## 



ПАКЕТ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЛЕКСА ПОДВИЖНЫХ ИГР В РАМКАХ ШКОЛЬНЫХ И ВНЕШКОЛЬНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

Концепция комплекса подвижных игр 3

Подготовка комплекса игр к внедрению в образовательную практику 6

Рекомендации и пояснения по сопряжению игр с образовательным материалом курса «Финансовая грамотность» 6

Дифференциации игр по оптимальному возрасту детей 8

Разбивка игр на мини-комплексы 9

Пример использования игры в рамках образовательной программы 11

Дидактическое руководство к 30 подвижным играм 13

Ссылка на видеоруководства 13

Раздел I: Что такое деньги 13

1. Считай сдачу 13

2. Я знаю пять названий 14

3. По номиналу становись! 16

4. Денежная география 17

Раздел II: Доходы-расходы 18

5. Обязательное — необязательное 18

6. Вакантное место 19

7. Вредина-хотелка . 20

8. Купи слона 21

9. Ненужные покупки 21

Раздел III: Семейный бюджет 22

10. Управление семейными долгами 22

11. Семь источников дохода 23

12. Стражники бюджета 23

13. Что в семейном кошельке? 24

Раздел IV: Личные сбережения 25

14. Доходный вклад 25

15. Копилка-прыгалка 26

16. ФПБ 27

17. Раз-два-три-копи! 27

Раздел V: Кредитование 28

18. Управление долгами 28

19. Кредитные путы 29

20. Долговой омут 29

21. Закредитованные 31

Раздел VI: Cтрахование 31

22. Страховой случай 31

23. Страховка против страха 32

24. С-Т-Р-А-Х-О-В-А-Н-И-Е 33

Раздел VII: Риски и финансовая безопасность 34

25. Битва за ПИН 34

26. Шпионские игры 35

27. Финзомби 36

Раздел VIII: Банковская карта 37

28. Все на выпуск банковской карты! 37

29. Процент не зацепит 38

30. Испорченный банкомат 39

Дидактическое руководство к Игровой разминке 40

Комплекс №1 41

Комплекс №2 45

Комплекс №3 48

Единый список речевок и считалок по финансовой грамотности, собранных по темам 53

# Концепция комплекса подвижных игр

Концепция Комплекса подвижных игр на тему финансовой грамотности адресована не только учителям предмета «финансовая грамотность». Разработка рассчитана на использование и воспитателями, методистами, родителями, – всеми взрослыми, которые заинтересованы в развитии финансовой грамотности у детей младшего школьного возраста. В основе концепции лежат принципы универсальности и адаптивности, Комплекс направлен на проигрывание типичных, базовых ситуаций, с которыми сталкивается человек в течение жизни.

Тематически Комплекс посвящен финансовой грамотности на том уровне, который сегодня дает российская школа. В содержательной части разработка опирается на опубликованные материалы [Проекта](https://vashifinancy.ru/about/o-proekte/tzeli-proekta/).

Ориентация на компетентностный подход в современном образовании породила массу интересных форм и заданий в рамках урока в классе: мини-исследования, проектная деятельность, обсуждения, ролевые игры, кроссворды, викторины, кейсы и так далее. Как сохранить тот же подход не в рамках классного урока, а в формате двигательной активности, не обесценивая при этом содержательную составляющую? Поиск ответа на этот вопрос лег в основу игрового комплекса. Разработка базируется на известных дворовых играх, в которые играли и играют дети разных стран. Наверняка многие из них знакомы родителям нынешних школьников, и даже бабушкам и дедушкам.

Игровые названия и присказки, используемые в Комплексе игр, могут варьироваться, но суть остаётся одинаковой и быстро узнаваемой. Содержательная часть наложена на популярные игры «Резиночка», «Рыбак и рыбки», «Горячая картошка», «Пионербол», «Вышибалы», «Цепи кованые», «Бабушка, распутай нас» («Путаница»), «Море волнуется», «Съедобное-несъедобное», а также на игры с элементами баскетбола и перетягивания каната. Таким образом, учителю и учащимся не потребуется много времени, чтобы вникнуть в механику. Уровень сложности – простой, ориентированный на физическое развитие ребенка младшего школьного возраста, включает привычные действия: прыжки в высоту, прыжки в длину, бег и ходьбу. В некоторые игры включены соревновательные элементы – это эстафеты и эстафеты с предметами, требующие от учащегося хорошей двигательной реакции и координации. Все игры в целом способствуют воспитанию силы воли и развитию таких физических качеств, как выносливость, ловкость, гибкость и скорость.

Комплекс рассчитан на участие в играх 20–40 человек – обычного класса российской школы. Также предусмотрена возможность проведения игр для малого количества школьников, которые могут испытать свои силы в индивидуальных играх. Практически все игры проводятся с участием ведущего, функции которого может выполнять учитель, воспитатель или методист. Можно также выбрать ведущего из числа школьников – в этом случае учитель может занять роль наблюдателя и сосредоточиться на анализе процесса и контроле содержательной части игры.

Компоненты каждой игры: тема; понятия, которые можно повторить перед игрой; педагогическая задача; этап занятия, на котором возможно использование игры; рекомендуемый возраст; продолжительность; описание игры. Некоторые игры предваряются вступительными легендами для большего эмоционального погружения детей в тему. Тематика игр охватывает школьную программу 2–7 классов и затрагивает следующие темы из области финансовой грамотности: «что такое деньги», «доходы и расходы», «семейный бюджет», «личные сбережения», «кредитование», «страхование», «риски и финансовая безопасность», «банковская карта». Каждая тема раскрывается 3–4 играми, которые затрагивают разные её аспекты.

Суммарно игры Комплекса отрабатывают более пятидесяти понятий, в том числе: монеты, купюры, цена товара, номинал, валюта, валютный курс, валютная биржа, банкнота, типы расходов, разница между обязательными и необязательными расходами, зарплата, работа, карьера, доход, семейный доход, безработица, финансовое планирование, бюджет, как формируется семейный бюджет, личные сбережения, банковский вклад, финансовая цель, финансовый план, финансовая подушка безопасности, кредит, кредитная история, поручитель, виды кредитов, заём, страхование, страховой случай, страховой полис, виды страхования, ПИН-код, банковская карта, банкомат и другие.

Проведение некоторых игр требует дополнительных материалов, поэтому они сопровождаются pdf-файлами, готовыми к распечатке на обычном принтере. К примеру, к эстафете «Все на выпуск банковской карты!» – шаблон с основными полями данных стандартной карты. Все материалы остается только распечатать и вырезать.

Одной из отличительных сторон разработанного Комплекса стала его **вариативность**: учитель, по своему усмотрению, с учетом уровня подготовки конкретного класса может менять вопросы, корректировать задания, придумывать новые усложнения. Такие возможности предусмотрены в каждой игре. Вместе с тем каждая игра, где это необходимо, содержит опорный список вариантов ответов и вопросов, который учитель может использовать напрямую или в качестве ориентира.

Комплекс помогает эффективному формированию компетенций у учащихся младших классов, таким образом, решая актуальные задачи российского образования. Игры дают простор для формирования ценностно-смысловой компетенции, погружая ребенка в условия выбора, принятия решений и ответственности за них перед командой. На развитие коммуникативной компетенции работают условия тех игр, где необходимо в сжатый отрезок времени узнать данные товарища по команде и создать определенный заданный порядок. Есть задания, требующие умения договориться найти общий язык со своей командой – от названия до, например, определения общей цели накопления игровых денег; в некоторых случаях важно точно транслировать задание команде. Тема финансовой грамотности дает возможность для формирования социальных компетенций: в ситуациях, где школьники по условиям игры должны создавать семейный бюджет, планировать общие расходы и определять цели своих накоплений. Разнообразие жизненных ситуаций, которые моделируют игры, позволяют ребенку почувствовать себя в роли семьянина, работника, потребителя или покупателя.

В ходе игры школьники расширяют свои представления и знания о жизни семьи и общества, а также об экономических процессах – например, о влиянии кризисов на рынок труда.

Всеигры Комплекса создавались для проведения их в школьном пространстве (спортивный зал, рекреация, площадка перед школой), но они легко адаптируются к полевым условиям. Независимо от места проведения игры учитель по своему усмотрению может выделить время для погружения учащихся в тему предстоящей игры. Форма вступления может быть разная – беседа, в ходе которой учитель и учащиеся совместными усилиями формируют понимание темы; или «вопрос-ответ», когда учитель при помощи вопросов наводит учащихся на правильное видение проблемы; или традиционная лекционная форма, когда тема излагается учителем. Таким образом, двигательная компонента не отменяет развития когнитивной, и даже помогает развитию учебно-познавательной компетенции. В этом смысле Комплекс подвижных игр на тему финансовой грамотности позволяет проводить комбинированное воздействие на физическое, когнитивное и психическое развитие ребенка.

Представленные в Комплексе подвижные игры являются универсальным средством, позволяющим объединить в образовательном процессе потребности ребёнка в игре, в активных двигательных действиях, и необходимость формирования у обучающихся основ финансовой грамотности как совокупности знаний, навыков и установок в сфере финансового поведения человека, ведущих к улучшению благосостояния и повышению качества жизни. В каждой представленной игре есть два начала: одно несёт развлекательность, другое требует серьезности и мобилизации усилий. Это определяет содержательную значимость подвижных игр как средства формирования финансовой грамотности: обучающиеся с удовольствием и интересом включаются в игровую деятельность, в соревнование, в состязание, при этом, благодаря заложенным в содержание игр ситуациям, происходит ознакомление с финансовыми понятиями или же расширение, закрепление и обобщение знаний и умений, полученных на занятиях по финансовой грамотности. Образовательный потенциал подвижных игр по финансовой грамотности заключается в широкой возможности комплексного воздействия на формирование интеллектуальной сферы ребенка, его способности к анализу и синтезу ситуационных игровых проявлений, сообразительности, наблюдательности. Игры предъявляют обучающимся множество требований, а значит, и развивают способность к сопоставлению, обобщению воспринятого извне, в конечном счете, — в принятии решений, оценки результата действия, его корректировки, способности делать выводы о результате деятельности. При этом данные игры имеют ярко выраженный обучающий компонент, поскольку игры ставят и решают различные дидактические задачи.

# Подготовка комплекса игр к внедрению в образовательную практику[[1]](#footnote-1)

## **Рекомендации и пояснения по сопряжению игр с образовательным материалом курса «Финансовая грамотность»**

Представленный Комплекс подвижных игр для школьников по финансовой грамотности (далее — Комплекс) может быть использован как учебно-методический материал при реализации учебной программы «Финансовая грамотность» авторов Корлюговой Ю.Н., Гоппе Е.Е. для 2-3 и 4 классов и учебной программы «Финансовая грамотность» Вигдорчик Е.А, Корлюговой Ю.Н., Липсиц И.В., Половниковой А.В. для 5-7 классов (далее — Программа), разработанной в соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартом начального и среднего общего образования и реализуемой в урочной и внеурочной деятельности в общеобразовательных учреждениях, а так же в учреждениях дополнительного образования.

Содержательная значимость и тематическое наполнение представленных игр позволяют рассматривать их как эффективное средство реализации поставленных в Программе целей:

* развитие основ экономического образа мышления;
* воспитание ответственного и грамотного финансового поведения;
* развитие учебно-познавательного интереса в области экономических отношений в семье;
* приобретение опыта в сфере финансовых отношений в семье;
* применение полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области экономики семьи.

В Программе отмечается, что важным условием развития познавательной активности и инициативности при изучении курса «Финансовая грамотность» является создание развивающей образовательной среды, стимулирующей активные формы познаний. Для обучающихся начальной школы и 5-7 классов одной из таких форм и может являться подвижная игра. К подвижным играм дети проявляют особый интерес. Они привлекают их своей эмоциональностью, разнообразием сюжетов и двигательных заданий, в которых имеется возможность удовлетворить свойственное детям стремление к движениям. При этом тематическое наполнение представленных в Комплексе игр дает возможность решать дидактические задачи, связанные с овладением основ финансовой грамотности.

В процессе использования данных игр на занятиях по Программе у обучающихся возможно сформировать:

1) учебно-познавательный интерес к изучаемому курсу и способам решения элементарных финансовых задач;

2) самостоятельность и осознанность личной ответственности за свои поступки в области финансов;

3) навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми в игровых экономических ситуациях.

В рамках реализации Программы представленные в Комплексе игры могут быть использованы на различных этапах обучающих занятий:

* на мотивационном этапе для эмоционального включения в занятие (игры «Вредина-хотелка», «Купи слона», «Вакантное место», «Финзомби»)
* на этапе актуализации знаний для подведения обучающихся к формулировке темы и постановке цели занятия (игры «Я знаю пять названий», «Долговой омут», «Страховка против страха», «Ненужные покупки», «Все на выпуск банковской карты!», «Испорченный банкомат»)
* на этапе открытия нового знания для осознанного выявления проблемы и выдвижения гипотезы (игры «Денежная география», «По номиналу становись!», «Кредитные путы», «Семь источников дохода», «Стражники бюджета», «Что в семейном кошельке?», «Копилка-прыгалка», «ФПБ», «Страховой случай»)
* на этапе закрепления и обобщения полученных знаний (игры «Считай сдачу», «Обязательное-необязательное», «Управление семейными долгами», «Управление долгами», «Битва за ПИН», «Шпионские игры»)
* в качестве физкультминутки («Раз-два-три-копи!», «Доходный вклад», «Закредитованные», «С-Т-Р-А-Х-О-В-А-Н-И-Е», «Процент не зацепит»).

На основе учебно-тематического плана Программы можно рекомендовать использовать представленные в Комплеске игры на занятиях по следующим темам:  
  
**2-3 классы**

Занятие «Учимся обращаться с деньгами» - игра «Считай сдачу», «Финзомби»

Занятие «Откуда в семье деньги?» - игра «Вакантное место»

Занятие «Как с умом управлять своими деньгами?» - игры «Вредина-хотелка», «Ненужные покупки»

Занятие «Как считать доходы и расходы семьи?» - игра «Обязательное-необязательное»

Занятие «Учимся считать деньги в семейном бюджете» - игра «Что в семейном кошельке?», «Обязательное-необязательное»

Занятие «Как делать сбережения?» - игры «Купи слона», «Доходный вклад»

**4 класс**

Занятие «Какие бывают деньги?» - игра «Я знаю пять названий»

Занятие «Банки, банкоматы и банковские карты» - игра «Испорченный банкомат»

Занятие «Безналичные деньги и платежи» - игра «Битва за ПИН»

Занятие «Как я умею пользоваться деньгами» - игры «Доходный вклад», «Раз-два-три-копи!»

