Дидактическая игра по формированию основ финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста

«Финансовая memory»

**Разработчики:** М.Н. Колгашкина , Левченко А.Ю., воспитатели, И.А. Филатова, заведующий МБДОУ «Детский сад «Сказка» г. Белокуриха Алтайского края.

**Возрастная категория**: дети от 5 лет

**Количество игроков**: от 2-6 человек

**Аннотация**

Свое название настольная игра «мемори» получила от англ. memory (память) и полностью оправдывает свое название.

In-memory computing, или вычисления в оперативной памяти — это технология, позволяющая в режиме реального времени обрабатывать огромные массивы данных.

Это не только веселая, но и полезная развивающая игра - с ее помощью вы тренируете усидчивость, внимание ребенка, развиваете память и зрительное восприятие.
Игра «мемори» – это карточная настольная игра, состоящая из парных картинок, где основной целью игры является «открытие» как можно большего числа парных карточек.

Игра ведется двумя одинаковыми колодами карточек, на лицевой стороне которых изображены картинки.

**Правила игры:**

Все карточки перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами лицевой стороной (картинкой) вниз. Игроки по очереди открывают (переворачивают) по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек. Если карточки не совпадают - игрок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и право хода переходит к следующему участнику. Когда непарные карточки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить, где какая картинка лежит.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.

**ВАРИАНТЫ ИГРЫ**

1. **КТО ПЕРВЫЙ?**

Ведущий показывает играющим карточки по одной и спрашивает: «Что это?».

Тот, кто первым правильно назовет, что на ней изображен, получает карточку себе.

Игра продолжается до тех пор, пока карточки не закончатся. Выигрывает тот, кто соберет больше карточек.

1. **КТО БЫСТРЕЕ?**

Один комплект карточек ведущий раздает поровну играющим, они раскладывают их перед собой изображением вверх. А остальные (парные для первого комплекта) ведущий кладет перед собой изображением вниз. Затем берет карточки по одной и называет, что на них изображено. Например, «монеты». Игрок, у которого есть карточка с такой картинкой, говорит: «Мне нужны монеты», берет карточку и кладет рядом со своей. Выигрывает тот, кто быстрее подберет для всех своих карточек пары.

1. **ЛОТО ПО ПАМЯТИ**

Один комплект карточек поровну раздают всем участникам. Остальные (парные для первого комплекта) карточки раскладывают на середине стола картинками вверх. В течение какого-то промежутка времени игроки запоминают их расположение. Затем карточки в центре стола переворачиваются картинкой вниз. Игроки по очереди открывают по одной карточке. Если это их картинка, то забирают ее себе, если нет, кладут обратно рисунком вниз. Выигрывает игрок, первым собравший для своих карточек пары.

1. **НАЙДИ ПРОПАЖУ.**

5-6 карточек раскладывают на столе рисунком вверх. Запомнив все картинки, игроки закрывают глаза, а ведущий убирает одну карточку. Тот из игроков, кто первым вспомнит, что именно пропало, забирает карточку себе. Ведущий добавляет 2 новые, и 1 убирает. Игроки запоминают новый комплект карточек. Задание повторяется. Выигрывает тот, кто соберет большее количество карточек.

1. **ИДЕМ В ГОСТИ.**

Эта игра предназначена для развития навыков ориентирования на плоскости.

Ведущий раскладывает 24 карточки рядами по 5 штук картинками вверх, а в центре оставляет пустое место. Отсюда игроки начинают движение. Ведущий задаёт первому игроку маршрут движения, по которому надо пройти, например: «Одна карточка верх, две – вправо. К кому или к чему мы пришли?». Ребенок отвечает. Теперь меняемся ролями.