

## Сценарий интеллектуальной игры по формированию финансовой грамотности в подготовительной группе.



Подготовила и провела: воспитатель  
подготовительной  
группы Пантелеева С.Ю

### Интеграция образовательных областей:

- речевое развитие (связная речь, обогащение словаря новыми словами, коммуникативность в общении);
- социально-коммуникативное развитие (*игра, трудовое и нравственное воспитание*);
- физическое развитие (*физ. минутка, подвижная игра-разминка*);
- художественно-эстетическое развитие (музыкальная разминка-танец, вопросы по изобразительной деятельности, рисование, эстетика **оформление зала**).

Цель: содействие **финансовому** просвещению и воспитанию **детей** дошкольного возраста, активизация имеющихся у **детей** **знаний финансовой грамотности**, развитие у дошкольников слухового внимания и логического мышления, быстроты реакции

### Задачи:

#### Образовательные:

1. Продолжать учить старших дошкольников играть в развивающие **игры**; соблюдать правила **игры**; быть сдержанными; умело отвечать на вопросы воспитателя и отгадывать загадки.
2. Закреплять знания **детей** о математических представлениях, и предметном знания русских произведений.
3. Обогащать и активизировать словарь **детей** **словами: интеллектуальная игра**, раунд, волчок, сектор.

#### Развивающие:

1. Продолжать развивать у старших дошкольников любознательность, коммуникативные качества, речевую активность и мыслительные способности.
2. Побуждать **детей** выражать эмоциональный отклик на выполненные задания (*восторг, радость, удовлетворённость и др.*).

#### Воспитательные:

1. Продолжать воспитывать у старших дошкольников **интерес к интеллектуальным играм**, творческим заданиям.
2. **Формировать** личностные качества **детей**: чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе.
3. Продолжать воспитывать у **детей** любовь к русскому фольклору (*сказкам, загадкам, песням*); нравственные качества: гостеприимство, доброту, взаимопомощь, уважение, чувство коллективизма и др.

Приоритетная область: познавательное развитие (*ФЭМП, предметное окружение*).

#### Предшествующая работа:

1. Чтение старшим дошкольникам познавательной **информации из детских энциклопедий**;
2. Отгадывание загадок.
3. Экскурсия к банкомату, совершение операции снятие наличных.
4. Рассматривание иллюстраций с изображением, сбербанка, магазина, рынка, супермаркетов.
5. Беседы с дошкольниками о нравственной культуре (*общение, поведение, внимание*).
6. Разучивание физкультурной минутки.
7. Проведение дидактических игр банкир, моя ферма.
8. Просмотр мультфильмов «*Барбоскины Реклама*», «*Как мужик корову продавал*».
9. Подбор познавательной литературы по ФЭМП, **финансовой грамотности** детям 5-6 лет для самостоятельного изучения.
10. Чтение художественной литературы «*Буратино*», «*Муха Цокотуха*».
11. Изучение методической литературы Детская энциклопедия «*Откуда берутся деньги?*», (Умные книги тесты для **детей**, развитие на внимание, (Школа для дошкольников тесты для **детей**, математика в детском саду).

#### Оборудование:

Демонстрационный материал: **оформление группы** ; стол для участников **игры**, игровой стол-круг, разделенный на 12 секторов с сектором и «*музыкальная пауза*»; волчок со

стрелкой; вопросы в конвертах с номерами; чёрный ящик. знак музыкальной паузы - скрипичный ключ; два комплекта медалек (*жёлтые и оранжевые*) участникам команд; опознавательные знаки на стол со словами «Знатоки» и «Умники»; опознавательные знаки для капитанов - эмблемы; музыкальные заставки для начала **игры**, для момента вращения волчка, для музыкальных пауз; Картинки с изображением персонажей худ. литературы.

Буратино, Барбоскины, Муха Цокатуха

Бременские музыканты, Кот Леопольд.

Ход игры:

Ведущий:

- Добрый день, дорогие гости нашего детского сада.

- Добро пожаловать на **интеллектуальную игру** «*Что? Где? Когда?*». Встречайте наших знатоков.

