**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение**

**«Большелеушинская средняя общеобразовательная школа»**

Игра - квест по финансовой грамотности

*«Деньги любят счёт»*

**Подготовила и провела:**

**учитель начальных классов**

**Плесовских А.С.**

Большие Леуши, 2019г

**Игра- квест "Деньги любят счёт"**

***Цель:*** формирование основ знаний о личных финансах и семейном бюджете в младшем школьном возрасте у учащихся 1 – 4 классов.

**Планируемые результаты образовательного события**:

***Личностные:*** формирование понимания ограниченности семейного бюджета, необходимости его рационального планирования и расходованияс учетом личных нужд и трат.

***Метапредметные:*** развитие способности использовать математические вычисления для поиска наиболее эффективных способов формирования семейного бюджета, развитие смыслового чтения текстов финансового содержания, развитие способности критически осмысливать информацию, в том числе рекламную.

***Предметные:*** формирование знаний о семейном бюджете, его расходной и доходной частях, профиците и дефиците семейного бюджета.

**Краткое описание квест-игре:**

Игра проводится как внеурочное интерактивное образовательное событие, являясь групповым соревновательным квестом.

Примерная продолжительность игры - 40 минут.

Для проведения игры необходимо:

* создать 4 команды по 5-6 человек;
* подготовить просторный зал, лучше школьные рекреации, на которых будут размещены Старт, 5 точек-станций, Финиш;
* разработать маршрутные листы, где будут указаны станции в определенном порядке для каждой команды;
* подготовить « МОНЕТКИ» и листы с заданиями по каждой станции;
* подготовить наградной материал по итогам игры;
* назначить ведущих. У ведущих будет комплект заданий, критерии и монетки, которые заработают команды;

Ход занятия

Каждая команда получает маршрутный лист, в котором станции указаны в определенном порядке (очень важно, чтобы команды не пересекались на станциях и не мешали друг другу):

***1. «Финансовый эрудит»***

***2. «Лови выгоду!»***

***3. «Стратегия»***

Важно подчеркнуть, что названия станций позволяют участникам догадаться, какие задания они будут выполнять, самостоятельно поставить цели и выбрать ученика, который будет руководить командой на каждом этапе.

Необходимо отметить, что в образовательном событии используются межпредметные связи: математика, литературное чтение, окружающий мир.

Победители награждаются дипломами и памятными подарками.

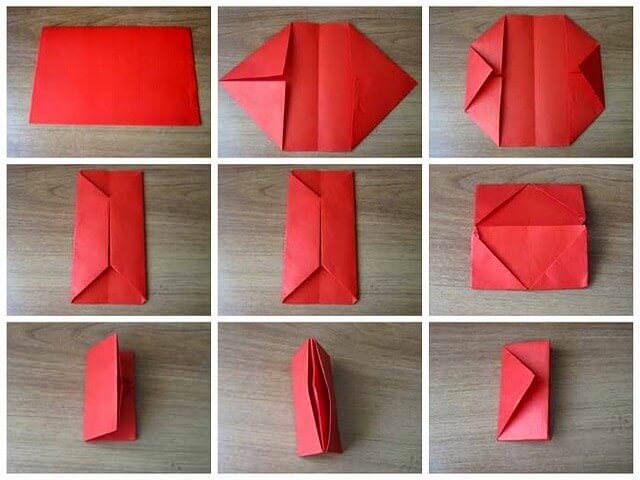
Главная задача учителя состоит в том, чтобы продумать практические задачи, в решение которых включаются ученики, и создать условия для самостоятельного решения учебных задач участниками.

Приветственные слова:

*«Уважаемые участники! Приветствуем вас на квест-игре «Деньги любят счёт». В ходе игры вы должны правильно и как можно быстрее выполнить много интересных заданий. Желаем успеха!»*

*Для того, чтобы вам было куда собирать монетки, давайте сделаем сейчас КОШЕЛЁК.*

*Создание оригами – кошелька.*



**Станция 1. «Финансовый эрудит»**

Цель данной станции: участники должны отгадать загадки и ребусы , вспомнив финансовые термины.

1 . Всё, что в жизни продаётся,

Одинаково зовётся:

И крупа и самовар

Называются … **(Товар)**

2. Это крупный магазин,

У него не счесть витрин.

Всё найдётся на прилавке -

От одежды до булавки. **(Супермаркет)**

3. Мебель, хлеб и огурцы

Продают нам … **(Продавцы)**

4. В фирме прибыль он считает,

Всем зарплату начисляет.

