Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад комбинированного вида № 7 «Улыбка»

663612, Россия, Красноярский край, г. Канск, городок 5-й, д.38

**Дидактическая игра «Семейный бюджет »**

Воспитатель: Баткова О.В

 **Цель игры:** формироватьправильное отношение к деньгам, способам их зарабатывания и разумному использованию.

 Дидактическая игра включает в себя: игровое поле; фишки «Семья» - 4 штуки и 1 кубик; кошелек; кассу; деньги (номиналом 10 рублей, 50 рублей, 100 рублей, 500 рублей; карточки с загадками; набор карточек с изображением товаров семейного магазина: игрушек, одежды, обуви; книжного магазина: с журналами, газетами, комиксами, книгами; супермаркета с продуктами питания; «Сбербанк» с возможностью оплаты за детский сад, школьные кружки, ЖКХ; семейное кафе с предоставлением меню; парикмахерскую с услугами маникюра, педикюра, стрижки, услугами косметолога; аптеку с медикаментами, а также билетов: в цирк, кино, на каток, в детский развлекательный центр.

 **Правила игры**: В игре принимают участие до 4 игроков (каждый игрок представляет интересы одной семьи выбранной фишки). У каждой семьи имеется свой кошелек, семейный бюджет – 10 рублей. Побеждает игрок, который придя на финиш, будет иметь сумму денег не менее двух рублей в семейном кошельке. Выполняя все правила встречающиеся на игровом поле.

 Сначала игроки должны выбрать себе игровую фишку «семью» и определить, кто будет ходить первым, бросив кубик. У кого больше точек выпадет на игральном кубике, тот и начинает путешествие первым. Все фишки в начале игры нужно установить на СТАРТ (город). Перед началом игры, каждая «семья » должна определиться на каком транспорте она отправиться в город (такси, автобус) и оплачивают проезд кассиру (воспитателю). В зависимости от выбранного транспорта, определяется начало путешествия по игровому полю. При попадании фишек на красный кружок, игрок должен обязательно сделать платеж или покупку, например:

* «Детский мир» игрок должен решить, что необходимо купить. При попадании фишки на кружок « Аптека» (игрок, обязательно покупает медикаменты бабушки и пропускает ход)

При попадании фишек на синий кружок, игрок может делать покупки по желанию, например:

* Кафе « Чикен-дёнер» (игрок может выбрать обеды для семьи) и т.д.

 При попадании фишки на кружок зеленого цвета игрок может пополнить бюджет семьи, правильно ответив на загадку).

Выигрывает тот игрок, который вернется домой с наибольшим бюджетом.