(Торжественно звучит музыкальная заставка к игре «*Что, где, когда?*». Дети заходят в зал, полукругом перед зрителями.)

Ведущий:

- Ребята, посмотрите, сколько гостей пришло на нашу **интеллектуальную игру** «*Что? Где? Когда?*».

- Давайте поприветствуем наших гостей (*дети здороваются*).

А сейчас я предлагаю выбрать капитанов для каждой команды, путём отгадывания загадки.

Ведущий:- **Внимание загадка:**

Есть у радости подруга

В виде полу - круга,

На лице она живет,

Но куда-то вдруг уйдет.

То внезапно возвратится

Грусть, тоска ее боится? (*Улыбка*)

- Покажите на своем лице эту подругу. (*Все дети улыбаются*.)

Притулилась и зевнула. Ох! Бездействие, да мука.

Так томлением дыхла.

Каждый понял – это ....(*скука*)

Молодцы!

Команды у нас будут называться Знатоки и Зрители.

Ведущий:

- А, сейчас, послушайте пожалуйста условия нашей **игры**.

Перед нами стол с 12 секторами, а посередине - волчок со стрелкой.

После того как я скажу игра начинается

Капитан команды крутит волчок. На конверт, который укажет стрелка команда выполняет задание, в конверте вопрос на него нужно правильно ответить, если Знатоки ответят правильно на вопрос каждое правильно выполненное задание оценивается в 1 балл. который вы видите на доске, а если Знатоки не справляются с ответом, то 1балл добавляется зрителям. Дается от 1 минута на ответ, (*время фиксируется настенными часами*). И мы начинаем нашу игру, приглашаем знатоков занять свои места за игровым столом, а зрители занимают места на стульчиках

(*Звучит музыка приветствие игроков*)

Ведущий: 1 раунд!

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

- Над каким номером конверта остановился волчок? (*игрок отвечает*)

- Внимание! Вопрос!

1.Номер :Ребята скажите, с какой **грамотностью** мы в нашем детском саду знакомимся?

(*предлагаю подумать, посоветоваться между собой*).

Ведущий: 2 раунд!

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

- Над каким номером конверта остановился волчок? (*игрок отвечает*)

- Внимание! Задание!

2. Номер: Ребята скажите, что такое деньги? (*пояснение ответа*)

(*предлагаю подумать, посоветоваться между собой*).

Ведущий: 3 раунд!

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

3. Номер: «Угадай какой персонаж, кто из персонажей художественной литературы относится к **финансовой грамотности**?» Знатоки поочередно отгадывают из какой сказки персонажи.

(*на ватмане выносятся картинки с персонажами сказки*)

(*предлагаю подумать, посоветоваться между собой*).

Ведущий: 4 раунд!

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

- Над каким номером конверта остановился волчок? (*игрок отвечает*)

- Внимание! Вопрос!

4. Номер: Ребята скажите, Откуда берутся деньги, может они растут на дереве?

(*предлагаю подумать, посоветоваться между собой*).

Ведущий: 5 раунд.

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

Ведущий:

- Над каким номером конверта остановился волчок? (*игрок отвечает*)

- Внимание! Задание!

5. Номер: Задание от Гнома Эконома, Ребята скажите пожалуйста Что такое Экономика?

Ведущий: 6 раунд.

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

- Над каким номером конверта остановился волчок? (игрок отвечает: конверт-загадка)

6. Номер: Ведущий: - Угадайте сказочного героя по загадке:

Лечит маленьких **детей**.

Лечит птичек и зверей.

Сквозь очки свои глядит

Добрый доктор ... .

Дети: Айболит.

Ведущий: - Верно, Доктор Айболит!

(*Ведущий ставит знак музыкальной паузы.*)

Сюрпризный момент - приходит Доктор Айболит. Проводит с детьми оздоровительную гимнастику. Физкультурная минутка «*Зарядка*».

Ведущий: 7 раунд.

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

- Над каким номером конверта остановился волчок? (*игрок отвечает*)

- Внимание! Задание!

7. Номер: Сейчас вам вынесут **форму** одежды работников разных профессий, ваша задача назвать какому работнику принадлежит **форма**?

Ведущий: 8 раунд!

