***Подвижная игра «Заработай и купи»***

***Цель:*** показать детям принципы финансовых трат «сначала зарабатываем, потом тратим».

***Суть игры:*** дети выстраиваются в колонны. Перед колонной на полу разбрасываются мелкие игрушки. Напротив каждой колонны в противоположной стороне зала корзина, в которую эти игрушки нужно будет перенести. Рядом с корзиной встает один ребёнок, у него в руках монеты, купюры, то есть любые на ваш выбор, деньги.

***Ход игры:*** участники, выстроившись в колонну, по сигналу взрослого, по одному, должны взять с пола игрушку, быстро принести её в корзину и получить за эту работу, то есть за уборку, деньги. Их даёт (одну купюру или монету) стоящий рядом с корзиной ребёнок, он кассир. После того как вся команда, то есть колонна получит деньги на мольберте выставляются картинки с товарами и ценниками. Команда считает, сколько они заработали денег и, смотря на товары, определяются с покупкой. Или отправляются в магазин, чтобы потратить заработанное.

***Подвижная игра «Ярмарочные гуляния»***

***Суть игры:*** в ходе Ярмарки дети имеют возможность участвовать в любых соревнованиях, предложенных им на разных «станциях», работающих одновременно. На «станциях» ребят ждут различные виды соревнований (выбор «станций» по желанию ребенка).

Кто в чём-то побеждает –

Один жетон получает!

А с жетонами – налетай!

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

На заработанные жетоны приобретают «товар» у коробейников. На жетоны дети могут приобретать поделки с организованной выставки.

***«Продукты питания»***

***Цель:*** ознакомление с понятиями «купюры», «монеты», «копилка».

***Суть игры:*** 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.

***«Копилка»***

***Цель:*** стимулировать мотивацию детей к бережливости, накоплению.

***Суть игры:*** детям раздаются имитации денег – купюры и монеты, на пол кладётся два больших обруча – копилки для купюр и для монет, пока звучит музыка, дети свободно перемещаются по залу, по окончанию 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).

***Ход игры:*** - 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.

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»***

***Цель:*** ознакомление с особенностями различных профессий. Формирование у ребенка положительного отношения к труду. Развитие познавательного интереса к знаниям, стремления применять знания на практике.

***Ход игры:*** 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.

***Ход игры:*** 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.

***Подвижная игра «Коршун»***

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

***Ход игры:*** 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 лазят.

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

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

***«Продаём горшки»***

***Цель:*** знакомство с понятием «Бартер» - обмен товарами без участия денег. ***Ход игры:*** 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

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.