

# Картотека

дидактических и сюжетно - ролевых игр  
для детей старшего дошкольного  
возраста



## Игра «Мы банкиры»

**Цель:** закреплять умения соотносить цифру и количество.

**Ход игры:** на столе лежат купюры разного достоинства: 1,3,5,10.

**Задание №1:** разложить в один ряд все купюры достоинством в 3 рубля, в другой ряд – 5 рублей, в третий – 1 рубль.

**Задание №2:** на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+1+1+1)

**Задание №3:** оставить на столе 5 рублей, не одной купюрой, а разными (3+1+1 или 1+1+1+1+1).



## Игра «Размен»

**Цель:** научить детей считать деньги.

**Ход игры:** выдать детям мелкие монеты.

Педагог оставляет несколько банкнот разного номинала.

**Задание:** кто из игроков быстрее разменяет

Выложенную педагогом банкноту мелочью,

Кто первым разменяет, тот и получает банкноту

В конце игры считаем суммы выигрышей.



## Игра «Кому, что нужно».

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

**Ход игры:** на столе карточки с изображением профессии и орудия труда. Разложить карточки в соответствии с профессией человека

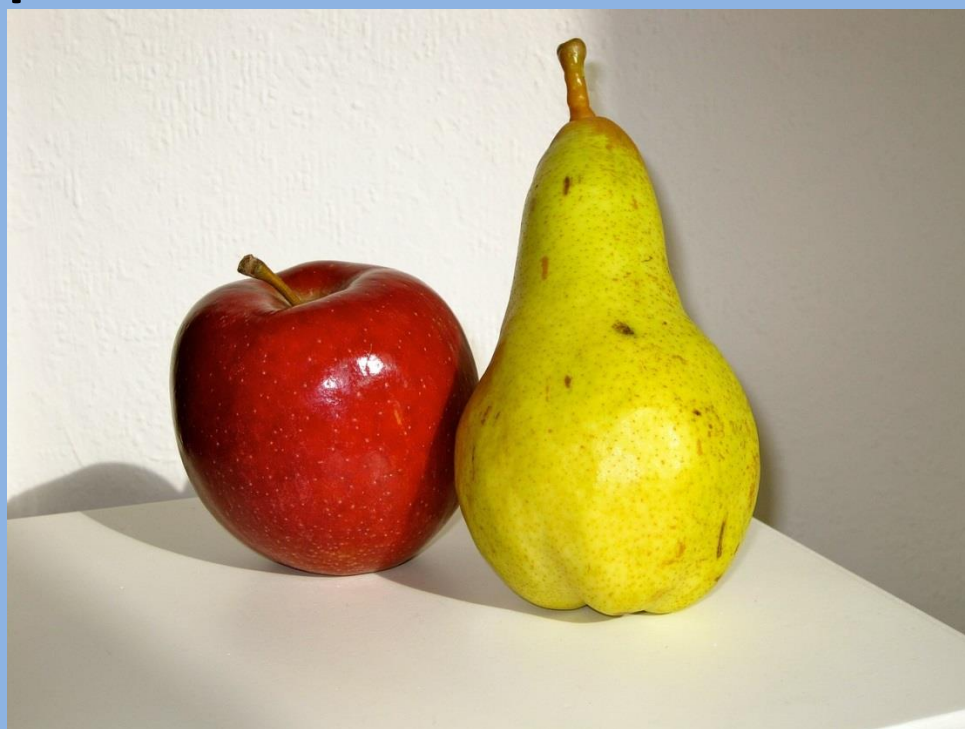


## Игра «Груша-яблоко»

**Цель:** формировать умения считать деньги и ресурсы.

**Ход игры:** предложить ребёнку нарисовать на одной стороне бумаги грушу, на другой стороне – яблоко. Дать ребенку ножницы и попросить вырезать яблоко и грушу.

Увидев у ребенка замешательство, объяснить, что это невозможно. Потому что лист один и если изначально планировали вырезать два рисунка, необходимо было заранее планировать место на бумаге. Так и с деньгами: их нужно заранее планировать.



