**Дидактические игры по направлению**

**«Дошкольник в экономике»**

**Подготовила воспитатель МАДОУ ЦРР-д/с № 14**

**Колпакова Галина Борисовна**

Дидактические игры являются одним из форм обучающего воздействия

взрослого на ребёнка. В то же время, игра – основной вид деятельности детей, который представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление, способствующее развитию самостоятельной игровой деятельности, и средством всестороннего развития личности ребёнка. Дидактические игры позволяют обеспечить нужное количество повторений, на разном материале, что важно для развития памяти детей.

**«Кто что делает?»**

**Цель:** расширить знания детей о профессиях и трудовых действиях;

воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых.

**Материал:** карточки с изображением профессий (продавец, повар,

кассир, художник, банкир), трудовых действий (взвешивает товар, готовит

еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги, показывает рекламные

образцы и др.).

**Содержание.** Ребенок, взяв карточку, называет профессию. Находит

соответствующую карточку с изображением трудовых действий и

рассказывает о них.

**Вариант.** Дети подбирают инструменты (картинки), которые

необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на

сюжетных картинках.

**«Назови профессии»**

**Цель.** Научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека. Воспитать интерес к людям разных профессий.

**Материал.** Цветок ромашки, на лепестках которой условно изображены результаты труда людей разных профессий.

**Содержание.** Ребенок, отрывая лепесток ромашки, называет профессию, связанную с удовлетворением определенной потребности.

**«Кто трудится, кто играет»**

**Цель.** Закрепить представления детей о различии трудовой и игровой

деятельности (трудовой – нетрудовой).

**Материал.** Набор карточек с изображением трудовых и игровых

процессов.

**Содержание.** У каждого ребенка – набор парных карточек (трудовая,

игровая деятельность). Ребенок описывает изображения, называет процессы

(мальчик чистит ботинок, девочка стирает кукольное белье, дети танцуют,

играют и т. д.). Устанавливает отличия (наличие результата труда или его отсутствие).

**«Товарный поезд»**

**Цель.** Закрепить знания детей о месте изготовления товара,

классифицировать товар по месту производства.

**Материал.** Карточки с изображением товара, плоскостное изображение товарного поезда с вагонами.

**Содержание.** Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например,

мясопродукты – продукция мясокомбината, молочные продукты – продукция

молокозавода и т. д.

**Вариант.** Дети группируют предметы по месту производства: мебель –

мебельная фабрика, посуда – фаянсовый завод, игрушки – фабрика игрушек и т. д.

**«Маршруты товаров»**

**Цель.** Развивать у детей умение различать товары по их принадлежности к определенной группе (бытовая техника, промышленные товары, мебель, сельхозпродукты и др.)

**Материал.** Картинки с изображением товаров или реальные предметы

и игрушки, таблички с названием магазинов: «Одежда», «Мебель», «Бытовая

техника», «Сельхозпродукты» и т. д.

**Содержание.** Каждый ребенок выбирает карточку-картинку, называет,

что на ней нарисовано, и определяет, в какой магазин можно увезти этот товар. Выигрывает тот, кто правильно подберет карточки к табличкам с названием магазина.

**«Собери вместе»**

**Цель.** Расширить представления детей о товарах; научить группировать их по разным признакам.

**Материал.** Карта (панно) с изображением различных товаров.

**Содержание.** У каждого ребенка – карта, на которой нарисованы разные предметы. Используя круги (диаграммы) Эйлера-Венна, дети объединяют предметы по различным признакам: съедобные –несъедобные; игрушки – орудия труда; товары, обязательные для каждого –необязательные, и т. д.

**«Угадай, где продаются»**

**Цель.** Научить детей соотносить название магазина с товарами,

которые в нем продаются; развить умение обобщать группы предметов.

**Материал.** Картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви

и т. д.

**Содержание.** Дети подбирают группы карточек с изображением овощей, фруктов, мебели и т. д. Выкладывают их перед соответствующей

сюжетной картинкой, где нарисованы магазины «Мебель», «Овощи»,

«Супермаркет» и др. Устанавливают зависимость между названием магазина

и товарами, которые в нем продаются.

**«Магазин игрушек»**

**Цель.** Дать возможность детям практически осуществить процесс

купли-продажи; развивать умение «видеть» товар: материал, место

производства, цену (стоимость).

**Материал.** Разные игрушки, ценники, товарные знаки, игровые деньги.

**Содержание.** Прежде чем купить понравившуюся игрушку, ребенок

называет материал, из которого она сделана (дерево, металл, пластмасса,

ткань, бумага и т. д.). Место производства (где и кто сделал). Далее

определяется цена игрушки. Ребенок отсчитывает определенную сумму денег и покупает игрушку. По мере того как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.

**«Что быстрее купят?»**

**Цель.** Развить умение устанавливать зависимость между качеством

товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него.

