

Дидактическая игра - ходилка

«Наполни сундучок»

Автор: Мария Витальевна Якшева

Сценарий реализации культурной практики

Название культурной практики	Дидактическая игра - ходилка
Возраст детей	5-6
Тема с указанием культурного(-ых) объекта(-ов)	«Наполни сундучок»
Задачи реализации	<ul style="list-style-type: none">- продолжать формировать у детей понятия финансовой грамотности (банк, деньги, доходы, расходы,) на доступном уровне с помощью игры;- закрепить представления детей о различной трудовой деятельности за которую взрослые получают основной доход (зарплату);- закрепить смысл знаков (+, -);- воспитание у детей принципа финансового планирования «Сначала заработай – потом потрать».
Материалы и оборудования	Игровое поле, четыре сундучка разного цвета с кружочками для монет, фишки соответствующие цвету сундучкам, кубик, монеты, карточки для игры «Светофор» по количеству детей.
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">- беседы «Доходы – расходы», «Профессии»;- настольно печатная игра «Все профессии важны»;- просмотр обучающих мультфильмов «Азбука финансовой грамотности» (Смешарики): «Уроки тетюшки Совы» - «Потребности и возможности».
Место проведения	Группа
Ход реализации культурной практики	<p>В игру могут играть от 2 до 4 детей.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Дети кладут все монеты в банк, каждый игрок выбирает цвет сундучка и фишку в соответствие с цветом сундучка, сундучки кладут перед собой, а фишки ставят на старт.2. Дети по очереди кидают кубик. Каждый ребенок должен переместить свою фишку, на выпавшее количество очков.3. Если фишка остановится на клетке с изображением профессии, ребенок называет профессию и получает столько монет в банке, сколько отображено на клетке со знаком +. Монеты нужно положить в сундучок на

	<p>свободные кружочки.</p> <p>4.Если фишка попадает на клетку где нужно тратить деньги (одежда, продукты, домашнее животное и т.д.), то ребенок называет на, что он тратит деньги и отдает (в банк) столько монет сколько отображено на клетке со знаком -. Если денег нет, то ребенок продолжает игру, не покупая ни чего.</p> <p>5.Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не закроет пустые кружочки монетами на своем сундучке.</p>
Рефлексия деятельности	<p>Игра «Светофор»</p> <p>Дети сигналият карточками:</p> <p>Зелёной – побольше таких игра,</p> <p>Жёлтой – понравилось, но не всё,</p> <p>Красной –не понравилось игра.</p>