## Игра «Что продается в супермаркете»

**Цель:** формирование у детей представления о товаре.

**Ход игры:** раздать детям купюры разного достоинства. Разложить перед детьми карточки «товар». Спросить, чтобы они хотели бы купить и хватит ли у них денег на покупку товара.



## Игра «Дорого - дешево»

**Цель:** познакомить детей с понятиями «дороже, дешевле».

**Ход игры:** предлагаются ребенку пара карточек.

**Задание №1:** определить какой товар дешевле, а какой дороже.

**Задание №2:** выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами.

**Задание №3:** выложить ряд товаров по возрастанию стоимости, от самого дешёвого до самого дорогого.



## Игра «Выбор товара»

**Цель:** формирование умения приобретать товар согласно желанию, потребностям и возможностям.

**Ход игры:** каждый ребенок выбирает 3-4 карточки товаров, которые бы он хотел купить. Затем наугад берет одну купюру. На какую покупку их хватит?

**Усложнение 1:** дать ребенку деньги, придумать свой список покупок (товары, которые необходимо купить) и предложить на оставшуюся сумму купить то, что ему хочется.





## Игра «Бюджет»

**Цель:** познакомить с понятием «бюджет».

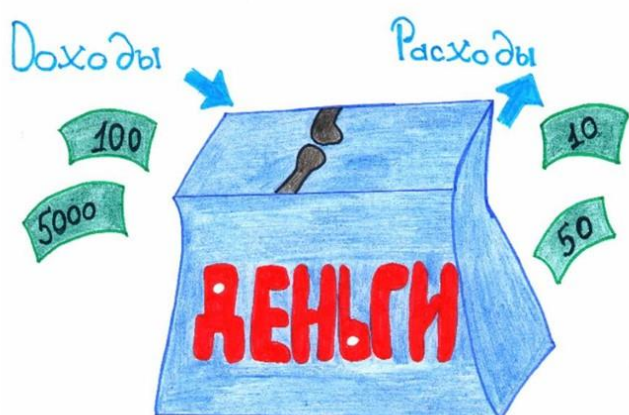
**Ход игры:** каждому ребенку выдается сумма денег, которую ему нужно потратить на определенную цель (продукты для завтрака, фрукты, подарок другу и т.д)



## Игра «Какой товар лишний?»

Цель: закрепление у детей понятия «товар»

Ход игры: детям раздаются карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждый играющий выбирает то, что хотел бы купить. Предложить каждому ребенку выбрать товар, без которого он может обойтись. Почему?



## Игра «Четвертый лишний»

**Цель:** закреплять умения определять «лишний» предмет, выделяя общий признак других.

**Ход игры:** ребенку предлагаются четыре картинки с изображением на них определенных картинок ( магазин, ларек, палатка (рыночная), жилой дом; 3 монеты, 1 бумажная банкнота; платье, туча, машина, кукла и т.д.) Чтобы найти лишний предмет, ребенок объединяет три предмета по какому-либо признаку. Назвав лишний предмет, ребенок объясняет свой выбор.



# Сюжетно – ролевая игра «Супермаркет»

Цель: закрепление алгоритма совершения покупки, действий покупателя.

Задачи:

*Образовательные:*

- продолжать учить решать проблемные ситуации, аргументировать свои ответы, активизировать словарь.

*Развивающие:*

- способствовать развитию внимания, логического мышления, связной речи; способствовать формированию коммуникативных отношений.

*Воспитательные:*

- способствовать воспитанию нравственных качеств, правильному отношению к деньгам и разумному их использованию.

Предварительная работа. Экскурсия в магазин. Беседы о труде людей работающих в магазине, наблюдение за их трудом. Чтение художественной литературы; рассматривание иллюстраций.

Продуктивная деятельность: лепка из солёного теста хлебных изделий, ручной труд: изготовление кошельков, денег, конфет, коробок, накладных и т.д.