Занятие «Что такое валюта?» - игры «Я знаю пять названий», «Испорченный банкомат»

Занятие «Откуда в семье берутся деньги» - игры «Что в семейном кошельке?», «Вакантное место»

Занятие «На что семья тратит деньги» - игры «Ненужные покупки», «Вредина-хотелка»

Занятие «Подсчитаем все расходы семьи» - игры «Считай сдачу», «Страховой случай», «Закредитованные»

**5-6 классы**

Занятие «Учимся оценивать финансовое поведение людей» - игры «Кредитные путы», «Долговой омут»

Занятие «Учимся оценивать своё финансовое поведение» - игры «Копилка-прыгалка», «ФБП»

Занятие «Деньги: что это такое» - игры «Я знаю пять названий», «По номиналу становись!», «Денежная география»

Занятие «Из чего складываются доходы семьи» - игра «Вакантное место»

Занятие «Учимся считать семейные доходы» - игра «Семь источников дохода»

Занятие «Как появляются расходы семьи» - игра «Управление семейными долгами»

Занятие «Учимся считать семейные расходы» - игры «Стражники бюджета», «Управление долгами», «Процент не зацепит»

Занятие «Почему возникают риски потери денег и имущества и как от этого защититься» - игры «Битва за ПИН», «Шпионские игры», «Все на выпуск банковской карты!»

Занятие «Что такое страхование и для чего оно нужно» - игра «Страховка против страха».

## **Дифференциации игр по оптимальному возрасту детей**

В основу дифференциации игр по возрасту были положены следующие критерии:

- характер подвижных действий соответствует уровню развития физических навыков детей данной возрастной категории;

- характер интеллектуальных действий соответствует уровню развития познавательных процессов детей данной возрастной категории;

- содержание игры соответствует знаниям и умениям, освоенным детьми данной возрастной категории в ходе изучения общеобразовательных дисциплин;

- содержание игры соответствует знаниям и умениям, освоенным детьми данной возрастной категории в ходе изучения Программы «Финансовая грамотность»;

- степень новизны и оригинальности игры (если игра основана на ранее известных детских играх, её лучше использовать с детьми 7–9 лет; если игра не имеет аналогов среди ранее существовавших игр, её можно предложить детям 10–12 лет);

- объём и сложность формулировок правил игры.

Исходя из определённых критериев, представленные в Комплексе игры можно дифференцировать следующим образом:

***7–9 лет***

Считай сдачу[[2]](#footnote-2)

Обязательное-необязательное

Вакантное место

Вредина-хотелка

Купи слона

Ненужные покупки

Что в семейном кошельке?

Доходный вклад

Раз-два-три-копи!

Закредитованные

Страховой случай

Финзомби

Испорченный банкомат

***10–12 лет***

Считай сдачу

Я знаю пять названий

По номиналу становись!

Денежная география

Управляй семейными долгами

Семь источников дохода

Стражники бюджета

Копилка-прыгалка

ФПБ

Раз-два-три-копи!

Управление долгами

Кредитные путы

Долговой омут

Страховка против страха

С-Т-Р-А-Х-О-В-А-Н-И-Е

Битва за ПИН

Шпионские игры

Все на выпуск банковской карты!

Процент не зацепит

## **Разбивка игр на мини-комплексы**

Представленные в Комплексе игры можно разбить на мини-комплексы, исходя из тех педагогических задач, которые они призваны реализовывать.

**Мини-комплекс №1**

*Педагогическая задача:* актуализировать знания детей о сущности финансовых терминов

*Игры:*

Я знаю пять названий

Долговой омут

Страховка против страха

Все на выпуск банковской карты!

Испорченный банкомат

**Мини-комплекс №2**

*Педагогическая задача:* обеспечить усвоение (повторение, закрепление) основных понятий и правил финансовой грамотности

*Игры:*

Денежная география

По номиналу становись!

Обязательное-необязательное

Семь источников дохода

Страховой случай

**Мини-комплекс №3**

*Педагогическая задача:* формировать практические умения и навыки, составляющие основу грамотного финансового поведения

*Игры:*

Считай сдачу

Управление семейными долгами

Управление долгами

Битва за ПИН

Шпионские игры

**Мини-комплекс №4**

*Педагогическая задача:* формировать у учащихся умение выделять главное, существенное в изучаемом материале, сравнивать, обобщать изучаемые факты

*Игры:*

Стражники бюджета

Что в семейном кошельке?

Копилка-прыгалка

ФПБ

Страховой случай

**Мини-комплекс №5**

*Педагогическая задача:* создать эмоционально благоприятную атмосферу на занятии по финансовой грамотности

*Игры:*

Вакантное место

Вредина-хотелка

Купи слона

Кредитные путы

Финзомби

**Мини-комплекс №6**

*Педагогическая задача:* восстановление работоспособности, повышение внимания и предупреждение утомляемости на занятиях по финансовой грамотности (игры используются в качестве физминуток)

*Игры:*

Раз-два-три-копи!

Доходный вклад

Закредитованные

С-Т-Р-А-Х-О-В-О-В-А-Н-И-Е

Процент не зацепит

## **Пример использования игры в рамках образовательной программы**

Игра: Обязательное – необязательное  
Этап занятия, на котором наиболее эффективно будет использование игры: на этапе открытия нового знания для осознанного выявления проблемы, а также и на этапе закрепления и обобщения полученных знаний.

Цель занятия: создать условия для формирования представлений о видах расходов.  
Предметные результаты: уметь приводить примеры основных направлений расходов семьи

Личностные результаты: понимание разницы между базовыми потребностями людей и их желаниями.

Вводная беседа перед игрой: предложить учащимся подумать и ответить на вопрос «На что семья обычно тратит деньги?». Из названного учащимися записать 15-20 примеров одним списком на доске. Затем вместе в рассуждении определить, какие расходы являются первоочередными, жизненно необходимыми, а без чего можно обойтись. Ввести понятия «обязательные расходы» и «необязательные расходы». Слова, относящиеся к первому направлению можно записать в правой части доски, ко второму — в левой.   
Игровая часть: Для закрепления учения определять и различать типы расходов предложить сыграть в игру «Обязательно-необязательное».   
Продолжительность: 10 минут

Количество игроков: играть могут активные желающие или в игру может включиться весь класс, разбившись на 2 команды.

Что нужно для игры: ведущий, мяч, список заготовленных слов – статей расходов, а также примеры, написанные на доске.

Описание: механика «съедобное – несъедобное». Игроки становятся в шеренгу перед ведущим, он каждому по очереди бросает мяч, называя тип расходов. Ловить мяч нужно на «хорошие» расходы (обязательные), «плохие» (необязательные) – не ловить. Если неверно словили мяч, то нужно объяснить, почему. Перед следующим вопросом мяч возвращается ведущему. Поскольку в списке расходов есть большая доля субъективности, каждый игрок имеет право обосновать, почему пойманную статью расхода он относит именно к данному виду. Задача ведущего оценить правильность рассуждений.

В случае командной игры ведущий по очереди кидает мяч каждой команде, называя тип расходов. Если игрок дал неверный ответ, любой игрок из его команды может исправить его ошибку, если быстро даст верный ответ. Также можно увеличить темп игры.

Примеры: варианты для ведущего (он должен называть их в произвольном порядке), а также не забывать использовать статьи расходов, уже названные учащимися.

**Обязательные расходы**

Холодная вода

Горячая вода

Электроэнергия (свет, электричество дома)

Отопление дома

Газ на кухне

Выплаты по кредиту на машину

Плата за детский сад

Очки для деда, потому что зрение совсем испортилось

Налог на земельный участок, где дача

Лекарства бабушке

Продукты питания

Выплаты по кредиту на квартиру

Проездной билет на общественный транспорт

Оплата мобильного / городского телефона

Оплата телевизионной антенны

Завтраки и обеды в школе

Ремонт стиральной машины

Ремонт обуви 

**Необязательные расходы**

Оплата такси до школы

Спортивная машина папе

Мраморная скульптура в новую квартиру

Мороженое

Новый смартфон

Третий телевизор

Торт каждый день

Десятый комплект LEGO

Прогулка на вертолете

Картина (холст, масло)

3d принтер

Покупка подарков в VK

Зимний комбинезон для котика

Спортивный велосипед

Спиннер

Выходные в панда-парке

Покупка приложения с играми   
Заключительная беседа после игры: предложить учащимся сформулировать своими словами что такое «обязательные расходы» (налоги, долги, штрафы, на питание, одежду, жильё, оплату коммунальных услуг) и «необязательные». Закрепить понимание разницы между базовыми потребностями людей и их желаниями, приоритетные расходы и второстепенные. Разобрать спорные случаи, которые встречались в ходе игры, предложить обосновать целесообразность приобретения желаемого блага в условиях ограниченности семейного бюджета.

# Дидактическое руководство к 30 подвижным играм

**Ссылка на видеоруководства**  
  
  
Все игры сопровождаются кратким видеоруководством, отражающим механику игры.   
Архив файлов размещен на Яндекс-диске ([скачать](https://yadi.sk/d/tQWS4P2YrsMXbQ)).

## Раздел I: Что такое деньги

**Считалка «Камень-Ножницы-Купюра»**  
Описание: Механика аналогична древней китайской игре, известной под названием «Камень-ножницы-бумага». Один из игроков или ведущий начинают игру словами: «камень- ножницы- купюра». На счет раз-два-три игроки одновременно показывают одну из трех фигур: камень – сжатый кулак, ножницы – указательный и средний пальцы буквой V, бумага – раскрытая ладонь. Камень побеждает ножницы («камень затупляет или ломает ножницы»). Ножницы побеждают купюру («ножницы разрезают купюру»). Купюра побеждает камень («камень тонет, а купюра нет»). Игру можно использовать в качестве жеребьевки или считалки перед другими играми, когда нужно определить играющих от команды участников, порядок вступления в игру и т. д. Помимо выполнения прямой функции жеребьевки, игра позволяет осознать и запомнить некоторые свойства бумажных денег.

### **1. Считай сдачу**

Тема: что такое деньги.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: монета, купюра, цена товара, номинал.

Педагогическая задача: формировать практические умения и навыки, являющиеся составляющими грамотного финансового поведения.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе закрепления и обобщения полученных знаний.

Возраст: 7–9 лет, при усложнении правил 10–12 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: от 2 игроков

Что нужно для игры: ведущий, комплект цифр от 0 до 9 и знаков математических действий (÷ • +). Цифры можно написать на листах А4 (по одной на лист) или, если условия позволяют, можно написать на полу.

Описание: Расположить листы с цифрами и знаками в свободном порядке на полу так, чтобы получилось игровое поле, на которое можно наступать.

Участники делятся на команды «кассиров» и «покупателей». По команде ведущего игра начинается. Он озвучивает простые арифметические примеры, допустим, 8+3. Игроки, услышав цифру, должны последовательно прыгнуть или наступить на соответствующие цифры и знаки на поле. То есть в данном примере игрок должен наступить на «восемь», «плюс», «три», после чего он вслух говорит ответ «одиннадцать». Кто ответит правильно и быстрее всех, тот победил. После кона команды меняются ролями.

Задания для игры подбирает учитель, ориентируясь на уровень подготовки учащихся. Если примеры с двузначными числами или в несколько действий, то использование подсказки от команды допускается.

Если примеры простые, отвечает сам играющий. Первые пару конов следует начинать с простых примеров.   
Раскладку цифр и знаков на полу определяет ведущий. В случае, если необходимо облегчить условия, цифры можно располагать в порядке возрастания или убывания, а не вперемешку.

Ведущий должен следить за расположением игроков команды, чтобы они не стесняли действий прыгающего игрока и не закрывали обзора поля другим участникам, не походили близко к игровому полю, а сохраняли удобную дистанцию 0,5 – 1 м.

Примеры:

5 + 3

7 – 4

20 + 7   
54 + 3

8 + 0   
78 + 1

5 – 4   
28 – 6

11 + 11   
70 + 1 + 4 – 5

Усложнение: Смысловое – задания с дробями, считают часть от дохода и т.п. Сложность заданий зависит от возраста игроков и может основываться на текущей программе по математике. Физическое – прыгать только на одной ноге.

### **2. Я знаю пять названий**

Тема: что такое деньги.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: поскольку игра универсальная, подходит для закрепления любой темы.   
Педагогическая задача: актуализировать знания детей о сущности финансовых терминов.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе актуализации знаний для подведения обучающихся к формулировке темы и постановке цели занятия

Возраст: 7–9, а также 10–12

Продолжительность: от 5 минут на одного игрока

Количество игроков: 2–6 игроков

Что нужно для игры: ведущий, мяч, заготовленные темы-вопросы.

Описание: Механика «Я знаю пять имен …»

В начале игры ведущий объявляет тему, в рамках которой игроки будут подбирать слова.

Игроки должны отбивать мяч от пола рукой и на каждый удар называть слово в ответ на указанное задание. Одному игроку отводится максимум 5 минут.

Ребята могут называть слова или понятия, которые почерпнули из учебника по финансовой грамотности или самостоятельно придуманные варианты. Важно, чтобы среди фантазий нашлась хотя бы пара верных ответов. Чтобы игрокам легче было найти «нужное русло» в игре, ведущий может назвать первый ответ.   
Допускается переформатирование игры в командную. В таком случае один игрок отбивает мяч, остальные могут подсказывать ответы. Побеждает команда, которая справилась с заданием без ошибок или с наименьшим количеством ошибок.

Пример игры. Ведущий: «Какие существуют названия для разных частей монеты?»

Игрок, отбивая мяч о пол, проговаривает: «Я знаю пять названий частей монеты: аверс – раз, реверс – два, орёл – три, решка – четыре, гурт – пять, ребро – шесть»

За каждое верно названное слово (по теме задания) игрок получает 1 очко.

При большом количестве желающих, можно разбиться на команды по 5 человек и перекидывают мяч друг другу, называя слова. Мяч можно держать ограниченное количество секунд, которое определяет ведущий.