И считать ему не лень

Все налоги целый день. (**Бухгалтер)**

5. И врачу, и акробату

Выдают за труд … **(Зарплату).**

6.На товаре быть должна обязательно… **(Цена)**

7.Как ребёнка нет без мамы, сбыта нету без… (**Рекламы)**

8. Чуть оплошаешь — в тот же момент рынок захватит весь твой… **(Конкурент)**

9.Коль трудился круглый год, будет кругленьким… **(Доход)**

10.Дела у нас пойдут на лад: мы в лучший банк внесли свой… **(Вклад)**

11.Приносить доходы стал в банке папин**… (Капитал)**

12.На рубль — копейки, на доллары — центы, Бегут-набегают в банке**…(Проценты)**

13.Мебель купили, одежду, посуду. Брали для этого в банке мы… **(Ссуду)**

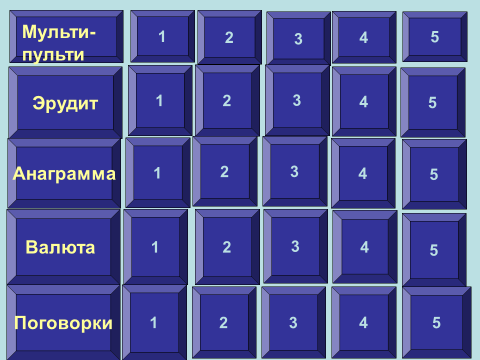
14.В банке для всех вас висит прокламация: «Деньги в кубышках съедает …»

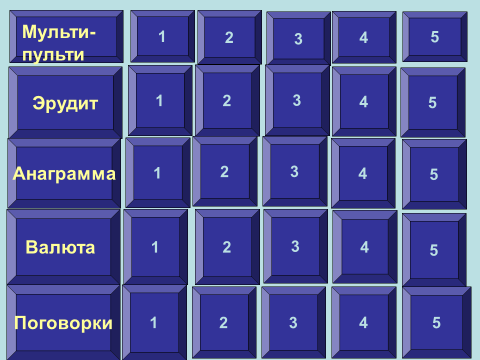
**(Инфляция)**

15.Чтобы партнёров не мучили споры, пишут юристы для них … **(Договоры)**

**Станция 2. «Лови выгоду!»**

На этой станции проводится интерактивная игра (дана в приложении**.)**

Цель- заработать как можно больше денег**за 5 минут. **

****

**Тема «Мульти-пульти»- отгадайте, из какого мультфильма эти слова. (***Участники выбирают тему и номер вопроса)*

* Tаити, Tаити… Не были мы ни в какой Таити! Нас и здесь неплохо кормят. «**Возвращение блудного попугая»**
* - Ой бяда, бяда. Разорение. Запасы не меряны. Убытки не считаны. Разоримся по миру пойдем.

- Это что, сказка такая?

- Это жизня такая.

«**Приключения домовенка Кузи**»

* Безвозмездно — то есть даром.«**Винни-Пух и все-все-все**»
* Не надо меня из ружья щелкать! Я может, только жить начинаю — на пенсию перехожу…«**Каникулы в Простоквашино**»
* Чтобы продать что – нибудь ненужное, нужно сначала купить что – нибудь ненужное, а у нас денег нет…**"Трое из Простоквашино"**
* Средства у нас есть. У нас ума не хватает.« **Зима вПростоквашино»**
* За последнее время доходы нашего государства уменьшились. После того как был введён налог на воздух, вы стали меньше дышать. Это возмутительно! Молчаааать! Кроме того, вводится новый налог на осадки: за обыкновенный дождь — сто лир, за проливной дождь — двести лир, с громом и молнией — триста лир. Молчаааать! **«Чиполлино» — мультфильм по мотивам сказки «Приключения Чиполлино» Джанни Родари.**

Тема «Валюта» - вам нужно отгадать валюту страны.

1. Россия – рубль.
2. Китай – юань.
3. Америка – доллар.
4. Таиланд – бат.
5. Вьетнам – донг.

Тема «Пословицы» - вставь недостающие слова.

**Станция 3. «Стратегия».**

«Всем давно известно, что «реклама двигатель прогресса»! У нас на полках залежался некоторый товар, который вам нужно успешно продать. Для этого вам , конечно, нужно придумать удачный рекламный ход, чтобы ваш товар захотели купить. Вспомните мультфильм по стихотворению С. Михалкова и подумайте : «Почему старик передумал корову продавать?»

Кому какой товар достанется решит «слепой жребий». Ваша задача разрекламировать товар , не называя его. Если ваши соперники догадаются , что вы рекламируете , вы получите – **3 монетки.**

Товар:

|  |
| --- |
| **Линейка** |
| **Шариковая ручка** |
| **Папка для бумаг** |
| **Книга** |
| **Портфель** |
| **Указка** |

**Подведем итог нашей игры «Деньги любят счет». Награждение победителей.**