Материал: инвентарь и оборудование сюжетно - ролевой игры «Супермаркет»; набор карточек для распределения ролей (с изображением покупателя, кассира -2 шт., продавца -3), 5 карточек изображением набора продуктов и товаров, 4 банковские карты, 4 кошелька с набором монет и купюр.

## Ход игры:

**Игровые роли:** продавец, покупатель, кассир. Детям предлагается выбрать карточку и определить, какую роль он будет выполнять в игре.

**Игровые действия:** Продавцы проходят в торговый зал, проверяют наличие ценников, порядок на полках. Кассиры приглашаются пройти в кассы. Покупателям, предлагается выбрать карточку, с набором товаров, необходимых к покупке и определить способ оплаты (наличные средства или безналичные).

Покупатели отправляются в магазин за покупками, выполняя покупки, соотносят количество денег с ценой товара, суммой приобретенных покупок. Проходят на кассу, оплачивают товар.



## Сюжетно – ролевая игра « В банке»

**Цель:** Формировать у детей знания о профессии «банковский работник», умение играть в сюжетно-ролевую игру «Банк»

**Задачи:**

**Образовательные:**

закреплять знания детей о профессиях людей, работающих в банке, с их трудовыми действиями.

**Развивающие:**

развивать коммуникативные навыки, творческие способности детей. Обогащать словарный запас.

**Воспитательные:**

воспитывать дружеские взаимоотношения друг другу, уважение к труду взрослых.

**Предварительная работа:** Экскурсия с детьми в банк.

**Чтение художественной литературы:** С. Михалков

«Кем быть» Л.М. Кларина «Уроки гнома

Эконома». Дидактические игры: «Денежное лото»,

«Банкомат–электронный кассир–робот», «Электронная

очередь», «Касса», «Инкассаторы», «Копилочка»

(кошелек, банковская карточка).

**Беседы с детьми:** «Что такое деньги», «Оплата услуг».

**Оборудование:** Муляжи банковских реквизитов.

(Банкоматы, кассы, телефоны).

Кошельки, квитанции, деньги, банковские карточки.

Костюмы для: кассиров, охраны, инкассаторов, консультантов, администратора.

**Ход игры:**

**Игровые роли:** администратор, кассир, клиент, охрана. Детям предлагается выбрать карточку и определить, какую роль он будет выполнять в игре.

**Игровые действия:** администратор встречает клиентов банка, клиенты приходят в банк для получения и оплаты услуг (снятие денег с карточки в банкомате, оплата за детский

сад, сделать перевод, оплатить за телефон. Кассир принимает оплату за электроэнергию, воду и т.д. Охранник следит за порядком в банке.



# Сюжетно – ролевая игра «Почта»

**Цель:** Формирование у детей умений играть в игру «Почта».

**Задачи:**

**Образовательные:**

- расширение и закрепление знаний детей о разных формах почтовой связи: почта, телеграф, телефон.

**Развивающие:**

- развивать навыки диалогической речи. Пополнять и обогащать словарный запас детей.

**Воспитательные:**

- воспитывать уважительное отношение к людям данной профессии, разъяснить важность и полезность деятельности работников почты.

**Предварительная работа:** Рассматривание и чтение:

С. Маршак «Почта», Н. Григорьева "Ты опустил письмо", Е. Мара "История одного пакета". Беседы "Если бы почты не было", "Моя мама работает на почте". Разгадывание загадок.

Дидактические игры «Кому письмо?», «Назови свой адрес», экскурсия на почту, изготовление атрибутов.

**Оборудование:** инвентарь и оборудование сюжетно - ролевой игры «Почта». Конверты, журналы, открытки, газеты,

картонные заготовки 3 почтовых ящиков, шапочки с эмблемами и сумки для почтальона. Кошельки, квитанции, деньги, банковские карточки.