Примеры заданий:   
5 слов на тему денег: рубль, копейка, кошелек, покупка, банковская карта

5 вещей, на которые я хочу накопить: открытый список.

5 способов сохранить деньги: копилка, финансовая подушка безопасности, экономия, сберегательный вклад

Усложнение:   
В зависимости от возраста и осваиваемых тем, вопросы могут усложняться.

5 способов сэкономить: гасить свет, выключать воду, чинить поломанные вещи, бережно носить одежду, использовать энергосберегающие лампочки, беречь здоровье, пользоваться акциями и скидками в магазинах, готовить дома, выращивать овощи и фрукты на даче.

5 видов обязательных расходов: электричество, вода, еда, налоги, квартплата, транспорт, одежда и др.

5 предметов, которыми люди раньше рассчитывались за товары: зерна, ракушки (каури), глиняные черепки, золотые слитки и золотой песок, серебряные слитки, мех, пряности…

5 слов про долги: долг, кредит, заем, ссуда, процент, банкротство…

5 видов доходов: зарплата, гонорар, наследство, подарки, процент по вкладу…

5 видов кредитов: ипотека, автокредит, потребительский кредит, кредитные карты, кредит на предпринимательские нужды.

5 слов с корнем «банк»: банк, банкнота, банкомат, банковская карта, банкир, банковские услуги, онлайн-банк.

5 банковских услуг: вклад, кредит, банковская карта, депозит, банковский счет, банковский перевод, обмен валюты.

5 названий старинных русских монет: деньга, копейка, грош, алтын, пятиалтынный, пятак, гривенник, двугривенный, полтинник.

5 слов для названий наличных денег: банкнота, купюра, казначейский билет, монета, мелочь, бумажные деньги

5 способов сохранить деньги: копилка, финансовая подушка безопасности, экономия, сберегательный вклад, страховка.

5 слов про банковскую карту: банкомат, плательщик, ПИН-код, CVV-код, кредитная карта, дебетовая карта, покупки в интернете.

5 городов, изображенных на российских купюрах: Санкт-Петербург, Москва, Архангельск, Ярославль, Хабаровск, Владивосток.

5 названий валют (усложнение – назвать страну): доллар (США, Канада, Австралия, Новая Зеландия), евро (Европа), гривна (Украина), шекель (Израиль), фунт стерлингов (Великобритания), иена (Япония), юань (Китай), лира (Турция), крона (Дания, Швеция, Норвегия, Чехия), песо (Аргентина), злотый (Польша).

5 стран, чья валюта называется долларом: США, Канада, Австралия, Новая Зеландия, Сингапур.

5 стран, валютой которых является Евро: Франция, Германия, Ирландия, Испания, Португалия, Италия, Австрия, Бельгия, Нидерланды, Финляндия, Литва, Латвия, Эстония, Словакия, Словения, Греция.

### **3. По номиналу становись!**

Тема: что такое деньги.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: номинал, цена товара.

Педагогическая задача: обеспечить усвоение основных понятий и правил финансовой грамотности

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе закрепления и обобщения полученных знаний.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: 13–26 игроков   
Что нужно для игры: ведущий, 2 комплекта по 13 карточек с номиналом монет и купюр:

5 копеек – 10 копеек – 50 копеек – 1 рубль – 5 рублей – 10 рублей

50 руб. – 100 руб. – 200 руб. – 500 руб. – 1000 руб. – 2000 руб. – 5000 руб.

Описание: игра нацелена на командную работу: игрокам нужно по сигналу расположиться в порядке возрастания или убывания номинала российских монет и купюр.   
Максимально допустимое количество игроков в одной команде – 13, по количеству карточек с номиналами купюр и монет. Допустимо играть и с меньшим количеством игроков, тогда ведущий может убрать лишние карточки.   
Перед началом игры нужно разбиться на 2 команды, ведущий складывает все карточки с написанными на них номиналами монет и купюр в две емкости (коробки, корзины и т.п.)  — для каждой команды в свою. По сигналу ведущего игроки собираются по командам и выясняют, у кого какой номинал, чтобы быть готовыми выстроиться по возрастанию или по убыванию номинала денежных единиц. После такого короткого совещания команд «фишки перемешиваются», то есть игроки в произвольном порядке бегают по залу две-три минуты. После еще одного сигнала, ведущего игроки снова собираются в том порядке, который он назвал первоначально, а ведущий проверяет правильность получившегося порядка. Победителем оказывается та команда, которая выстроится быстрее и без ошибок.

В игру можно играть бесконечное количество раз, если перед каждой новой игрой возвращать карточки в емкости, хорошо их перемешивать и вытягивать заново.

**4. Денежная география**

Тема: что такое деньги.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: банкнота, купюра, номинал. Изучить изображения на 50, 100, 200, 500, 1000, 2000, 5000-рублевых российских купюрах, можно сделать сообщение о значении этих городов и памятников.

Педагогическая задача: закрепление знаний обучающихся о понятиях «банкнота», «купюра», «номинал», формирование умения различать денежные купюры РФ.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе закрепления и обобщения полученных знаний.

Возраст: 10–12 лет  
Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: от 14 игроков

Что нужно для игры: ведущий, количество игроков должно быть кратно 7, карточки двух категорий: с номиналом (50, 100, 200, 500, 1000, 2000, 5000 рублей) и названиями городов (Санкт-Петербург, Москва, Севастополь, Архангельск, Ярославль, Владивосток, Хабаровск). В качестве карточек можно использовать сувенирные купюры. Жеребьевка может быть устроена как фанты – карточки с цифрами и названиями городов сворачивают и складывают в 2 ёмкости.

Описание: игроки делятся на 2 команды по 7 человек: команда «номиналов» и команда «городов». Игроки каждой команды выстраиваются в шеренгу перед линией старта. На расстоянии 10–20 м от стартового места каждой команды лежат мячи (или любые другие предметы), которые надо обежать.

Перед стартом ведущий предлагает игрокам тянуть жребий – команда «номиналов» вытягивает номиналы, команда «городов» — названия городов, изображенных на купюрах. Таким образом, каждый игрок из первой команды получает число, а каждый игрок из второй команды — город. Жребии не повторяются.

Ведущий объявляет начало игры словами или свистком. Игра состоит из 7 конов. Каждый кон начинается со слов ведущего, который называет номинал или город (чередуя их в каждом коне): к примеру, в нечетные коны оглашается число (номинал), в четные —название города.

Например, в первом коне ведущий объявляет номинал «сто». На это должны среагировать игроки обеих команд. «Номиналам» в этом случае проще, поскольку прозвучало число: игрок с карточкой «100» выходит вперед. «Города» должны вспомнить, что номиналу в 100 рублей соответствует на купюре изображение Москвы, быстро определить, кому из игроков из команды досталась карточка «Москва», и выдвинуть этого игрока перед шеренгой для участия в коне. Когда игроки из обеих команд (с объявленным номером и соответствующим этому номеру городом) встали на старт, по отмашке ведущего они бегут вперед, огибают «цель» и возвращаются в свою команду. Тот, кто из них первым пересечет линию финиша, выиграет 1 очко для своей команды. Во втором коне ведущий (учитель) называет город, и теперь сложнее оказывается «номиналам». Побеждает команда, набравшая в сумме большее количество очков. Если оказывается, что команда перепутала игрока (то есть выдвинула участвовать не тот «город», который изображен на купюре названного номинала и наоборот), очко не засчитывается.

Усложнение: вместо городов можно взять памятники, изображенные на купюрах.

50 руб.: статуя Невы у подножия Ростральной колонны, Петропавловский собор, здание Биржи.

100 руб.: Аполлон на колеснице (на здании Большого театра), здание Большого театра

200 руб.: памятник затопленным кораблям, Херсонес Таврический (город, основанный древними греками в 5 веке до н.э. Херсонское городище расположено на территории Севастополя и является историко-археологическим заповедником).

500 руб.: памятник, посвященный Петру I, Соловецкий монастырь.

1000 руб.: памятник Ярославу Мудрому, храм Иоанна Крестителя и колокольни.

2000 руб.: остров Русский, космодром Восточный в Амурской области.

5000 руб.: памятник Муравьеву-Амурскому, мост над рекой Амур.

Раздел II: Доходы-расходы 

5. Обязательное — необязательное

Тема: расходы, личный бюджет.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: типы расходов, обязательные и необязательные расходы, потребности.

Педагогическая задача: обеспечить усвоение основных понятий и правил финансовой грамотности

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе открытия нового знания для осознанного выявления проблемы и выдвижения гипотезы

Возраст: 7–10 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: 2–10 игроков

Что нужно для игры: ведущий, мяч, список заготовленных вопросов.

Описание: механика «съедобное – несъедобное». Игроки становятся в шеренгу перед ведущим, он каждому по очереди бросает мяч, называя тип расходов. Ловить мяч нужно на «хорошие» расходы (обязательные), «плохие» (необязательные) – не ловить. Если неверно словили мяч, то нужно объяснить, почему. Перед следующим вопросом мяч возвращается ведущему. Поскольку в списке расходов есть большая доля субъективности, каждый игрок имеет право обосновать, почему пойманную статью расхода он относит именно к данному виду. Задача ведущего оценить правильность рассуждений.

Усложнение: командная игра, участники делятся на 2 команды, ведущий по очереди кидает мяч, называя тип расходов. Реабилитироваться может помочь любой игрок из команды ошибившегося. Также можно увеличить темп игры.

Примеры: варианты для ведущего (он должен называть их в произвольном порядке):

**Обязательные расходы**

Холодная вода

Горячая вода

Электроэнергия (свет, электричество дома)

Отопление дома

Газ на кухне

Выплаты по кредиту на машину

Плата за детский сад

Очки для деда, потому что зрение совсем испортилось

Налог на земельный участок, где дача

Лекарства бабушке

Продукты питания

Выплаты по кредиту на квартиру

Проездной билет на общественный транспорт

Оплата мобильного / городского телефона

Оплата телевизионной антенны

Завтраки и обеды в школе

Ремонт стиральной машины

Ремонт обуви 

**Необязательные расходы**

Оплата такси до школы

Спортивная машина папе

Мраморная скульптура в новую квартиру

Мороженое

Новый смартфон

Третий телевизор

Торт каждый день

Десятый комплект LEGO

Прогулка на вертолете

Картина (холст, масло)

3d принтер

Покупка подарков в VK

Зимний комбинезон для котика

Спортивный велосипед

Спиннер

Выходные в панда-парке

Тостер

Покупка приложения с классными играми

6. Вакантное место

Тема: работа, доходы.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: занятость, карьера, работа, зарплата, доходы, безработица, взаимосвязь между наличием работы и доходов.

Педагогическая задача: дать представление о факторах, которые могут повлиять на возможность получать доход

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе открытия нового знания для осознанного выявления проблемы и выдвижения гипотезы

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: 5–10 игроков

Что нужно для игры: ведущий, стулья — на 1 меньше, чем количество игроков.

Описание: механика игры «Музыкальные стулья».

Стулья поставить кругом. По количеству стульев должно быть на один меньше, чем игроков. По сигналу ведущего игроки свободно перемещаются по залу, но не подходят вплотную к стульям. По следующему сигналу ведущего игроки должны занять свободный стул. Кто не успел занять, тот проиграл — остался без работы и доходов. Каждый раз ведущий может объявлять новые условия, к примеру: «Случился экономический кризис! Идут массовые увольнения, рабочие места сокращаются».

Усложнение: можно увеличить темп и уменьшить еще количество стульев.

7. Вредина-хотелка   
Тема: расходы.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: потребности, обязательные расходы, непредвиденные расходы, финансовое планирование, разница между базовыми потребностями и желаниями.

Педагогическая задача: актуализировать представление обучающихся о важности умения правильно расставлять приоритеты при планировании личного бюджета.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на мотивационном этапе для эмоционального включения в занятие.

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: 10–14 игроков, для игры требуется чётное количество игроков.

Что нужно для игры: ведущий, 1 игрок в роли вредины-хотелки.

Описание: механика игры «Третий лишний».

Персонажи игры: Владелец копилки (ведущий); Хотелка — сиюминутное желание потратить все деньги, которое разоряет владельца копилки; деньги в копилке — все оставшиеся игроки.

Правила игры: игроки — «деньги из копилки» встают в круг, образуя пары: один игрок становится позади другого на расстоянии 30–50 см, оба они смотрят в центр круга. Расстояние между парами по кругу — около 1 м или чуть меньше (ширина разведенных в стороны рук). Таким образом, получаются два круга игроков — внешний и внутренний, образуемые дальним и ближним участниками каждой из пар. По сигналу ведущего начинается игра: Хотелка стремится проникнуть в копилку и разорить Владельца, то есть оказаться впереди какой-либо пары, внутри копилки. Тогда участник пары, стоящий во внешнем круге, покидает круг. Следуя принципу «третий лишний», он сам становится Хотелкой, а денег в копилке становится меньше. Задача Владельца — защитить свою копилку, не дать Хотелке проникнуть внутрь и встать в пару. Убегающий и догоняющий игроки могут перемещаться только за пределами круга, вне копилки. Если Владелец осалит Хотелку, то меняется с ней ролями: Хотелка становится ведущим (Владельцем), а Владелец становится Хотелкой, и начинает сам бороться за возможность занять место в какой-нибудь паре игроков, образующих копилку.

8. Купи слона

Тема: доходы-расходы

Понятия, которые можно повторить перед игрой: зарплата, доход, потребности, финансовая цель, финансовое планирование.

Педагогическая задача: обеспечить усвоение сущности и взаимосвязи таких понятий как «финансовая цель», «финансовое планирование».

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на мотивационном этапе для эмоционального включения в занятие.

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: 6–16 игроков   
Что нужно для игры: специального оборудования не требуется  
Описание: механика игры «Летела корова».

Игроки становятся в круг и соединяют ладони следующим образом: правая ладонь каждого игрока лежит тыльной стороной на ладони соседа справа, а левая ладонь — под тыльной стороной ладони соседа слева. Затем игроки хлопают по часовой стрелке своей «свободной» ладонью по ладони соседа на каждое слово считалочки: «Сколько месяцев копить, чтоб слона себе купить?» Сколько (хлопок) – месяцев (хлопок) – копить (хлопок), чтоб (хлопок) – слона (хлопок) – себе (хлопок) –купить (хлопок)?

