**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 28 р.п. Ишня»**

**Дидактическая игра**

**«Что? Где? Когда»**

**(для детей старшего дошкольного возраста (6, 7, 8 лет))**

Составила воспитатель:

Нестерова Анастасия Александровна

 **Паспорт дидактической игры «Что? Где? Когда»**

**(для детей старшего дошкольного возраста (6, 7, 8 лет))**

**Цель**: обобщить, систематизировать, закрепить знания детей старшего дошкольного возраста по теме «Финансовая грамотность»

**Задачи:**

**Образовательные**:

1. Продолжать учить старших дошкольников играть в дидактические игры; соблюдать правила игры; быть сдержанными; умело отвечать на вопросы воспитателя и отгадывать загадки.
2. Закреплять знания детей о математических представлениях; профессиях и т.д.
3. Доставить воспитанникам удовольствие от дидактической игры.

**Развивающие**:

1. Продолжать развивать у старших дошкольников любознательность, коммуникативные качества, речевую активность и мыслительные способности.
2. Продолжать формировать у детей психические процессы: память, внимание, восприятие, мышление, речь, воображение, мелкую моторику пальцев рук.
3. 3.Побуждать детей выражать эмоциональный отклик на выполненные задания (восторг, радость, удовлетворённость и др.).

**Воспитательные**:

1. Продолжать воспитывать у старших дошкольников интерес к интеллектуальным играм, творческим заданиям.
2. Формировать личностные качества детей: чувство товарищества, ответственности, взаимовыручки, умение работать в коллективе.
3. Создать условия для плодотворного и эффективного сотрудничества детей и взрослых;

**Интеграция образовательных областей**:

* речевое развитие (связная речь, обогащение словаря новыми словами, коммуникабельность в общении);
* социально-коммуникативное развитие (игра, трудовое и нравственное воспитание);
* физическое развитие (физкультминутки)
* художественно-эстетическое развитие (рисование).

**Оборудование: и материалы**: стол-барабан, волчок со стрелкой, конверты с заданиями.

В игре могут участвовать от 4 до 6 человек. Ведущим игры - является воспитатель. В игру входит 8 заданий, за каждое задание дается 1 очко. При помощи считалки выбирается капитан команды, которому в течении всей игры дается право выбирать игрока, который после обсуждения будет отвечать на вопрос.

**1 задание: «Лестница»**

Игроки должны за 2 минуты разложить монеты по возрастанию, бумажные купюры по убыванию.

**2 задание: «Загадки»**

На каждую загадку отводится 10 секунд, после обсуждения капитан выбирает игрока, который будет отвечать на загадку.

**3 задание: «Покупки»**

Игрокам выдается определенная сумма денег (15, 20,30 рублей) и предлагается совершить покупки (именно на эту сумму). Определить важность покупок (что нужно купить сначала, что потом).

**4 задание «Физкультминутка»**

Физкультминутки – это кратковременные упражнения, проводимые с целью предупреждения утомления, восстановления умственной работоспособности (возбуждают участки коры головного мозга, которые не участвовали в предшествующей деятельности, и дают отдых тем, которые работали).

Значение: помогают отдохнуть, развлечься, снять напряжение, получить ощущение физической разрядки, улучшают кровообращение, снимают утомление мышц, нервной системы, активизируют мышление детей, создают положительные эмоции и повышают интерес к занятиям.

**5 задание: «Деньги будущего»**

Игрокам выдаются карандаши и листы бумаги. За 3 минуты дети должны придумать и нарисовать деньги будущего, затем их презентовать.

**6 задание: «Профессии»**

Игрокам выдаются карточки, на которых изображены люди различных профессий. За 2 минуты дети должны отгадать профессию и назвать орудия труда данной профессии.

**7 задание: «Угадай, что в ящике?»**

Детям при помощи загадки задается вопрос. Дается 1 минута на обсуждение. *У каждой из них достоинство есть,*

*И по нему воздают каждой честь —*

*По щепотке одной, другой же — по пуду.*

*Но сравнивать их я, конечно, не буду:*

*Без маленькой самой не будет большой.*

*И вам приходилось встречаться с такой.)*

**8 задание: «Реклама»**

Игрокам выдается карточка с товаром, и за 3 минуты они должны придумать кричалку.