**Ход игры:**

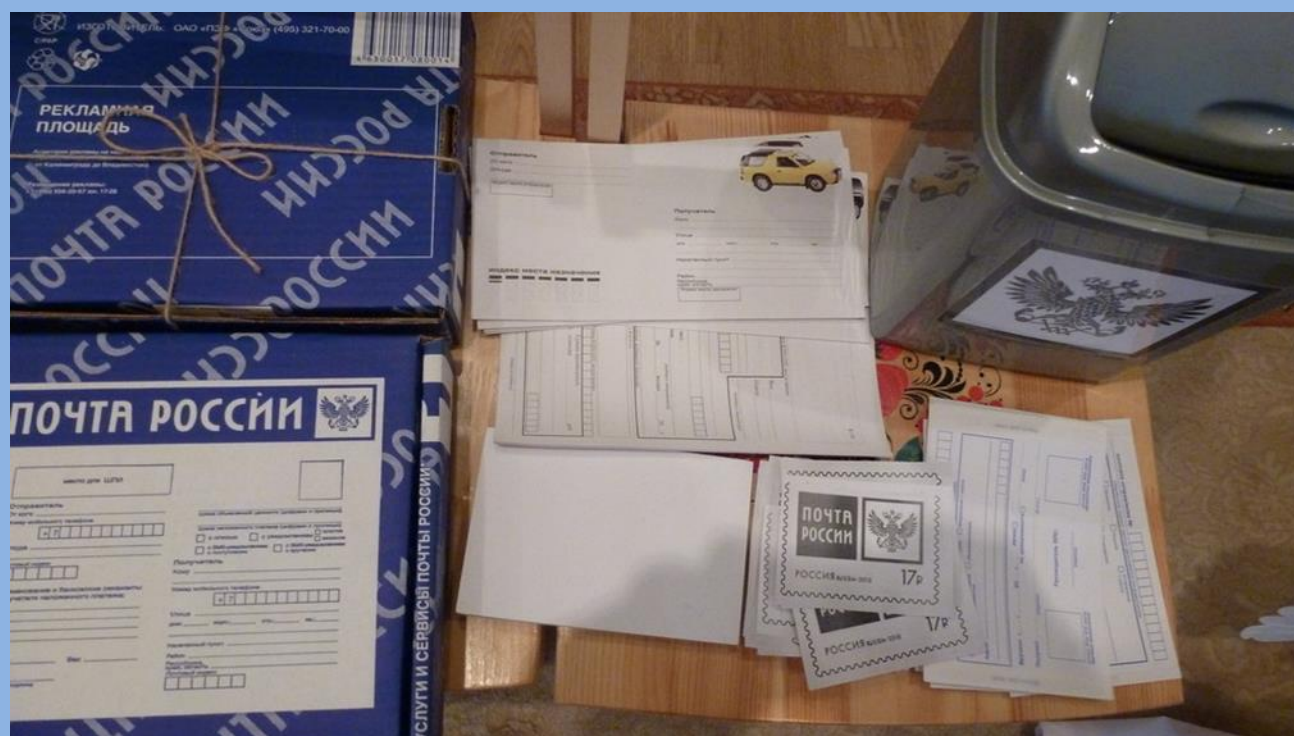
**Игровые роли:** оператор, кассир, почтальон, посетители, шофер.

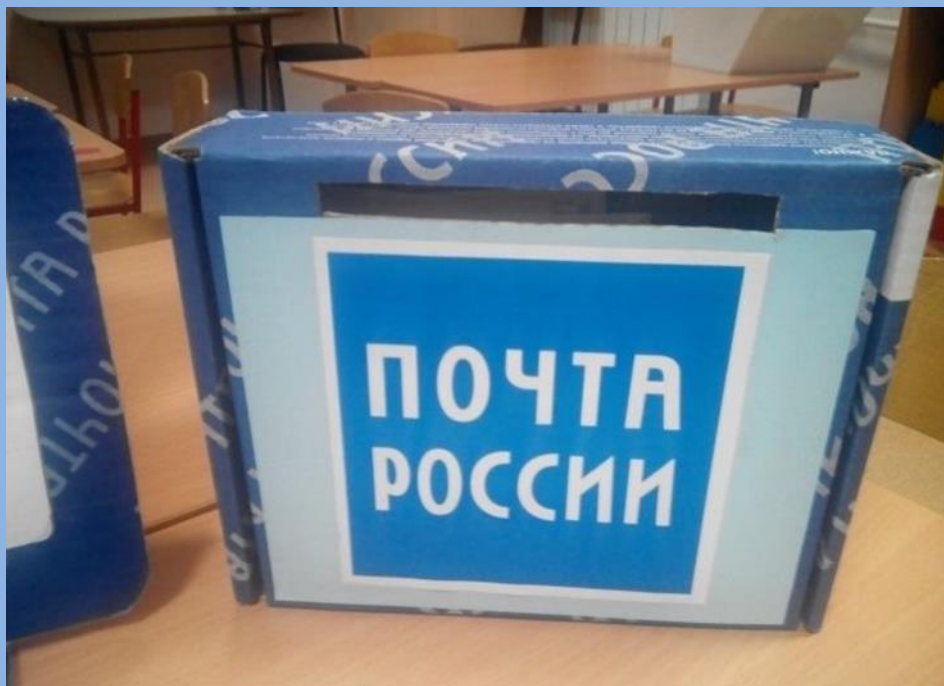
**Игровые действия:** клиенты приходят в почтовое отделение,