Следующий по очереди игрок после произнесшего слово «купить» называет число – количество месяцев. Игроки произносят числа подряд, начиная с «один», продолжая хлопать соседа на каждое число, пока не дойдут до названного. Как только доходит до загаданного числа месяцев, игрок, по руке которого должен прийтись последний хлопок, старается успеть отдернуть руку, чтобы по ней не хлопнули – но не сильно заранее, иначе он покинет игру. Тот же игрок, который должен совершить последний хлопок, наоборот, старается успеть это сделать, пока сосед не убрал руку. Замешкавшийся выбывает из игры.

9. Ненужные покупки

Тема: доходы-расходы, семейный бюджет.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: доходы, семейный бюджет, обязательные расходы, желаемые покупки.

Педагогическая задача: формировать умение выделять главное, существенное в изучаемом материале, сравнивать, обобщать изучаемые факты о грамотном финансовом поведении

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе актуализации знаний для подведения обучающихся к формулировке темы и постановке цели занятия

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: от 15 минут. Не более 40 минут, одного урока[[3]](#footnote-3).

Количество игроков: 10–20 игроков, количество игроков должно быть чётное.

Что нужно для игры: 2 команды

Описание: механика игры «Цепи кованые».

Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются в шеренги на расстоянии 7–10 метров друг от друга. Ребята в каждой шеренге стоят на расстоянии около метра друг от друга, взявшись за руки. Игроки из первой команды кричат хором:

*– Мы семейный бюджет!*

Вторая команда хором отвечает:

*– А чего у вас нет?*

Следующая реплика первой команды импровизационная: ребята придумывают предмет, не слишком нужный, дорогостоящий или экзотический, который обычно не входит в повседневный список расходов семьи. Например:

*– «Слона!», «Океанской яхты!», «Космического корабля!», «Небоскреба на Луне!» (поле* для фантазий безгранично).

Вторая команда спрашивает:

*– Кто же это?*

Первая называет конкретного участника команды-соперника:

*– Женя! (Например).*

Женя (то есть названный игрок) выходит из шеренги второй команды, разгоняется и пытается своим телом разорвать шеренгу противника в месте, где двое игроков держатся за руки. Если это удается, то Женя возвращается в свою команду, и уводит с собой одного игрока противника – тех самых, которые не смогли его задержать бегущего игрока. «Бюджет» первой команды «порвался», не выдержал дорогой и ненужной покупки. Если же бегущего игрока задержали, то он присоединяется к команде соперника. В следующем коне игры команды меняются ролями.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся в одной команде, или пока не закончится отведенное на игру время.

Раздел III: Семейный бюджет

10. Управление семейными долгами

Тема: семейный бюджет.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: финансовый долг, кредит.

Педагогическая задача: расширение представлений обучающихся о последствиях взятия кредита.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе закрепления и обобщения полученных знаний.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 15 минут

Количество игроков: 6–18 игроков

Что нужно для игры: ведущий, 6 мячей, 2 обруча, 2 табурета (можно заменить другими предметы, с которыми можно, но сложно бегать).

Описание: игроки делятся на команды-семьи (по 3–4 человека). Много разных предметов лежат в куче. Каждая команда выбирает капитана — «главу семьи», который получает право выбрать один предмет (взять в долг), затем вся семья должна пронести его до условной цели и обратно. Важно, чтобы предмет держала вся команда, а не один человек. Нельзя, чтобы кто-то просто бежал рядом. На следующий кон добавляется еще один предмет.

Задача семьи: нести общими силами, стараться не уронить предмет и уложиться в отведенное ведущим время. Если предмет упал по пути, нужно поднять его и завершить дистанцию.

Продолжительность кона определяется с учетом возможного расстояния пробега, обилия препятствий и т.п.

Прежде чем начать игру, можно сделать пробный кон, чтобы убедиться, что все игроки поняли правильно условия и правила.

Усложнение: с каждым новым коном, вне зависимости от того, как участники прошли предыдущий круг, им добавляется «нагрузка», увеличиваются препятствия.

11. Семь источников дохода

Тема: семейный и личный бюджет.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: доходы, семейный бюджет, виды доходов.

Педагогическая задача: обеспечить усвоение основных понятий и правил финансовой грамотности.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе закрепления и обобщения полученных знаний.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 3 минут

Количество игроков: от 2 игроков

Что нужно для игры: ведущий

Описание: Нужно добраться до цели за семь шагов (можно шагать или прыгать), а, достигнув цели, дотронуться до нее. (Например, если цель — стена, то нужно дотронуться до стены, но целью может быть что угодно). На каждый шаг игрок должен называть источник дохода семьи. Ему может помогать (подсказывать) команда. Хорошо, если игроки не будут слишком буйно фантазировать, но будут называть реальные возможные источники дохода.

Усложнение: можно добавить еще «шагов» — назвать причины, которые могут повлиять на изменение доходов семьи. Варианты источников дохода (для ведущего): зарплата, гонорар, наследство, подарки, процент по вкладу, сдача жилья в аренду, продажа ненужных вещей, материнский капитал, пособие по безработице, трудовая пенсия и др.

12. Стражники бюджета

Тема: семейный бюджет.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: бюджет, семейный бюджет, финансовое планирование.

Педагогическая задача: формировать у учащихся умение выделять главное, существенное в изучаемом материале, сравнивать, обобщать изучаемые факты, в частности, обеспечить усвоение взаимосвязи между понятиями «заработать деньги — поставить финансовую цель — экономно расходовать деньги».

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе открытия нового знания для осознанного выявления проблемы и выдвижения гипотезы.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 9 минут (3 кона по 3 минуты).

Количество игроков: до 10 игроков

Что нужно для игры: ведущий, мяч

Описание: механика игры «Горячая картошка». Игроки становятся в круг на расстоянии не менее 50 см друг от друга и начинают перекидывать мяч друг другу в любом порядке. Кто не поймал мяч — тот не уберег семейный бюджет, и в наказание он садится в центр круга на корточки или на пол. Однако он может «исправиться» и вернуться в качестве защитника бюджета. Это может произойти двумя способами: любой игрок может попасть в него мячом или он сам может постараться ловить пролетающий над ним мяч, если поймает — вернется. В случае, если он возвращается, передача мяча начинается с него. В случае, если он перехватил мяч от другого игрока, то они меняются местами: наказанный возвращается в круг, а тот, чей мяч был пойман, садится в центр круга.

Задача ведущего — направлять игроков на реализацию финансовых решений, которые возникают внутри семьи. Это можно сделать за 3 кона по 3 минуты каждый. Задача первого кона заработать деньги. Второго — поставить финансовую цель для накоплений, третьего – разумно расходовать деньги.

Примеры: ведущий может использовать такой вариант игровой истории: «Мы большая семья фермеров, которая хочет заработать на продаже своего урожая и поехать на отдых в Крым».

Кон 1 – продаем урожай (в семье может оказаться лентяй, который упускает мяч).

Кон 2 – покупаем страховку (тот, кто упустил мяч может остаться не застрахованным).

Кон 3 – поехали в Крым (могут не все доехать).

Игроки, пропустившие мяч, в следующий кон не переходят. Они выбывают до конца игры.

Рекомендация: для упрощения правил и ускорения игрового процесса, допускается исключение ситуации с проигравшим, который садится в центр круга. В случае исключения данного условия, игрок, пропустивший мяч, сразу выбывает из игры.

13. Что в семейном кошельке?

Тема: семейный бюджет.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: откуда берутся деньги, как формируется бюджет семьи, хорошо, когда каждый член семьи вносит свою лепту.

Педагогическая задача: формировать у обучающихся умение выделять главное, существенное в изучаемом материале, сравнивать, обобщать изучаемые факты.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе открытия нового знания для осознанного выявления проблемы и выдвижения гипотезы.

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: от 15 минут

Количество игроков: 8–9 игроков. Количество игроков должно быть кратно 3 или 4.

Что нужно для игры: ведущий, секундомер, от 10 мячей (или любых других предметов, которые можно носить в руках. Предметов должно быть в 3–4 раза больше, чем игроков.).

Описание: игроки — это «семья» — располагаются у стены зала. По залу раскиданы мячи на большом расстоянии от «семьи» и друг от друга — так, чтобы их было трудно собрать все сразу. Цель игры: за три кона собрать все мячи в «семейный кошелек». Начинает игру один участник, но постепенно к нему подключаются и другие, — так общими усилиями они за кон смогут собрать все мячи. В начале игры считалкой игроки определяют, кто глава семьи (или капитан команды), ему предоставляется право начать игру.

Первый кон. По сигналу ведущего старший отправляется на «заработки» — собирает раскиданные по залу мячи. Через короткое время, также по сигналу, он должен закончить сбор и отнести все собранное домой. Добравшись до дома, старший раздает мячи каждому члену семьи — по одному на человека — всех нужно «накормить».

Второй кон. Все мячи возвращаются на поле. Теперь на заработки вместе с капитаном идут те, кто получил от него мячи в первом коне. Активных работников становится больше и шансы забрать все мячи увеличивается. Также по сигналу ведущего они начинают и прекращают собирать мячи. Несут их в дом, снова дают каждому по мячу. Лишние мячи можно уже оставить в семейном кошельке, остальные (по количеству игроков) нужно вернуть на поле.

Третий кон. Решающий. По идее, теперь все члены семьи могут участвовать в сборе мячей, и победа уже рядом.

Исход игры — в руках ведущего. Он регулирует напряжение, скорость и сложность игры. Время, за которое нужно собрать мячи, определяет ведущий, оно зависит от степени препятствий, которые нужно преодолеть игроку во время сбора (расстояние, объем предметов, возраст и ловкость игроков и т.п.).

Раздел IV: Личные сбережения

14. Доходный вклад

Тема: личные сбережения, банковский вклад.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: личные сбережения, банковский вклад, процент по вкладу.

Педагогическая задача: восстановление работоспособности, активизация внимания и предупреждение утомляемости на занятиях по финансовой грамотности.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: игра может быть использована в качестве физминутки.

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: 5–20 игроков   
Что нужно для игры: ведущий, секундомер

Описание: механика игры «Море волнуется раз…». Задача каждого участника максимально долго удержать свой вклад в банке. В начале игры дети бегают по залу, по команде ведущего замирают на месте. Кто пошевелился, тот выходит из игры — значит, он забрал свой вклад раньше времени и дохода не получил.

В случае, если игроков соберётся больше 10, то для эффективности следует выбрать 2 ведущих.

Усложнение: увеличить время пребывания в замороженном состоянии, усложнять фигуры.

15. Копилка-прыгалка

Тема: Личные сбережения.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: финансовая цель, личные сбережения, финансовый план, способы накопления.

Педагогическая задача: формировать у учащихся умение выделять главное, существенное в изучаемом материале, сравнивать, обобщать изучаемые факты, обеспечить усвоение взаимосвязи понятий «финансовая цель», «финансовый план», «накопления».

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе открытия нового знания.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 15 минут

Количество игроков: 10 игроков

Что нужно для игры: 2 человека держат уровень, резинка 4 м, 1 человек в роли судьи. Карточки трёх видов: срок накопления, вид прыжка, финансовая цель.

Описание: Механика игры «резиночка». Два человека становятся друг напротив друга на расстоянии 1–2 м, между ними растянута резинка, концы которой связаны в кольцо. Игра начинается с самого простого уровня – резинка натянута на уровне щиколоток. Перед каждым новым коном резинка перемещается на уровень выше: колени – бедра – талия – грудь. Перед игрой игроки вытягивают 3 карточки, где указаны:

срок накопления (1 уровень = 1 год)

вид прыжка (сложность накоплений).

К примеру:   


финансовая цель (на что игроки копят), можно использовать настоящий приз.

Все игроки прыгают по очереди тем прыжком, который обозначен в карточке. Когда очередь возвращается к первому игроку, уровень резинки повышается. Побеждает тот, кто пройдет все уровни без ошибок. Он справился с задачей и накопил на финансовую цель. Если игрок совершил ошибку (задел резинку, не смог прыгнуть), он выбывает из игры.   
Дополнительный материал:  
К игре прилагается pdf-файл с карточками «срок накопления», «вид прыжка», «финансовая цель» ([Скачать PDF-файл](https://yadi.sk/i/4A7t5BE2_n31gw))

16. ФПБ

Тема: личные сбережения.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: финансовая «подушка безопасности» (ФПБ).

Педагогическая задача: формировать у учащихся умение выделять главное, существенное в изучаемом материале, сравнивать, обобщать изучаемые факты.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе открытия нового знания.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 20 минут[[4]](#footnote-4)

Количество игроков: от 3 игроков

Что нужно для игры: ведущий, не менее 3 мячей на человека, 3 ёмкости для мячей.

Описание: Игра проходит до пяти конов. По залу разбросаны мячи, выступающие в игре в роли денег, и расставлены 3 корзины с названиями обязательных статей расходов: «плата за квартиру и коммунальные услуги», «долги и налоги», «еда и одежда».

По сигналу ведущего игроки отправляются «на заработки» — собирают как можно больше мячей (или других предметов). Примерно через минуту, в зависимости от ловкости игроков и количества предметов, ведущий дает сигнал, и кон заканчивается. Теперь от заработанного нужно обязательно отдать по 1 мячу в каждую корзину — сделать обязательные выплаты; остаток можно оставить себе.

Если игроки следуют принципам финансовой грамотности, то они должны отложить сколько-нибудь мячей в сторону, формируя финансовую «подушку безопасности», хотя и не обязаны это делать. После того, как все действия совершены, можно переходить ко второму кону. По сигналу ведущего начинается второй кон по такому же сценарию.

Задача игроков: к концу игры остаться с как можно с большим количеством мячей. Интрига кроется в праве ведущего, который в любой момент игры может сказать: «Компания закрылась, вы уволены!», или «Инфляция!», или «Финансовый кризис!» (эти же условия можно определять условным генератором случайных чисел – кубиком с соответствующими надписями на гранях). Это означает, что все мячи (предметы) убираются с поля и никто больше не может найти заработка: игроки живут на то, что накопили, но при этом должны продолжать делать обязательные выплаты в корзины. У кого на момент окончания игры останется более солидная финансовая «подушка безопасности», тот и выиграл.