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

8. Номер: - Внимание! Черный ящик! (*Задание проводится сидя за игровыми столами.*)

(*Вносят черный ящик.*)

- Угадай, что в черном ящике? (*Дети говорят предполагаемые ответы.*)

Ведущий: - Дети, подсказкой будет – загадка. Отгадайте её.

За них взамен хоть что бери, Кроме чести и любви. (*Деньги*)

Ведущий: 9 раунд!

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

- Над каким номером конверта остановился волчок? (*игрок отвечает*)

- Внимание! Музыкальная пауза!

*(Ставится знак музыкальной паузы)*

9. Номер: Мини - разминка. *(Пантомима – дети под музыку выполняют задания.)*

1. У вас в руках яблоко, большое-пребольшое. Вы широко открываете рот и кусаете яблоко. Фу! Оно горькое. Вы берете второе яблоко, откусываете. Ой! Оно кислое. Вы берете третье яблоко, откусываете – сладкое”.

2. Перед вами ваза с цветами. Вы вдыхаете аромат цветов. Ах, какая прелесть!

3. Изобрази ситуации из жизни :

- парикмахера, который делает стрижку, причёску, бреет бороду, заплетает косы, расчёсывает волосы. - повара, который печёт пирожки, варит суп, чистит картошку.

5. «Покажи *«походку»*

- человека у которого болит зуб.

Ведущий: 10 раунд!

*(Звучит музыка «вращение волчка», игрок вращает волчок.)*

- Над каким номером конверта остановился волчок? *(игрок отвечает)*

- Внимание! Задание!

10. Номер: Блиц - турнир «*Веселые задачки*» (словесная развивающая игра на развитие у дошкольников слухового внимания и логического мышления, быстроты реакции) – проводится сидя за игровыми столами.

*(Ведущий читает задачки, команды отвечают поочередно.)*

1 вопрос. - Сколько рогов у двух коров? *(4)*

2 вопрос. - Если курица стоит на одной ноге, она весит 2 кг. Сколько будет весить курица, если будет стоять на 2-х ногах? *(столько же)*

3 вопрос. - На столе лежало 3 груши. Одну из них разрезали пополам. Сколько груш на столе? *(три)*

4. Вопрос Три пушистых кошечки

Улеглись в лукошечке.

Тут одна к ним прибежала,

Сколько вместе кошек стало? *(4)*

5 вопрос. - У какой фигуры нет ни начала, ни конца? *(круг)*

6 вопрос. - Два щенка-баловника

Бегают, резвятся,

К шалунишкам три дружка

С громким лаем мчатся.

Вместе будет веселей.

Сколько же всего друзей? *(5)*

7 вопрос. - Внуку Шуре добрый дед

Дал вчера семь штук конфет.

Съел одну конфету внук.

Сколько же осталось штук? *(6)*

8 вопрос. - На листке сидит лягушка,

Похваляется подружке:

«Съела пять я комаров,

Ну, и столько же жуков»

Как ей бедной подсчитать,

Сколько будет пять да пять? *(10)*

9 вопрос. - В парк на прогулку Оля ходила,

В парке птичек разных кормила:

Восемь синичек да два воробья.

Сколько всего?

Отвечайте, друзья! *(10)*

10 вопрос. - У стены стоят кадушки, в каждой было по лягушке. Если было 7 кадушек, сколько было бы лягушек? (*семь*).

11 вопрос. - Сколько в пустом стакане земляничек? (*ни одной*).

12 вопрос. - На столе 3 стакана с соком. Маша выпила один стакан и поставила на стол. Сколько стаканов на столе? (*три*).

Ведущий: 11 раунд!

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

- Над каким номером конверта остановился волчок? (*игрок отвечает*)

11. Номер:

Что такое реклама?

Ведущий: 12 раунд!

(Звучит музыка «*вращение волчка*», игрок вращает волчок.)

- Внимание! Музыкальная пауза. (*Ставится знак музыкальной паузы.*)

Исполняется песня старше подготовительной группы

---

По окончании **интеллектуальной игры** ведущий благодарит игроков за участие, зрителей и болельщиков за просмотр.

Под торжественную музыку детям вручаются памятные призы.