покупают конверты, открытки, посылочные ящики, оплачивают



счета за свет; дети пишут письма, запечатывают в конверты  
наклеивают на конверты марки, опускают в почтовый ящик  
- дети упаковывают посылки, относят посылки в почтовое  
отделение; кассир принимает оплату за свет, продает  
конверты, марки, посылочные ящики; оператор принимает  
посылки, взвешивает их, распределяет почту, отвечает на  
телефонные звонки; шофер привозит почту в почтовое  
отделение, разгружает почту, получает новый груз;  
почтальон получает почту в отделении, разносит письма и  
журналы по адресам.





### **Сюжетно – ролевая игра «Детский ресторан»**

**Цель: сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Ресторан».**

**Задачи:**

**Образовательные:**

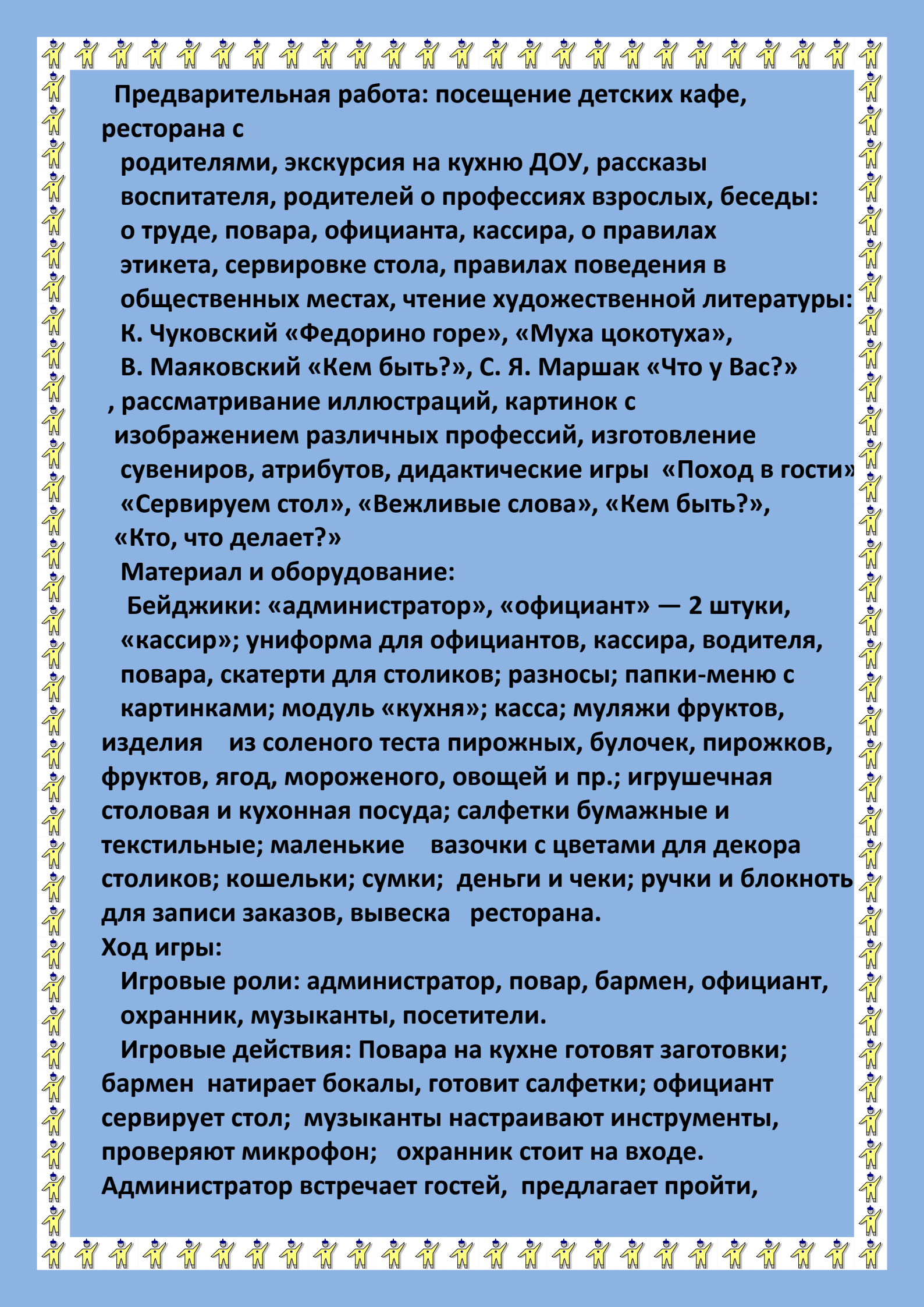
- **продолжать формировать у детей умение выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом и взятой на себя ролью, договариваться, соблюдать правила игры.**
- **расширять знания детей о труде взрослых (администратора, повара, официанта, бармена, музыканта, охранник)**