17. Раз-два-три-копи!

Тема: сбережения.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: сбережения, финансовая цель.

Педагогическая задача: восстановление работоспособности, активизация внимания и предупреждение утомляемости на занятиях по финансовой грамотности.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: игра может быть использована в качестве физминутки.

Возраст: 7–9 лет, при усложнении правил 10–12 лет

Продолжительность: от 15 минут

Количество игроков: 8–10 игроков. Количество игроков должно быть чётным.

Что нужно для игры: ведущий, 2 мяча, 2 баскетбольные корзины.

Описание: игроки разбиваются на две команды по 4–5 человек. Обе команды занимают место в 5 метрах от баскетбольных корзин. Игроки каждой команды должны договориться о цели накоплений их команды, то есть на что они планируют накопить. По условиям игры, за один ход (один удачный бросок) один игрок может «заработать» для командной копилки 100 рублей. Когда цель определена, обе команды громко их называют. По сигналу ведущего начинается игра.

Первые игроки в каждой команде должны взять мяч, в три прыжка (или широких шага) приблизиться к корзине и кинуть в нее мяч.

После броска первые игроки бегут обратно к команде, передают мяч вторым игрокам, которые делают тоже самое. За каждый попавший в корзину мяч команда получает 100 игровых рублей. Если мяч пролетел мимо, команда не получает ничего. Во время каждого прыжка игроков перед корзиной их команда хором скандирует: «раз-два-три-копи!», а игрок под эти слова делает один-второй-третий прыжок, бросая мяч на слове на «копи!».

Если нет баскетбольной корзины, можно отметить «цель» на стене, в которую нужно попасть мячом (желательно, чтобы попасть в нее было не так-то просто).

Игра продолжается столько конов, сколько игроков в командах (4–5).

Максимальная сумма, которую можно «накопить» в течение игры, равняется

100 х количество игроков в команде. Выигрывает команда, которая справилась с задачей быстрее и выполнила свою финансовую цель (каждый игрок принес по 100 руб.).

Усложнение: для повышения физической сложности игры можно увеличить стартовое расстояние до корзины до 7-10 метров.

Раздел V: Кредитование

18. Управление долгами

Тема: кредитование.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: кредит, процент по кредиту, кредитная история.

Педагогическая задача: расширение представлений обучающихся о последствиях взятия кредита

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе закрепления и обобщения полученных знаний  
Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 20 минут[[5]](#footnote-5)

Количество игроков: 2–8 игроков

Что нужно для игры: 1 ведущий, 6 мячей.

Описание: много разных предметов (чем неудобнее в переноске, тем лучше) лежат в одной куче. Игрок выбирает себе один предмет (берет в долг) и бежит с ним условной до цели и обратно. Важно не выпустить из рук ноши и вернуться на место в отведенное время, которое в начале игры объявляет ведущий.

Игра длится три кона: в первый кон игроки берут по три предмета, во второй — по два (при успешном прохождении дистанции кредитная нагрузка снижается) и в третьем коне они берут один предмет.

19. Кредитные путы

Тема: кредитование.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: кредит, поручитель, кредитор, заемщик.

Педагогическая задача: на эмоциональном уровне донести до обучающихся отрицательные последствия взятия кредита

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе открытия нового знания для осознанного выявления проблемы и выдвижения гипотезы

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: от 10 игроков

Что нужно для игры: ведущий

Описание: механика игры «Бабушка, распутай нас!» или «Бабка, распутай нитки».

Ведущий, выступающий в роли «заемщика», отворачивается: он не должен видеть, что делают игроки. Все участники представляют собой кредиторов, поручителей и других участников процесса кредитования. Они становятся в хоровод и «запутываются», не расцепляя рук. Чем туже получится «кредитный узел», тем сложнее окажется игра (можно переступать ногами через переплетенные руки и т.п.). По сигналу о готовности ведущий-заемщик поворачивается и принимается распутывать игроков за 5 минут. Чем скорее он справится с задачей, тем быстрее расплатится по кредитным обязательствам и освободится от долгов.

Рекомендация: в игре может принимать участие любое количество игроков, поскольку так будет проще запутаться в сложный узел, следовательно, игра станет интереснее.

20. Долговой омут

Тема: кредитование.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: виды кредитов.

Педагогическая задача: актуализировать знания обучающихся о сущности финансовых терминов

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе актуализации знаний для подведения обучающихся к формулировке темы и постановке цели занятия

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: до 10 игроков

Что нужно для игры: ведущий, 10–20 карточек с названиями видов кредитов, а также другими финансовыми продуктами, услугами.

Описание: Цель игры: не наступить на карточки, так или иначе связанные с темой кредитного неблагополучия («обойти долговой омут»).

Игрок должен лавировать между карточками с разными понятиями, так или иначе относящимися к теме денег, старательно обходя те из них, которые связаны с неприятностями в сфере займов и кредитов. Если игрок «попал в долговой омут» — он выходит из игры.

Все карточки раскладываются на полу в линию — на таком расстоянии друг от друга, чтобы игроку требовалось усилие, чтобы пройти всю дистанцию (где-то должно быть можно перешагнуть, в где-то — перепрыгнуть). Карточки время от времени можно перемешивать, менять местами, дополнять новыми понятиями, внося усложнения и обновления в игру.

В целях безопасности, чтобы не поскользнуться на листе бумаги и не упасть, можно приземляться на пол рядом с листом, задев его ногой хотя бы немного (это не считается ошибкой). В теплое время при игре на улице вместо карточек удобно использовать надписи мелом на асфальте.

Усложнение: ускоряется темп, маршрут к цели может быть с препятствиями или маршрут надо проходить на одной ножке, ни в коем случае не касаясь второй ногой пола.   
Облегчение: если базовый вариант игры оказался слишком сложным для понимания, а также в случае, если игроки не знакомы с темой «кредитование», ведущий (учитель) может корректировать тему и менять её, опираясь на знакомый детям материал.

Дополнительные материалы: список слов к игре «Долговой омут». Cписок может изменяться, дополняться, сокращаться. Цветом выделены слова, имеющие отношения к кредитам, которые нужно обходить, чтобы не проиграть.

* просрочка по ипотечному кредиту
* банковская карта
* транспортный налог
* микрозайм
* купюра
* штраф за просрочку по кредиту
* кошелек
* электронный кошелек
* спортлото
* невнимательно прочитал договор кредитования
* страховой полис
* безработица
* иск за невозврат долга
* финансовый директор
* звонок от коллектора
* транжира
* заработная плата
* аверс
* имущество
* юбилей бабушки
* рваные банкноты
* разбитое корыто

21. Закредитованные

Тема: кредитование

Понятия, которые можно повторить перед игрой: кредит, банковский займ.

Педагогическая задача: восстановление работоспособности, активизация внимания и предупреждение утомляемости на занятиях по финансовой грамотности.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: игра может быть использована в качестве физминутки.

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: от 5 игроков   
Что нужно для игры: ведущий

Описание: механика игры «Колдунчики». В начале игры считалкой или жребием выбирается ведущий, который выполняет роль «кредитора», один или несколько.  Приблизительное соотношение: 1 «кредитор» на 3–5 игроков.

Играющие разбегаются по площадке, стараясь не попасться «кредиторам». Задача последних «закредитовать» игроков. Для этого достаточно догнать и дотронуться до игрока рукой. Тот из ребят, кого коснулся «кредитор», считается «закредитованным». Он останавливается на месте, широко расставляет руки в стороны и зовет на помощь: «Чай-чай-выручай!» Освободить «закредитованного» может любой не пойманный игрок, также дотронувшись до него рукой. Но обычно ведущий пристально за этим следит и не позволяет подходить к нему свободным игрокам, стараясь поймать и заколдовать их. Игра прекращается, когда ведущие «закредитуют» всех игроков.

Раздел VI: Cтрахование

22. Страховой случай

Тема: страхование

Понятия, которые можно повторить перед игрой: страхование, страховой случай, страховой полис.

Педагогическая задача: обеспечить усвоение основных понятий и правил финансовой грамотности.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе закрепления и обобщения полученных знаний.

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: 3 кона в среднем по 5-10 минут[[6]](#footnote-6)

Количество игроков: 8–10 игроков   
Что нужно для игры: мяч

Описание: механика «Вышибалы». Участниками выбираются 2 вышибалы, которые в данной игре выполняют роль «несчастных случаев», также назначается 1 человек в роли «страховки». Игровое поле делится пополам. «Несчастные случаи» занимают позиции за краем правой и левой половины поля, их задача выбить игроков с поля. Игроки во время игры передвигаются то на правую часть поля, то на левую таким образом, чтобы оказаться на дальней половине от бросающего мяч «несчастного случая». (Если «несчастный случай 1» стоит на краю правой стороны поля, все игроки — на левой. И наоборот.) Если мяч попал в игрока, и он его не поймал, то человек выбывает из игры. Если сумел поймать мяч, то остается в игре, а мяч бросает в руки «несчастного случая», который должен выполнить следующий бросок.

Функция человека-«страховки»: этот игрок имеет 2 «жизни». Каждую из них он может «пожертвовать» другому игроку — когда в человека попадает мяч, команда может посовещаться и сказать — «используем страховку!», и игрок остается на поле. Также человек-«страховка» может воспользоваться ею сам — это тоже страховой случай. Когда «страховой случай» наступает во второй раз — «человек-страховка» покидает игровое поле, будучи выбит сам, либо, по решению команды, вместо другого выбитого игрока.

Цель игры: к концу кона сохранить «страховку» или как можно большое игроков на поле.

23. Страховка против страха

Тема: страхование.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: страхование, страхователь, виды страхования, страхование имущества.

Педагогическая задача: актуализировать знания детей о сущности финансовых терминов.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе актуализации знаний для подведения обучающихся к формулировке темы и постановке цели занятия.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 10 минут

Количество игроков: от 10 игроков

Что нужно для игры: ведущий; игровые деньги — каждому игроку по 5 игровых рублей; ведущие — 2–5 человек, «случайные неприятности» (столько же, сколько страховых случаев будет в игре); карточки страховых случаев 2–5 шт. (от чего можно защититься); темная повязка на глаза.

Описание: механика игры «Жмурки».   
Ведущий в игре выступает в роли «страховой компании». Из числа участников выбираются игроки в роли «случайных неприятностей» путем жеребьёвки или по назначению ведущего. За каждой «неприятностью» закрепляется один из вариантов ЧП. Например, пожар, угон машины, соседи затопили квартиру (порча имущества), проспал авиарейс, сломанная нога во время путешествия. О том, кто какой неприятностью является знает только «страховая компания» (ведущий), участники игры не должны этого знать.

Все участники перед игрой получают по 5 игровых рублей. На них они могут купить любые виды страховок, а могут и сэкономить — ничего не покупать.

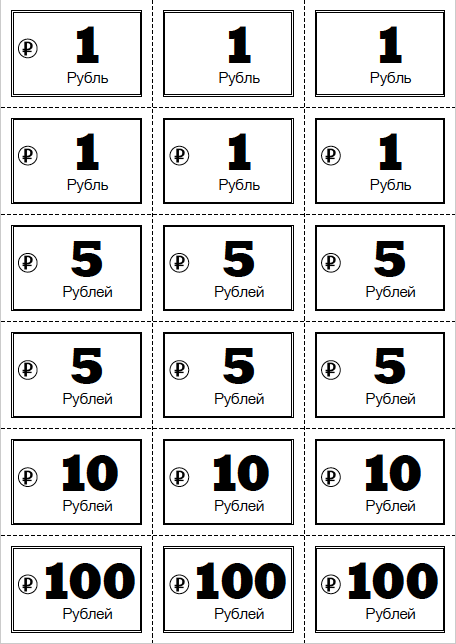
Далее начинается игра в жмурки. «Неприятности» ходят по залу с закрытыми глазами и ловят других игроков. Игроки бегают от них. Тот, кто попался должен сверить свою страховку с «неприятностью», в которой он оказался. Возможно, это «страховой случай» — если его страховой полис и тема «неприятности» совпали. Если не совпали, игрок выходит из игры. Если совпадают, то игрок получает страховую выплату.

Цель игры: обойти неприятности и остаться к концу игры с деньгами. Деньги можно получить от страховых выплат, а также из сэкономленных на страховке — страховые полисы покупать необязательно, но в таком случае сильно возрастают риски — можно потерять все. Стоимость 1 страховки = 1 игровой рубль.

Дополнительные материалы: в игре можно использовать pdf-файл с игровыми деньгами номиналом 1, 5, 10, 100 рублей. Их можно использовать в этой игре, а также в любых других. ([Скачать PDF-файл по ссылке.)](https://yadi.sk/i/4_KIyEgyZkO9hQ)

**Возможные пары неприятностей и приобретаемых страховок:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Неприятности** | **Виды полисов страхования** |
| Пожар, потоп | Страхование имущества |
| Угнали машину | Страхование средств транспорта от ущерба, хищения или угона (КАСКО) |
| Проспал на рейс | Страхование от невыезда |
| Во время похода по горам сломал ногу | Страхование путешественника |

 *pdf-файл к игре «Страховка против страха»*

24. С-Т-Р-А-Х-О-В-А-Н-И-Е

Тема: страхование.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: страхование, страховой случай.

Педагогическая задача: восстановление работоспособности, активизация внимания и предупреждение утомляемости на занятиях по финансовой грамотности.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: игра может быть использована в качестве физкультминутки, а также на этапе закрепления материала.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 5 минут

Количество игроков: 11 игроков   
Что нужно для игры: ведущий, мяч

Описание:

это игра в механике «против поля», то есть соперник игроков — стена и мяч.   
На стене намечается «цель» (можно нарисовать метку, можно отметить какой-то уровень (подоконник, форточка и т.п.), ниже которого нельзя кидать мяч. Игроки выстраиваются на расстоянии 4–5 метров от стены.

Первый игрок должен бросить мяч в стену не ниже обозначенной «цели». Когда мяч отскочит от стены и ударился о пол, его нужно перепрыгнуть. Если все сложилось удачно, то ловит мяч второй игрок, а первый становится в конце колонны. Второй повторяет всю последовательность действий. За ним мяч переходит к следующему игроку и так далее.

