные рассказы ведущего:** Рано утром заглянуло солнышко в окошко Вовиной комнаты. Проснулся мальчик, сладко зевнул, потянулся, включил свет и начал делать гимнастику. Решила Маша постирать платье своей куклы. Выбрала она самую большую чашку, налила в нее воды доверху, взяла мыло и начала стирать. Очень старалась Машенька, и платьице стало чистым и красивым.

### **6.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.

**Задание 3.** 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.

### **7.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 «продавец – покупатель».

**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.

### **8.Игра «Чей труд важнее?»**

**Цель:** закрепить знания детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека в соответствии с их целевой направленности.

**Ход игры:** Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж спит; врач слушает больного; продавец обслуживает покупателя; женщина стирает белье; мужчина копает яму для посадки дерева.

**Задание 1.** Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия, которые объясняются как общественно полезный труд и оплачиваются (врач слушает пациента, продавец отпускает товар покупателю).

**Задание 2.** Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия человека, которые имеют двойную функцию. Например, женщина стирает белье – это может быть и мама, и сотрудница прачечной; человек копает землю – это может быть и папа, и садовник.

### **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 довести 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 покупка»**

**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.