**Развивающая:**

- **развивать диалогическую речь, умение отображать в игре знания об окружающей жизни.**

**Воспитательная:**

- **воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективе, вежливость и взаимовыручку. Воспитывать уважение к труду взрослых.**



**Предварительная работа: посещение детских кафе, ресторана с родителями, экскурсия на кухню ДООУ, рассказы воспитателя, родителей о профессиях взрослых, беседы: о труде, повара, официанта, кассира, о правилах этикета, сервировке стола, правилах поведения в общественных местах, чтение художественной литературы: К. Чуковский «Федорино горе», «Муха цокотуха», В. Маяковский «Кем быть?», С. Я. Маршак «Что у Вас?» , рассматривание иллюстраций, картинок с изображением различных профессий, изготовление сувениров, атрибутов, дидактические игры «Поход в гости» «Сервируем стол», «Вежливые слова», «Кем быть?», «Кто, что делает?»**

**Материал и оборудование:**

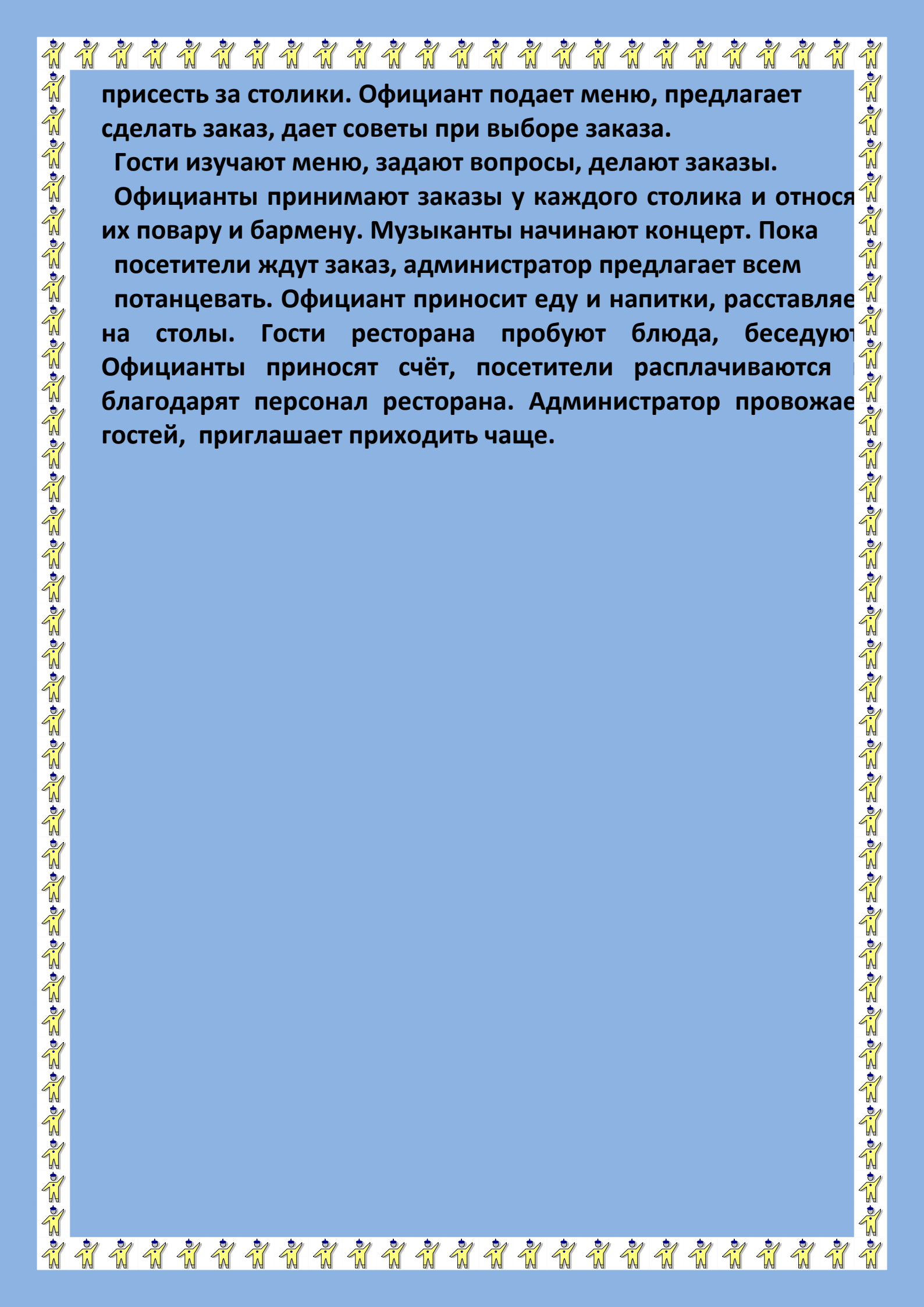
**Бейджики: «администратор», «официант» — 2 штуки, «кассир»; униформа для официантов, кассира, водителя, повара, скатерти для столиков; разносы; папки-меню с картинками; модуль «кухня»; касса; муляжи фруктов, изделия из соленого теста пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; кошельки; сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов, вывеска ресторана.**

**Ход игры:**

**Игровые роли: администратор, повар, бармен, официант, охранник, музыканты, посетители.**

**Игровые действия: Повара на кухне готовят заготовки; бармен натирает бокалы, готовит салфетки; официант сервирует стол; музыканты настраивают инструменты, проверяют микрофон; охранник стоит на входе.**

**Администратор встречает гостей, предлагает пройти,**



присесть за столики. Официант подает меню, предлагает сделать заказ, дает советы при выборе заказа.

Гости изучают меню, задают вопросы, делают заказы.

Официанты принимают заказы у каждого столика и относятся их повару и бармену. Музыканты начинают концерт. Пока посетители ждут заказ, администратор предлагает всем потанцевать. Официант приносит еду и напитки, расставляет на столы. Гости ресторана пробуют блюда, беседуют. Официанты приносят счёт, посетители расплачиваются, благодарят персонал ресторана. Администратор провожает гостей, приглашает приходить чаще.