Тот, кто неудачно перепрыгнул мяч — сбил его или пропустил прыжок, получает штраф — первую букву «С» из слова «с-т-р-а-х-о-в-а-н-и-е». Затем игра продолжается. Следующий проштрафившийся получает вторую букву — «Т». Игра идет до 11 конов (по числу букв) — до тех пор, пока игроки не выберут все штрафные буквы или наибольшее количество букв. В игре можно подстраховаться от быстрого проигрыша. Но тогда, в случае начисления штрафа придется одного игрока выводить из игры.

Усложнение: цель для мяча можно установить выше, тогда физически задача усложняется, а также ограничить время, тогда придется увеличить скорость. Если пространство позволяет, можно играть несколькими командами по 11 человек. В этом случае каждой команде выдается мяч, а также ставится метка на стене на том же уровне, что и у команды соперников.

Раздел VII: Риски и финансовая безопасность

25. Битва за ПИН

Тема: риски, финансовая безопасность.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: банковская карта, основные правила работы банковской карты, защита личной информации, «слабое» место банковской карты.

Педагогическая задача: формировать практические умения и навыки, составляющие основу грамотного финансового поведения.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе закрепления и обобщения полученных знаний.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 15 минут

Количество игроков: 8 игроков

Что нужно для игры: ведущий, 4 обруча, 4 мяча

Описание: участники делятся на две команды. Команда 1 работает с обручами, Команда 2 — с мячами. Игроки распределены по всему полю, на полу лежат обручи. Команда 1 стоит одной ногой в обруче. Игроки в обручах могут передвигаться по полю, все время таская за собой обруч одной ногой. Другая половина с мячами. Игроки с мячами должны пройти из одного конца зала в другой, отбивая мяч от пола. По пути у них стоят «обручи», которые стремятся руками выбить мяч и заполучить ПИН-код «мячей».

Перед игрой игроки по договоренности называют придуманный ПИН-код ведущему. Один код на всю команду. По сигналу ведущего начинается игра. Команда в обручах должна вы бить мяч из рук противников. Команда с мячами должна пройти путь между обручами, чтобы у них не выбили мячи. Если мяч выбивают, игрок должен назвать одну цифру из ПИН-кода карты, если у него выбивают больше 4 раз — он выдал свою личную информацию и проиграл. Если тот, кто в обруче, покинул обруч (в порыве за мячом, к примеру), то он также выходит из игры.

Усложнение: если игроки легко справляются с заданием, количество цифр в коде можно увеличить.

26. Шпионские игры

Тема: риски и финансовая безопасность.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: ПИН-код, как придумать ПИН-код, безопасное пользование банковской картой.

Педагогическая задача: формировать практические умения и навыки, составляющие основу грамотного финансового поведения.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе закрепления и обобщения полученных знаний.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 20 минут[[7]](#footnote-7)

Количество игроков: от 10 игроков. Количество игроков должно быть чётным.

Что нужно для игры: ведущий, канат, табло из 4 листов бумаги

Описание: механика игры — перетягивание каната. Игроки делятся поровну на 2 команды — «археологов» и «черных копателей».

Пример игровой легенды: команда археологов по срочному заданию вылетела в Крым — специалистам предстоит исследовать городище Херсонеса — древнего города, построенного еще в античные времена. Вместе с заданием и оборудованием им выдали банковскую карту — одну на всю группу, с приличной суммой на счету, предназначенной для оплаты всех расходов экспедиции. На месте «археологам» встречаются «черные копатели», которые тоже узнали о кладе и планировали поживиться историческими артефактами, но встретив «археологов»­, они пошли простым путем: решили силой забрать у них банковскую карту и выведать 4 секретные цифры ПИН-кода. «Археологи» должны держаться до последнего и ни при каких обстоятельствах не выдать ни одной цифры. Схватка начинается…

Начало игры: «археологи» должны сообща придумать 4-значный ПИН-код и запомнить его наизусть. ПИН-код должны знать все члены группы. Цифры сообщают ведущему. Ведущий записывает данные на табло, закрывая несколько цифр из четырех. Например, две (количество — по усмотрению ведущего) произвольным образом, к примеру, так: 6Х3Х.

Команды противостоят друг другу, перетягивая канат в течение 2 этапов (по количеству закрытых цифр ПИН-кода). В ходе каждого этапа «копатели» могут узнать 1 цифру. Если в перетягивании каната побеждает команда «копателей», то ведущий открывает одну цифру, если побеждает команда «археологов», то «копатели» пытаются угадать цифру (количество попыток устанавливает ведущий).

Определение победителя: если «копатели» смогли открыть все цифры ПИН-кода за отведенное им количество этапов, то они выиграли. Если не смогли, то в выигрыше «археологи». После кона команды меняются ролями.

Ведущий может придумывать свои легенды, учитывая интересы учащихся. Сюжеты для легенды можно обновлять перед каждым коном. В качестве сюжетов можно использовать темы из литературы, истории или географии, которые в данный момент проходят или уже прошли учащиеся. Если среди ребят есть хорошие рассказчики, можно доверить сочинение легенды им. Единственное требование – в легенде должны быть две, противостоящие друг другу группы, у одной из которых есть банковская карта, а вторая пытается выведать ПИН-код к ней. Легенда коротко описывает завязку противостояния: например, случайное столкновение шпионов из разных стран во время секретного задания.

Усложнение: Кроме ПИН-кода, нужно узнать данные CVV кода. В этом случае, «археологам» нужно придумать и запомнить наизусть уже 7 цифр: 4 — для ПИН и 3 цифры — для CVV.

27. Финзомби

Тема: финансовая безопасность

Понятия, которые можно повторить перед игрой: виды мошенничества в интернете (взлом простого пароля электронной почты или электронного кошелька), вирусы (особенно через файлы, скачанные на сомнительных сайтах), фишинг и др.

Педагогическая задача: создать эмоционально благоприятную атмосферу на занятии по финансовой грамотности.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на мотивационном этапе.

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: от 15 минут

Количество игроков: от 10 игроков

Что нужно для игры: специального оборудования не требуется.

Описание: перед игрой ведущий определяет границы игрового поля, за которые нельзя выходить игрокам. Это может быть весь зал или его часть, если зал слишком большой.

Игру начинает выбранный считалкой или с помощью «камень-ножницы-купюра» ведущий: по легенде, — это знаменитый международный финансовый аферист по прозвищу «Финансовый Зомби».   
В начале игры ведущий находится за пределами игрового поля, а остальные игроки свободно передвигаются по полю. Затем ведущий начинает «охоту». Он должен осалить одного из игроков, а затем взять его за руку — это значит, что игрок попался в руки «финансового зомби». С этого момента пойманный тоже становится «зомби» и теперь вдвоем с ведущим «охотится» за остальными игроками.

Постепенно «зомби» становится больше: как только их стало трое, их метод ловли меняется. С этого момента и до конца игры они должны не осаливать, а окружать «добычу». Держась за руки, «зомби» должны окружить игрока и сомкнуть вокруг кольцо из своих рук. Только тогда будет считаться, что пойманный — в их сетях.

Поскольку в этой игре «зомби» не простые, а финансовые, они, в отличие от обычных, отбирают не жизнь, а все сбережения и вместе с ними — добропорядочность игроков, так что захваченные ими принимаются грабить окружающих. Во время охоты «финзомби» могут подбадривать друг друга и пугать игроков, выкрикивая хором страшными голосами: «Мы съедим твой кошелек!»

Определение победителя: в игре побеждает последний уцелевший среди «финзомби».

Раздел VIII: Банковская карта

28. Все на выпуск банковской карты!

Тема: банковские карты.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: банковская карта, понять устройство банковской карты – основные элементы и какую функцию они выполняют.

Педагогическая задача: актуализировать знания детей о сущности финансовых терминов.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе актуализации знаний для подведения обучающихся к формулировке темы и постановке цели занятия.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 15 минут

Количество игроков: 18 игроков. Количество игроков в одной команде не должно превышать 9 человек — количества элементов банковской карты.

Что нужно для игры: 2 мешка или других предметов, ограничивающих движение игрока (к примеру, обруч); 2 шаблона банковской карты ([скачать PDF-файл](https://yadi.sk/i/j1nrztJfSbPcRw) и распечатать), можно нарисовать на большом ватмане. Если игра проводится на улице, то можно нарисовать его на асфальте; 2 комплекта элементов – составляющие банковской карты (по 9 шт.). (Можно скачать и распечатать pdf-файл с элементами банковской карты).   
В случае, если игроков меньше, то игра продолжается, пока игроки по очереди не соберут все элементы, забирая их по одному за один раз.   


Описание: механика «бег в мешках».

Цель игры: как можно скорее заполнить шаблон карты нужными элементами.

Игроки делятся на две команды, выстраиваются в две шеренги у линии старта. У линии старта каждой команды лежат мешки. На территории каждой команды лежит шаблон банковской карты. Все составляющие элементы лежат в одной куче на линии финиша, забрать оттуда можно только допрыгав в мешке.

Ход игры: по сигналу ведущего игра начинается, игроки по очереди должны надеть на ноги мешок, допрыгать до финиша, забрать элемент карты, вместе с ним допрыгать к команде, команда кладет его на нужное место. Как только игрок пришел к старту, снимает мешок, передает его следующему. И так прыгают 8 игроков, пока не соберут все 9 элементов карты.

Побеждает команда, которая быстрее всех выпустила банковскую карту. Как только команда собрала карту, она тут же должна уведомить ведущего, чтобы он зафиксировал время и проверил качество работы. Если в эстафете участвуют несколько команд, то можно сначала все результаты сфотографировать во избежание подмен, исправлений и прочих махинаций.

В чем суть: правильно расположить элементы на шаблоне.

Вариант проще: на шаблоне места главных элементов будут подписаны: «название банка», «чип», «номер карты», «срок действия», «имя владельца», «магнитная полоса», «код проверки/ CVV», «информация о банке» — в процессе игры дети видят подписанные элементы и запоминают их (подключается визуальная память, эмоциональная и двигательная).

Игра легко редактируется в индивидуальную или с минимальным количеством игроков. В таком случае, один игрок должен прыгать 8 раз, чтобы собрать карту.

Усложнение:   
- добавить количество элементов;

- добавить не относящиеся к делу элементы, чтобы игроку требовалось выбрать на месте подходящий по теме вариант;

- увеличить скорость, сложность достижения элементов (к примеру, до финиша бегут парами и т.п.).

29. Процент не зацепит

Тема: кредитная карта.

Понятия, которые можно повторить перед игрой: кредит, долг, заем, процент по кредиту.

Педагогическая задача: восстановление работоспособности, активизация внимания и предупреждение утомляемости на занятиях по финансовой грамотности.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: игра может быть использована в качестве физкультминутки, а также на этапе закрепления материала.

Возраст: 10–12 лет

Продолжительность: от 5 минут

Количество игроков: до 15 игроков

Что нужно для игры: ведущий, скакалка

Описание: игроки становятся в круг, ведущий — в центре круга. Радиус круга примерно равен длине скакалки. Ведущий начинает раскручивать скакалку так, чтобы она двигалась по полу, проходя близко к ногам игроков. Их задача — перепрыгнуть через скакалку, чтобы она их не зацепила. Если это удалось — значит, игрок сумел вовремя погасить задолженность по кредитной карте. Если игрок наступил на скакалку или не успел подпрыгнуть, и скакалка его зацепила, то значит, он должен уплатить проценты за пользование кредитом по карте и выходит из игры. Игра продолжается до последнего игрока, который и становится победителем как самый аккуратный пользователь карты.

Усложнение: ведущий может увеличивать скорость раскручивания скакалки и высоту.

Игроки, соответственно, должны приложить больше физических усилий, чтобы скакалка его не зацепила.

30. Испорченный банкомат

Тема: банковская карта

Понятия, которые можно повторить перед игрой: банковская карта, дебетовая карта, кредитная карта, банкомат

Педагогическая задача: актуализировать знания детей о сущности финансовых терминов.

Этап занятия, на котором возможно использование игры: на этапе актуализации знаний для подведения обучающихся к формулировке темы и постановке цели занятия.

Возраст: 7–9 лет

Продолжительность: от 5 минут

Количество игроков: от 5 игроков

Что нужно для игры: ведущий

Описание: механика игры «Испорченный телефон».

Ведущий придумывает любую заковыристую фразу, шуточно связанную с темой пользования банковскими картами и банкоматами. Он встаёт (или садится) первым, за ним в ряд — все остальные. Ведущий тихо шепчет на ухо придуманную фразу игроку, который сидит рядом. Тот передает услышанную фразу на ухо следующему по порядку и так далее. Передавать фразу надо так, чтобы другие игроки ее не услышали. В конце ведущий подходит к последнему игроку и просит произнести услышанную фразу вслух. Наверняка она изменится до неузнаваемости. Ведущему нужно постараться придумывать фразу с «подвохом», чтобы ее нелегко было повторить без ошибки. К тому же, во время игры легко просто не расслышать, что говорят на ухо: переспрашивать при этом нельзя, а передавать фразу дальше — обязательно, поэтому игрок может додумывать свою версию, если чего-то недослышал.   
Чтобы узнать, кто исказил фразу ведущего, всех игроков просят повторить то, что они услышали. Игрок, с которого началось искажение смысла фразы, садится в конец ряда (чтобы дать ему место, все остальные игроки продвигаются на один стул вперед), а на его место садится ведущий. В случае, если фраза доходит до конца без искажений, ведущий остается прежним.

Примеры фраз:

* Этим летом лев лохматый недоволен банкоматом.
* Банк выдал карту бобру-акробату.
* Кот вставил карту и вводит ПИН-код.
* «Кинь на карту!» — прокаркала ворона на лету.
* Елка-зеленая-иголка купила по карте шелков себе на платье.
* Телепата у банкомата задержали за недоплату.

