

**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
-детский сад № 41**

**Игра-ходилка о бюджете
«Pro Бюджет».**

Разработали:
Калинина Татьяна Алексеевна, воспитатель
Верхотурцева Елена Юрьевна , воспитатель

Игра-ходилка о бюджете «Pro Бюджет».

Цель игры	Формирование основы финансовой грамотности , раскрытие сущности понятия «деньги», грамотно распределять расходы и доходы.
Задачи игры	<p>Образовательный:</p> <p>Ввести в мир экономических отношений и познакомить с понятиями «доход», «расход», «бюджет», «налог».</p> <p>Научиться основам планирования бюджета. Дать понятия об направлениях и источниках доходов и расходов города.</p> <p>Развивающий:</p> <p>Развивать речь, логическое мышление, внимание, сообразительность, интерес к экономической сфере.</p> <p>Воспитательное:</p> <p>Воспитывать рациональное отношение к деньгам: бережливость, расчетливость.</p>

Целевая аудитория	Воспитанники подготовительной к школе группы (6-7 лет)
Ожидаемые результаты	Формирование у детей основ финансовой грамотности.
Материалы и оборудование	Игровое поле; фигура человечка; монеты; картинки с изображением, что можно купить за деньги

Ход игры: В начале игры выбираются директора коммерческих организаций, расположенных на игровом поле (цирк, зоопарк, развлекательный центр, кафе, магазин, парикмахерская). Игроки ставят фишки на «Старт» и ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Фишка игрока может проходить мимо других игроков или останавливаться на них. Для удобства шаги окрашены в определенные цвета:

Желтый кружок-игрок получает столько монет, сколько указано в центре.

Красный кружок- игрок отдаёт монеты указанные в центре в бюджет города.

Если фишка игрока встает на коммерческий объект (фиолетовый кружок), игрок должен приобрести или получить услугу на выбор и оставить монеты согласно прейскуранту на игровом поле (на объекте). Если фишка игрока попадает на синий круг, то игрок пропускает ход. Если фишка встает на круг со стрелочкой, то игрок делает переход по указанной стрелочке.

Если во время игры у игрока не хватает монет, то директор может взять из своей коммерческой организации для оплаты налога или покупки.

Игра ведется, пока её не закончит последний игрок. В конце игры, директор у которого остались монеты, заработанные на коммерческой деятельности должен потратить их на благотворительность по выбору путем кидания кубика.

Сколько очков выпало на кубике такую благотворительность и берёт игрок.

Построить дом

Ремонт дороги

Спортивная площадка

Построить школу

Ремонт больницы

Детский игровой комплекс

Далее подсчитывается количество фишек полученных в бюджете и у всех игроков. Выигрывает тот игрок у кого осталось больше всего монет.

парикмахерская

- 1 - маникюр
- 2 - стрижка
- 3 - окрашивание волос



Больница



зоопарк



- 1 - билет
- 2 - корм
- 3 - фотосъемка

Развлекательный центр



- 1 - батут
- 2 - кино
- 3 - карусель

цирк



- 1 - билет
- 2 - фотосъемка
- 3 - видеосъемка

магазин



- 1 - булочка
- 2 - сок
- 3 - конфеты

бассейн



Детская площадка



Ледовый городок



лесопарк



Бюджет Города

финиш



Старт

Дом



кафе



- 1 - чай
- 2 - печенье
- 3 - пицца

Детский мир



- 1 - мяч
- 2 - юла
- 3 - кукла

Детский сад

