### ****ДИДАКТИЧНІ ІГРИ З ЕКОНОМІЧНОГО ВИХОВАННЯ****

***(для дітей старшого віку)***

 Однією з найбільш ефективних форм ро­боти з дітьми в сфері економічного вихован­ня є економічні ігри. Вони сприяють закріп­ленню й розширенню знань про економічні сферу діяльності дорослих, виробленню еле­ментарних практичних навичок у сфері еко­номічних відносин.

 Окрім завдань загальної цільової спря­мованості, ці ігри розвивають психічні процеси, інтелект дитини, удосконалюють особистісні якості, створюють передумо­ви для психологічної підготовленості до залучення до економічної сфери діяль­ності.

### ГРА «РОЗКЛАДІТЬ ТОВАР»

**Мета:** вчити дітей класифікувати предмети за спільними ознаками; закріплювати знання малят про різновиди торгових об’єктів.

**хід гри**

Перед дитиною розкладають кілька кар­тинок із зображенням предметів, що можуть бути товаром у різних крамницях.

**Завдання 1**

Розкласти картинки на групи, в яких пред­мети поєднано за спільним призначенням. Дати назви крамницям, які можуть взяти для продажу даний товар, наприклад: «Молоко», «Хліб», «Іграшки», «Одяг» тощо.

**Завдання 2**

Згруповуючи картинки, не потрібно дифе­ренціювати предмети за спільними ознаками, а запропонувати свої варіанти їх сполучення, керуючись власним досвідом. Наприклад, «Гастроном», «Дитячий світ», «М’ясо — моло­ко», «Садовина та городина» тощо.

**ГРА «УМІЛІ РУКИ»**

**Мета:** виховувати дбайливе ставлення |до предметів, виготовлення яких потребує копіткої праці різних за фахом людей; учити раціонально використовувати речі, що були в ужитку.

**хід гри**

Дітей розподіляють на дві команди по 5-6 осіб. Вихователь називає або показує будь-який предмет і пропонує розповісти про його призначення. Після цього дітям дається завдання придумати, як ще можна використати його в дещо зміненому або в тому ж стані, проте за умови, що він вже застарілий й не може бути використаний за своїм призначенням.

**ГРА «НЕ ПОМИЛІТЬСЯ»**

**Мета:** закріпити знання дітей про послі­довність процесу купівлі товару; формувати вміння встановлювати логічний ланцюжок дій, що об’єднані одним сюжетом; розвивати логічне мислення.

**хід гри**

Дитині пропонуються для розгляду картинки (5-6), що різняться за змістом зобра­ження: мама дає дитині гроші; дитина йде вулицею із порожньою торбинкою; дитина входить до крамниці; стоїть біля каси; бере хліб у продавця; йде додому з наповненою торбинкою.

**Завдання 1**

Розкласти картинки в ряд у такій послі­довності, що відповідає логіці дій зображеного на них.

**Завдання 2**

Скласти коротеньке оповідання за картинками, дотримуючись послідовності дій.

**ГРА «ОЦІНІТЬ ВЧИНОК»**

**Мета:** виховувати дбайливе ставлення до природних ресурсів та інших матеріальних цінностей; на основі логічного мислення вчити робити самостійні висновки.

**ХІД ГРИ**

Ведучий пропонує дітям послухати розповідь, яка передбачає помилку об’єктивно невиправдану для будь-якого героя.

**Завдання:**

а) знайти помилку в діях;

б) обґрунтувати свою відповідь;

в) дати оцінку дії.

**Орієнтовні розповіді ведучого**

1. Рано-вранці зазирнуло сонечко у віконце Вовиної кімнати. Прокинувся хлопчик, солодко позіхнув, потягнувся, увімкнув світло й почав робити гімнастику.
2. Вирішила Марійка випрати сукенку своєї ляльки. Вибрала вона найбільшу чашку, налила в неї води по вінця, взяла мило та й почала прати. Дуже старалася Марійка, і сукенка стала чистою й красивою.

**ГРА «ЩО Є ВАЖЛИВІШИМ?»**

**Мета:** закріплювати вміння орієнтуватися в поняттях «предмети розкоші» та «життєво необхідні предмети»; вчити диференціюва­ти предмети за ступенем їхньої значущості, роблячи логічні висновки.

**ХІД ГРИ**

У грі можуть брати участь 2-3 дітей. Кож­ному з них дається картка із зображенням предметів, які використовуються людьми у різних життєвих ситуаціях.

**Завдання 1**

Закрити фішками предмети, які не є жит­тєво необхідними для людини та які можна назвати предметами розкоші.

**Завдання 2**

Пояснити призначення предметів, зобра­жених на малюнках, що залишилися. Обґрун­тувати їх необхідність для людини.

**Завдання З**

Закрити фішками зображення речей, найбільш важливих для життєдіяльності лю­дини, предметів, без яких важко обійтися. Запропонувати обґрунтувати своє ставлення до предметів розкоші, зображення яких за­лишилися закритими.

З метою ускладнення завдання можливе використання другого варіанту гри: дитині дається більш складне завдання — закрити фішками зображення тих предметів, які можуть мати подвійну фун­кцію, тобто в один і той же час бути і пред­метами розкоші, й життєво важливими для окремих людей. Наприклад, машина для інваліда, фортепіано для піаніста, прикраси для артиста й тощо.

**ГРА «МИ—ХУДОЖНИКИ»**

**Мета:** закріпити знання дітей про рекламу; розвивати у них естетичні почуття й худож­ній смак; учити встановлювати взаємозв’язок між рекламою та успіхом у торговельних сто­сунках «продавець — покупець».

**ХІД ГРИ**

Кожному учасникові гри, «художнику-оформлювачу» (їх може бути 2-3), дається за­вдання — зробити рекламу своїй крамниці. Решта дітей оцінюють роботу тих, хто граєть­ся, наприкінці визначають переможців.

**Варіант 1**

Кожен учасник гри одержує певну кіль­кість кольорових силуетів різних предметів, які можуть бути товаром крамниць певного виду («Іграшки», «Квіти», «Хліб», «Молоко» тощо).

**Варіант 2**

Із загальної кількості силуетів необхідно вибрати тільки ті, які потрібні для складання реклами «своєї» крамниці.

**ГРА «ЧИЯ ПРАЦЯ € ВАЖЛИВІШОЮ?»**

**Мета:** закріпити знання дітей про джерела грошових прибутків; вчити диференціювати види трудової діяльності людини відповідно до їхньої цільової спрямованості.

**ХІД ГРИ**

Дитині пропонується декілька картинок І із зображенням різних дій дорослих людей: чоловік спить; лікар слухає хворого; продавець обслуговує покупця; жінка пере білизну; чоловік копає яму для саджання дерева.

**Завдання 1**

Згрупувати ті картинки, на яких зображені дії, що пояснюються як суспільно корисна праця та оплачуються (лікар слухає пацієнта, продавець відпускає товар покупцеві).

**Завдання 2**

Згрупувати ті картинки, на яких зображені дії людини, які мають подвійну функцію. Наприклад, жінка пере білизну — це може бути і мама, і працівниця пральні; чоловік копає землю — це може бути і тато, і садівник.