# Дидактическое руководство к Игровой разминке

Регулярные паузы на физическую разминку во время учебного процесса — не менее важная часть хорошего самочувствия ребенка, как физического, так и психологического. Упражнения перед уроком или в середине его обеспечивают активный отдых учащихся, переключают внимание ребенка с одной деятельности на другую и снимают умственное напряжение.   
Разработанные комплексы направлены на укрепление полезной к физической активности в течение дня.   
Дидактическое руководство содержит три комплекса по пять упражнений (кроме Комплекса №3)[[8]](#footnote-8), каждое из которых можно выполнить по одному или несколько раз. В зависимости от количества повторений продолжительность одной разминки варьируется от 5 до 10 минут. При разработке комплексов учитывалось ограниченное пространство класса - проходы между партами, поэтому в разминке нет упражнений с большими амплитудами и резкими движениями и опасными действиями. Каждая разминка начинается с упражнений на вытяжение, «включения» тела, затем к работе активно подключается работа с мышцами и суставами и в завершении — упражнение на восстановление дыхания и стабилизации эмоциональной активности. Из данного набора упражнений можно составить свой комплекс, более подходящий под текущую обстановку и темперамент конкретной группы.

Все три Комплекса упражнений сопровождаются краткими речевками, так или иначе связанных с темой финансовой грамотности. У них есть практические функции. С одной стороны, короткие рифмованные стихотворения позволяют собрать внимание большой группы детей и настроиться на физические действия. С другой стороны, речевки помогают регулировать дыхание. Дело в том, что дети, да и взрослые, для которых физкультура не ежедневная практика, зачастую задерживают дыхание во время выполнения упражнений. Это грубое нарушение техники выполнения упражнений, и, что еще важнее, задержка дыхания не безопасна для функционирования всего организма.  
Чтобы подключить дыхание в практику разминки, предлагается игровая форма — речевки. Во время проговаривания вслух дыхание подключается автоматически. Бывают случаи, когда ребенку сложно сочетать физические действия и воспроизведение текста наизусть. В этом случае можно разделить два действия: сначала выполнить цикл упражнения, затем произнести речевку. Одним словом, все составляющие комплекса — это самостоятельные элементы, которые можно сочетать между собой в произвольном порядке на усмотрение учителя и принимая во внимание запрос и возможности конкретных учащихся.

## **Комплекс №1**

1.1.



Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, расправить плечи, макушкой тянуться вверх. Переплести пальцы рук в зам*о*к, развернуть ладони наружу, поднять руки вверх и ладонями тянуться к потолку. Продолжая вытяжения, поднять пятки от пола и перейти на носки. Взгляд направлен вверх. Дыхание ровное. Мягко опуститься на пятки, опустить руки, расцепить пальцы. Если время позволяет, повторить 3-5 раз.

Эффект: упражнение вытягивает все тело, тонизирует позвоночник, массирует вены нижних конечностей, снимает тревожность.   
**Речевка**  
Прежде чем полететь к звездам,  
Вспомни о страховании.  
С ним безопасен легкий недуг  
и не страшны испытания.

**Техника исполнения с движениями**Упражнение выполняется в медленном темпе, на две строки подниматься вверх, на две строки — вниз.   
*Прежде чем полететь к звездам,  
Вспомни о страховании. —* в течение всего времени, пока произносятся эти слова, нужно поднять руки вверх и потянуться всем телом за руками вверх. *С ним безопасен легкий недуг  
и не страшны испытания. —* в течение звучания этих строк, мягко опускаться вниз.   
  
Интенсивность и сложность данного упражнения определяется темпом: чем медленнее, тем сложнее.

1.2.   


Прыжком расставить ноги на ширине плеч. Руки передвигать в трех положениях: на пояс, на плечи, вытянуть вверх над головой. В верхнем положении можно остановиться, чтобы интенсивно вытянуть тело.   
К исходному положению возвращаемся в обратном порядке: руки на плечи и на пояс. Вместе с прыжком соединить ноги, руки опустить вдоль ног.   
Повторить 4-8 раз

Эффект: тренирует координацию, выносливость, тренирует сердечную мышцу, развивает мышцы ног.

**Речевка**Мы – секретные агенты!

Мы ПИН-коды и пароли

Не запишем, а запомним,

Если хватит силы воли.

**Техника исполнения с движениями**На одну строку речевки выполнить все действия вверх или вниз.   
Последовательность всех действий вверх: прыжок, руки на пояс, руки на плечи, руки вверх.

Последовательность всех действий вниз: руки на плечи, руки на пояс, прыжок, руки вниз.  
Сочетать ритм четверостишия с движениями упражнения. К примеру, так:   
*Мы* – прыжок

*Секрет* — руки на пояс  
*ные* — руки на плечи *агенты!* — руки вверх

*Мы* — руки на плечи  
*ПИН-коды* — руки на пояс  
*и* – прыжком ноги вместе  
*пароли –* руки вниз, по швам.

*Не* – прыжок

*запишем* — руки на пояс  
*а* — руки на плечи *запомним,* — руки вверх

*Если* — руки на плечи  
*хватит* — руки на пояс  
*силы* – прыжком ноги вместе  
*воли –* руки вниз, по швам.

1.3.

  
Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, расправить плечи, макушкой тянуться вверх.   
Выполнить наклоны вправо и влево: сначала правая рука скользит по ноге вниз, левая в это время вытягивается вверх. Потом поменять стороны. Руками тянуться активно в пол и в потолок, совершая наклон в сторону нижней руки, таким образом, растягивая противоположный бок. Упражнение выполнять в умеренном темпе 5-7 раз в каждую сторону.   
 Эффект: растягивает боковые мышцы грудной клетки, мышцы рук, спину и плечи, вытягивает позвоночник в поясничном отделе, укрепляет боковые мышцы.

**Речевка**Чтобы на завтрак есть бутерброды,  
управляй финансами мудро:  
выше поднимай доходы,   
а расходы сокращай люто.  
  
**Техника исполнения с движениями**   
упражнение можно начать выполнять в медленном темпе. На две первые строки скользить рукой по ноге, наклоняя корпус в сторону. На словах про доходы и расходы хорошо растянуть руки вниз и вверх.  
  
*Чтобы на завтрак есть бутерброды, управляй финансами мудро:* — наклон вниз  
*выше поднимай доходы,* — активно тянуть верхнюю руку вверх.  
*а расходы сокращай люто.* — тщательно тянуться нижней рукой вниз.   
По самочувствию учащихся, темп можно увеличить, сочетая движения с ритмом речевки.

1.4.

  
Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, расправить плечи, макушкой тянуться вверх.   
Выполнить наклоны вперед. Движение начинается от макушки, она тянется вниз. Затем скруглить спину и согнуть ноги в коленях, продолжая движение макушкой как можно ниже. Стараться пятки не отрывать от пола. В конце расслабить руки и опустить их вниз.   
Затем вернуться в исходную позицию, начиная движение со спины. Спиной потянуться вверх, постепенно разгибая ноги в коленях, голову поднять медленно в самую последнюю очередь. Упражнение выполнять в медленном темпе. Если позволяет подготовка, можно руки опускать на пол.   
Эффект: укрепляет ноги, придает гибкость позвоночнику, тонизирует органы брюшной полости, улучшая пищеварение.

**Речевка**

Ныряй глубже в договор,  
читай все буквы внимательно.   
Важного не видно в упор,  
но ты ищи с лупой тщательно.

**Техника исполнения с движениями***Ныряй глубже в договор,* — проговаривая эти слова, начинается движение вниз. *читай все буквы внимательно.* — проговаривая эти слова, исполняется движение вверх. *Важного не видно в упор, —* опуститься вниз.  *но ты ищи с лупой тщательно*. — вернуться в исходное положение.

1.5.

  
Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, расправить плечи, макушкой тянуться вверх.   
Сделать глубокий вдох и глубокий выдох. Вдох через нос, выдох через рот со звуком ссссс. Во время упражнения не сутулиться, тянуться за макушкой вверх.   
Сделать 5-7 циклов дыханий.   
 Эффект: ровное дыхание успокаивает, освежает мозг, помогает проснуться утром, поднимая тонус; укрепляет мышцы живота, улучшает осанку.

Для восстановления дыхания лучше сохранять тишину, ничего не говорить – обойтись без речевок, сосредоточиться на дыхании.

## **Комплекс №2**

**2.1.**

****  
Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, расправить плечи, макушкой тянуться вверх.   
и. п. Ноги вместе – одна нога опорная, другую согнуть в колене, стопу поставить на бедро или голень (НЕ НА КОЛЕНО) – стоять на 1 ноге, поймать баланс, если все ок — поднять руки вверх – тянуться вверх руками – взгляд вперед и вверх. Вариант попроще: руки на поясе — макушкой тянуться вверх. Опустить руки – опустить ногу – поменять ноги.

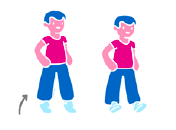
Эффект: развивает равновесие, концентрацию, укрепляет ноги, улучшает осанку, укрепляет мышцы стопы, помогает устранить плоскостопие.

**Речевка**

Чем дольше продержится банковский вклад,

Тем больше мы денег получим назад.

**Техника исполнения с движениями**Двустишие лучше читать, когда дети поймают баланс и укрепятся в позиции на одной ноге. Таким образом можно создать игровую ситуацию соревнования, и посмотреть, кто продержится до конца стихотворения.  
   
**2.2.**

  
Шаги на носочках и на пятках.   
Исходное положение: стопы на полу, руки на поясе. Сделать три – четыре шага вперед на носочках, три шага назад на пятках. Повторить 2 – 6 циклов туда – обратно.   
  
Эффект: укрепляет мышцы стопы, препятствует формированию плоскостопия, тонизирует мышцы ног и кора, а также развивает чувство баланса.

**Речевка**

Пусть случайные расходы

И не делают погоды,

Но надо быть внимательным

К расходам обязательным.

**Техника исполнения с движениями**Шаги нужно сочетать с ритмом четверостишия. Четыре шага вперед на носочках на каждый слог:*пусть — случай — ные — расходы*. Затем   
четыре шага назад на пятках на каждый слог: *и не — дела — ют — погоды,*На оставшиеся две строки — по четыре шага вперед и назад, на мысках и пятках соответственно:   
*Но надо — быть — вниматель — ным* — четыре шага на мысках.   
*К расходам —обя — затель — ным —* четыре шага на пятках.

**2.3.**

  
Исходное положение: ноги на ширине плеч, руки на поясе. Выполнить повороты в стороны. Сделать поворот вправо всем туловищем, стараясь, чтобы ноги и таз оставались стабильными, не поворачивались в след за телом. Повторить 5 – 10 циклов. Один цикл — поворот в обе стороны.

Эффект: укрепляет мышцы пресса, тонизирует позвоночник, укрепляет мышцы ног.

**Речевка**Рубли убегают, играют в прятки,

Только что были – и вот их нет!

Их дрессируй, приучай к порядку –

Веди домашний бюджет!

**Техника исполнения с движениями***Рубли убегают,* — поворот вправо

*играют в прятки,* — поворот влево

*Только что были* — поворот вправо *и вот их нет!* — поворот влево *Их дрессируй,* — поворот вправо *приучай к порядку –* поворот влево

*Веди домашний бюджет! —* вернуться в исходное положение.

**2.4.**

  
Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, макушкой тянуться вверх.   
Поднять обе руки вверх над головой, ладони смотрят друг на друга. Совершить приседание, отводя таз далеко за линию пяток, как будто нужно сесть на далеко стоящий стул. Руками продолжать тянуться вверх. Вес переносить на пятки. Смотреть вперед, а не в пол.   
Вернуться в исходное положение. На выдохе — вниз, на вдохе — вверх.   
Эффект: устраняет тугоподвижность плеч, способствует равномерному развитию мышц ног и даже исправляет мелкие дефекты ног, тонизируются органы брюшной полости и спина.

**Речевка**После долгой усердной работы  
Не забудь отложить часть дохода.  
Год таких регулярных стараний  
Защитит всю семью от страданий.   
  
**Техника исполнения с движениями**

Упражнение лучше выполнять медленно: на одну строку – движение вниз, на другую – обратное движение.   
*После долгой усердной работы* — опуститься вниз, при этом руками изо всех сил тянуться вверх.   
*Не забудь отложить часть дохода*. — подняться вверх.   
*Год таких регулярных стараний* — еще раз опуститься вниз.   
*Защитит всю семью от страданий.* — вернуться в исходное положение.

**2.5.**

Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, макушкой тянуться вверх, позвоночник выровнять. Сделать глубокий вдох и глубокий выдох. Вдох через нос, выдох через рот со звуком ссссс. Во время упражнения не сутулиться, тянуться за макушкой вверх. Сделать 5-7 циклов дыханий.

Эффект: ровное дыхание успокаивает, освежает мозг, помогает проснуться утром, поднимая тонус; укрепляет мышцы живота, улучшает осанку.   
Для восстановления дыхания лучше сохранять тишину, ничего не говорить – обойтись без речевок, сосредоточиться на дыхании.

## **Комплекс №3**

3.1.

  
Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, макушкой тянуться вверх. Начать ходьбу на месте, постепенно увеличивая амплитуду поднятия колена. — с каждым разом колено поднимается выше и выше. Корпус держать прямо, к колену не наклонять.   
Все движения выполнять четко, ритмично, тщательно артикулируя каждое движение.  
Эффект: разогревает тело, формирует правильную осанку, тренирует суставы и мышцы ног, способствует профилактике плоскостопия.

**Речевка**Аты-баты к банкомату  
К банкомату шли ребята.  
Им на карту поступила  
долгожданная зарплата.  
  
**Техника исполнения с движениями**Сочетать движение со строками речевки можно сочетать по-разному, чередуя амплитуду поднятия колена. Сначала колено поднимается, как при обычной ходьбе, затем высота заметно увеличивается. Получается по 2 шага в каждом положении, на каждую строку.   
   
Вариант 1:

*Аты-баты к банкомату* — колено поднимается обычно.  
*К банкомату шли ребята.* — колено поднимается очень высоко  
*Им на карту поступила* — колено поднимается обычно.  
*долгожданная зарплата.* — колено поднимается очень высоко   
Вариант 2:   
*Аты-баты к банкомату*, *К банкомату шли ребята.* —Колено поднимается обычно   
*Им на карту поступила, долгожданная зарплата. —* Колено поднимается очень высоко:

**3.2.**

  
Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, макушкой тянуться вверх.   
Прыжком расставить ноги в стороны, а руки поднять широко вверх, одновременно сделав хлопок над головой. Прыжком вернуться в исходное положение. Повторить 4-8 раз, постепенно увеличивая темп.

Эффект: развивает выносливость, улучшает работу сердечно-сосудистой и дыхательной системы, тонизирует мышцы всего тела.