**Материал.** Карточки с изображением качественных и некачественных

товаров (платья для куклы, на одном из них не хватает нескольких

пуговиц; машины-игрушки, на одной из них фары разного цвета; ботинки, на

одном нет шнурка).

**Содержание.** Ребенку предлагается пара карточек с изображением

одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее, и объясняет причину своего выбора.

**«Что и когда лучше продавать?»**

**Цель.** Закрепить знания детей о спросе на товар, о влиянии фактора

сезонности (времени года) на реальный спрос.

**Материал.** Карточки с изображением магазина и окружающей его

среды в разное время года (летом, зимой и т. д.); мелкие карточки с

изображением сезонных товаров.

**Содержание.** Дети заполняют магазины товарами в соответствии с

сезоном. Например: панамки, сандалии, сарафан, бадминтон и др. - в «летний» магазин. Шубу, шапки, варежки – в «зимний».

**«Домино»**

**Цель.** Закрепить знания о названии, достоинстве монет; развить

внимание, память.

**Материал.** Карточки домино, на которых нарисованы монеты разного

достоинства и в разном наборе.

**Содержание.** Правила игры – общие для домино. Один из детей

выставляет карточку домино, следующий ребенок слева или справа, кладет карточку с соответствующим «набором» монет. По окончании игры осуществляется проверка, устанавливается, правильно ли подобраны

карточки…..

**Вариант.** На карточках домино изображены денежные знаки разных

стран.

**«Что дешевле»**

**Цель.** Сформировать умение ориентироваться в цене товаров,

устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене; развить

самостоятельность в выборе решения.

**Материал.** Карточки с изображением разных предметов, ценники.

**Содержание.** Сначала дети подбирают предметы товаров

(сериационные ряды) от предмета самого дешевого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы.

**«Кому что подарим?»**

**Цель.** Развить умение правильно подбирать подарок, обосновывая свой

выбор.

**Материал.** Карточки-картинки, на которых изображены: машины,

куклы, мяч, щенок, котенок, шапка, шляпка, костюм, платье, ботиночки,

туфельки, значок, бантик и др.

**Содержание.**  Воспитатель выставляет картинки с изображением

мальчика Алеши и девочки Ирины. Предлагает рассмотреть карточки –

картинки, на которых нарисованы разные предметы, вещи, украшения,

выбрать понравившиеся и подарить Алеше и Ирине. Дети подбирают

карточки и рассказывают, кому, что и зачем они дарят.

**Вариант.** Дети дарят подарки героям мультфильмов, сказок.

**«Какое слово лишнее?»**

**Цель.** Развить умение определять «лишний» предмет, выделяя общий

признак других.

**Материал.** Карточки с изображением четырех предметов, из которых

один лишний.

Рубль, Франк, марка (в монетах), рубль (банкнота).

Кофта, машина, кольцо, солнце.

Магазин, ларек, палатка (рыночная), жилой дом. Цена, товар, деньги,

ночь.

**Содержание.** Ребенку предлагаются четыре картинки с изображенными на них определенными предметами. Чтобы найти лишний предмет, ребенок объединяет три предмета по какому-либо признаку. Назвав лишний предмет, ребенок объясняет свой выбор.

**«Продолжи предложение»**

**Цель.** Развить умение выполнять ранее принятые условия при

составлении рассказа.

**Материал.** Картинки экономического содержания; покупка товара в

магазине, на рынке, изготовление товара и т. д.

**Содержание.** Взрослый сообщает условия игры. В каждом предложении «живут» экослова: покупатель, продавец, деньги, покупка, цена, товар, рынок, обмен и др. Ребенок рассматривает картинки и продолжает

рассказ, начатый взрослым:

- Мне понравилась игрушка в магазине….

- Муха-цокотуха покупала на рынке самовар….

**«Хочу и надо»**

**Цель:** познакомить детей с многообразием потребностей и

ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

**Материал:** карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты

питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль,

кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

**Содержание.** Определить, к какому понятию — «хочу» или «надо», —

относится изображенный на картонке предмет, и приклеить картинку на

соответствующее панно.

**«Кому что нужно»**

**Цель:** закрепить знания детей о предметах труда людей разных

профессий.

**Материал:** карточки с изображениями людей разных профессий и

орудий труда.

**Содержание:** разложить карточки в соответствии с профессией

Человека Повар, Портной, Художник, Учитель, Столяр, Врач; швейная машина, указка, станок, шприц, краски, кастрюля.

**Игра «На необитаемом острове»**

Участникам игры предлагается следующее задание: «Предположим,

что вы состоите в команде корабля, который терпит кораблекрушение, и вы

оказались на необитаемом острове. У вас осталось время, чтобы посетить корабль, который еще не затонул, и взять самые необходимые вещи (они изображены на карточках) и предметы.

Игра может проводиться как в индивидуальной, так и в групповой

форме. В случае группового проведения игры участники разделяются на

команды и на основе группового обсуждения (в течение 5 минут) решают, что нужно взять с корабля. Выигрывает тот участник или та команда, которая отберет более рациональные вещи.