**Речевка**Не имей сто рублей, а имей сто друзей!  
  
**Техника исполнения с движениями**на каждое слово менять положение рук и ног.   
*Не* — прыжок с хлопком над головой  
*имей* — прыжок и руки вниз  
*сто* — прыжок с хлопком над головой  
*рублей* — прыжок и руки вниз  
*а* — прыжок с хлопком над головой  
*имей* — прыжок и руки вниз  
*сто* — прыжок с хлопком над головой  
*друзей* — прыжок и руки вниз

Можно сделать несколько циклов, постепенно ускоряя темп.

**3.3.**

  
Исходное положение: стопы вместе, руки на поясе, макушкой тянуться вверх.

На выдохе сильно растянуть спину: скруглить спину, согнуть ноги в коленях, локти направить вперед. На вдохе разогнуться: свести лопатки, раскрыть грудную клетку, локти направить назад.   
Дыхание не задерживать. Упражнение выполнять в умеренном темпе 5-7 раз.   
Эффект: снимает общее утомление после длительной сидячей работы, тонизирует мышцы спины, улучшает состояние легких и дыхательной системы, способствует насыщению крови кислородом.

**Речевка**

Не прячь под подушкой свои сбереженья,

Помогу тебе разобраться я:

Даже если они избегнут хищения,

Все равно их «съест» инфляция!

**Техника исполнения с движениями**Начать можно в медленном темпе — на каждую строку по одному движению:  
*Не прячь под подушкой свои сбереженья, —* скруглить спину.

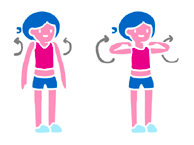
*Помогу тебе разобраться я:* — раскрыть грудную клетку.

*Даже если они избегнут хищения, —* скруглить спину.

*Все равно их «съест» инфляция!* — раскрыть грудную клетку.  
  
Второй подход можно сделать в два раза быстрее:   
*Не прячь под подушкой —* скруглить спину.  *свои сбереженья,* — раскрыть грудную клетку.  
*Помогу тебе —* скруглить.  *разобраться я: —* раскрыть грудную клетку.

*Даже если они —* скруглить спину. *избегнут хищения,* — раскрыть грудную клетку. *Все равно их «съест» —* скруглить спину. *инфляция! —* вернуться в исходное положение.

**3.4.**

  
Исходное положение: стопы вместе, руки опущены. Начать круговые вращения плечами по часовой стрелке и обратно. Сделать по 4 круга в одну и другую сторону.   
Затем изменить положение: согнуть руки в локтях, коснуться пальцами плеч, локти широко направить в стороны. Выполнить круговые движения локтями, очерчивая в воздухе широкие круги. Сделать по 5 кругов в одну и другую сторону. Вернуться в исходное положение.

Эффект: тонизирует мышцы плечевого пояса, а также плечевые суставы, активизирует мышцы шейного и грудного отдела позвоночника, улучшает циркуляцию кровообращения мозга.   
   
**Считалочка**Рубль, евро, доллар – раз.

Форинт, тугрик – под матрас.

Гривна, крона, песо, франк,

Вон из круга прямо в банк!  
  
**Техника исполнения с движениями**Рубль, евро, доллар – раз. — на 4 раза вращать плечами в одну сторону

Форинт, тугрик – под матрас. — на 4 раза вращать плечами в обратную сторону

Гривна, крона, песо, франк, — на 4 раза вращать локтями в одну сторону

Вон из круга прямо в банк! — на 4 раза вращать локтями в другую сторону  
  
**3.5. [[9]](#footnote-9)**

Исходное положение: ноги на ширине плеч. Руки вытянуть перед собой, сделать несколько движений кистями и запястьями, как если бы вы сигналили «Привет» или «Пока!». Положить руки на талию, на плечи, затем выпрямить и вытянуть руки вверх. Движения руками делать поочередно: сначала правая рука на талию, затем левая; правая рука на правое плечо, затем левая – на левое; правая рука вверх, затем левая. Сделать 5 хлопка в ладоши над головой. Затем снова руки положить на талию и чередовать наклоны корпуса в стороны и приседания. Встать ровно, вытянуть руки в стороны, хорошо потянуться. Вытянуть руки перед собой, сделать несколько круговых движений запястьями. Потрясти кистями, вернуться в исходное положение.   
   
**Речевка:**Станем прямо.

Говорила мышке мама:

«Не имей проблем с долгами».

Раз-два-три-четыре-пять,

Будем правила считать.

Раз, сначала прочитать

То, что хочешь подписать,

Два, тогда берем мы в долг,

Если в этом видим толк,

Три, а если взял верни,

И четыре – не тяни,

Пять, — не надо в долг давать,

Коль не знаешь, как забрать.

Что сказала мышке мама?

Не имей проблем с долгами!

**Техника исполнения с движениями**

Исходное положение: ноги на ширине плеч. Руки вытянуть перед собой, сделать несколько движений кистями и запястьями, как если бы вы сигналили «Привет» или «Пока!». Положить руки на талию, на плечи, затем выпрямить и вытянуть руки вверх. Движения руками делать поочередно: сначала правая рука на талию, затем левая; правая рука на правое плечо, затем левая – на левое; правая рука вверх, затем левая. Сделать 4 хлопка в ладоши над головой. Затем снова руки положить на талию и чередовать наклоны корпуса в стороны и приседания. Встать ровно, вытянуть руки в стороны, хорошо потянуться. Вытянуть руки перед собой, сделать несколько круговых движений запястьями. Потрясти кистями, вернуться в исходное положение.  
*Станем прямо.  Говорила мышке мама:*— ноги на ширине плеч. Руки вытянуть перед собой

*«Не имей проблем с долгами». —* Руки вытянуть перед собой, сделать несколько движений кистями и запястьями, как если бы вы сигналили «Привет» или «Пока!»

*Раз-два-три-четыре-пять, -* Положить руки на талию, на плечи, затем выпрямить и вытянуть руки вверх. Движения руками делать поочередно.

*Будем правила считать.*

*Раз, сначала прочитать*- Сделать 4 хлопка в ладоши над головой.

*То, что хочешь подписать,*

*Два, тогда берем мы в долг,*

*Если в этом видим толк,*

*Три, а если взял верни, -* на эти четыре строкиснова руки положить на талию и чередовать наклоны корпуса в стороны и приседания.

*И четыре – не тяни,*

*Пять, — не надо в долг давать, –на две строки* встать ровно, вытянуть руки в стороны, хорошо потянуться.

*Коль не знаешь, как забрать. -* Вытянуть руки перед собой, сделать 4 круговых движения запястьями в одну сторону.

*Что сказала мышке мама? –* продолжая держать руки вытянутыми, сделать 4 круговых движения запястьями в другую сторону.

*Не имей проблем с долгами! -* Потрясти кистями, вернуться в исходное положение.

3.6.

  
Исходное положение: стопы вместе, руки вдоль тела, макушкой тянуться вверх, позвоночник ровный. Сделать глубокий вдох и глубокий выдох. Вдох через нос, выдох через рот со звуком ссссс. Во время упражнения не сутулиться, тянуться за макушкой вверх.   
Сделать 5-7 циклов дыханий.

Эффект: ровное дыхание успокаивает, освежает мозг, помогает проснуться утром, поднимая тонус; укрепляет мышцы живота, улучшает осанку.

Для восстановления дыхания лучше сохранять тишину, ничего не говорить – обойтись без речевок, сосредоточиться на дыхании.

## **Единый список речевок и считалок по финансовой грамотности, собранных по темам.**

Пять из них не были использованы в упражнениях из–за объема, однако, они могут быть приняты в работу в качестве сквозных речевок — одной на весь комплекс.   
 **Про семейный бюджет**

Рубли убегают, играют в прятки,

Только что были – и вот их нет!

Их дрессируй, приучай к порядку –

Веди домашний бюджет!

**Про подушку финансовой безопасности**1) Есть вероятности

У неприятностей.

Даже для тех, кто в танке!

Подушку финансовой

безопасности

Копи на счёте в банке!

2) После долгой усердной работы  
Не забудь отложить часть дохода.  
Год таких регулярных стараний  
Защитит всю семью от страданий.

**Про финансовое планирование**Чтобы на завтрак есть бутерброды,  
управляй финансами мудро:  
выше поднимай доходы,   
а расходы сокращай люто.

**Про обязательные расходы  
1)** Пусть случайные расходы

И не делают погоды,

Но надо быть внимательным

К расходам обязательным.

**2)** Если новая игрушка

Может малость подождать,

За просрочку «коммуналки»

Могут вас оштрафовать.

**Про кредит и проценты**  
Взять кредит легко и просто –

Только надо понимать,

Что его с учетом роста

Вам придётся отдавать:

За покупку в кредит соблазнительный

Начислят процент мучительный!

**Про правила работы с долгами**Станем прямо.

Говорила мышке мама:

«Не имей проблем с долгами».

Раз-два-три-четыре-пять,

Будем правила считать.

Раз, сначала прочитать

То, что хочешь подписать,

Два, тогда берем мы в долг,

Если в этом видим толк,

Три, а если взял верни,

И четыре – не тяни,

Пять, — не надо в долг давать,

Коль не знаешь, как забрать.

Что сказала мышке мама?

Не имей проблем с долгами!

**Про вклад**Чем дольше продержится банковский вклад,

Тем больше мы денег получим назад.

**Про инфляцию**Не прячь под подушкой свои сбереженья,

Помогу тебе разобраться я:

Даже если они избегнут хищения,

Все равно их «съест» инфляция!

Деньги спасать от инфляции надо –

Пользуйтесь, граждане, банковским вкладом!

Пусть цены на рынке всё время растут –

Нам деньги из банка с процентом вернут!

**Про ПИН-код и овердрафт**  
Мы – секретные агенты!

Мы ПИН-коды и пароли

Не запишем, а запомним,

Если хватит силы воли.

Мы сегодня космонавты!

Нам не надо овердрафта.

Долг по карточному счету

Не допустит нас к полету.   
  
**Про дебетовую и кредитную карты**

Дебетовая карта – твой кошелек.

Деньги кладешь и тратишь.

Кредитная карта – уже должок.

Средствами банка платишь.

Что-нибудь купишь – и минус на счете,

Процент начинает «капать».

И чем скорее всю сумму вернете,

Тем меньше чужому дяде (тете),

Процентов удастся сцапать.

**Про страхование  
  
1)** Дождь идет из потолка,  
По полу бежит река.  
Прорвало водопровод!  
Кто заплатит за ремонт?

Кто? Страховая компания!

Есть договор страхования:

Много лет помаленечку

Отчисляли ей денежку,

А теперь, как случилась беда,

Весь ущерб возместят нам. Да!

**2)** Прежде чем полететь к звездам,  
Вспомни о страховании.  
С ним безопасен легкий недуг  
и не страшны испытания.

**Про названия денег разных стран**

Рубль, евро, доллар – раз.

Форинт, тугрик – под матрас.

Гривна, крона, песо, франк,

Вон из круга прямо в банк!

**Про внимательное чтение договора**

Ныряй глубже в договор,

читай все буквы внимательно.   
Важного не видно в упор,  
но ты ищи с лупой тщательно.

**Про финансовые цели**

Первая группа:

– Мы не пили, мы не ели.

И купили самолёт.

Далеко не улетели -

Керосин все деньги жрёт.

Вторая группа:

– Зря не пили, зря не ели

Вкусности любимые –

Вы финансовые цели

Ставьте достижимые.

**Считалка об анатомии семейного бюджета.**

Вышел месяц из тумана,

Вынул деньги из кармана,

И давай их считать-пересчитывать:

Раз-два – круглый год

Ежемесячный доход.

Папина зарплата,

Обычно маловата.

Три-четыре – на сестренку:

По уходу за ребенком

Мамино пособие,

Тоже не особое.

Пять-шесть – рядом есть

Мамин папа, папин тесть,

Его дедушкой зовут,

Ему пенсию дают.

Семь-восемь – старший брат,

Не дают ему зарплат:

Сопромат он изучает,

Стипендию получает.

Девять-десять – посчитали

Ежемесячный доход.

Отдохнули, позевали,

А теперь – наоборот.

Каждый месяц знает траты

И с пособий и с зарплаты,

Не зависят от погоды

Регулярные расходы.

Раз-два – чтобы жить,

Надо есть и надо пить,

Чтоб погоды не бояться,

Надо также одеваться.

Три-четыре – чтоб добраться

До работы, в магазин,

Надо брать билет на транспорт,

Или покупать бензин.

Пять-шесть – в нашем доме

Платим мы за свет и воду,

Если сняли мы квартиру,

И аренда – плюс к расходу.

Семь-восемь – брал кредит?

Не забудь внести платёж.

Помнят в банке каждый рубль,

Банк умён – не проведешь.

Девять-десять – нам не лень,

Раз хотим спокойно жить,

Про запас «на чёрный день»

Хоть немного отложить.

1. **Разработчик материалов к внедрению в образовательную практику** Штильман Наталья Валерьевна, преподаватель, руководитель педагогической практики, кандидат педагогических наук. [↑](#footnote-ref-1)
2. Игра «Считай сдачу», так же как и ряд других игр, предполагает вариативность, связанную с усложнением содержания игровой задачи, поэтому может быть использована и с детьми более старшей возрастной категории [↑](#footnote-ref-2)
3. Данная игра оптимальна для использования в рамках внешкольных мероприятий. [↑](#footnote-ref-3)
4. Данная игра оптимальна для использования в рамках внешкольных мероприятий. [↑](#footnote-ref-4)
5. Данная игра оптимальна для использования в рамках внешкольных мероприятий. [↑](#footnote-ref-5)
6. Данная игра оптимальна для использования в рамках внешкольных мероприятий. [↑](#footnote-ref-6)
7. Данная игра оптимальна для использования в рамках внешкольных мероприятий. [↑](#footnote-ref-7)
8. Комплекс №3 состоит из 6 упражнений. Добавленное упражнение и речевка появились в результате межрегионального конкурса среди российских школ. Автор-победитель конкурса — Алёна Ершова, ученица МКОУ СШ №5 г. Михайловка, Волгоградской области. [↑](#footnote-ref-8)
9. Упражнение и речевка победителя межрегионального конкурса FinFun, Алёны Ершовой. [↑](#footnote-ref-9)