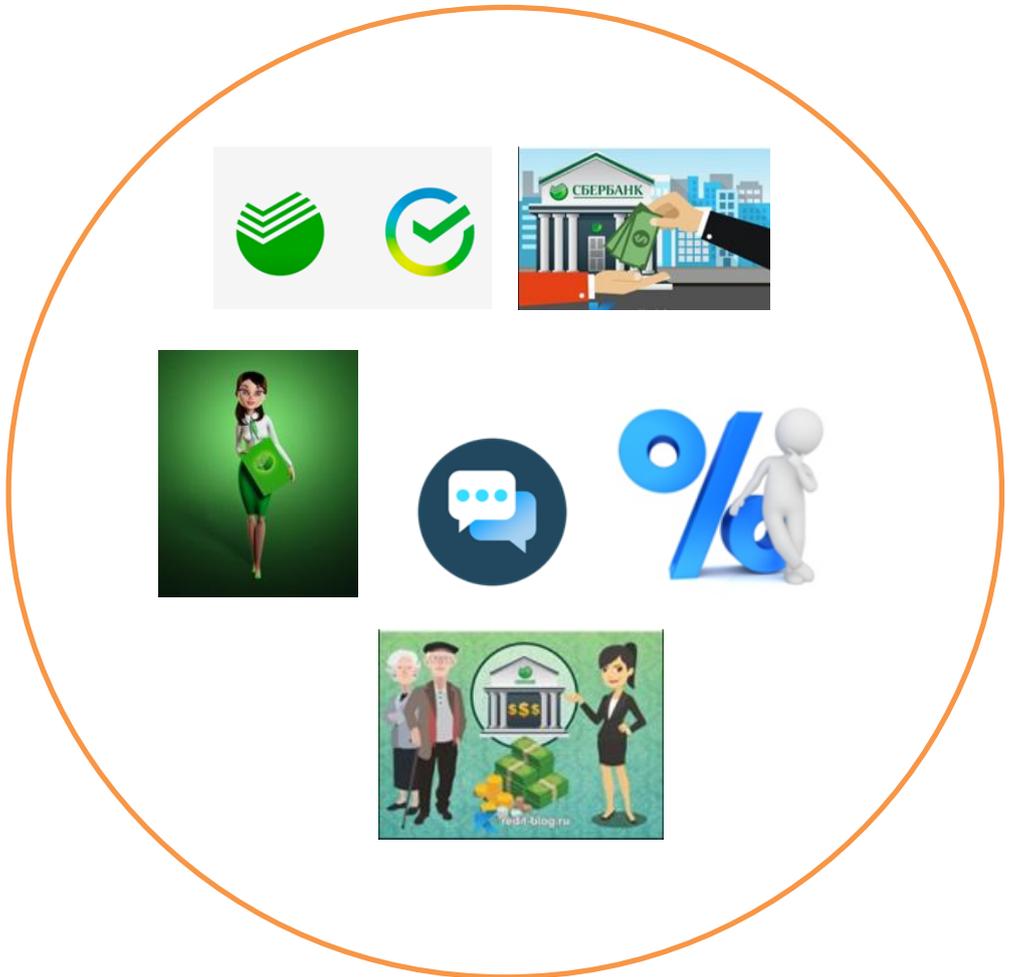


1



2



3



4



5



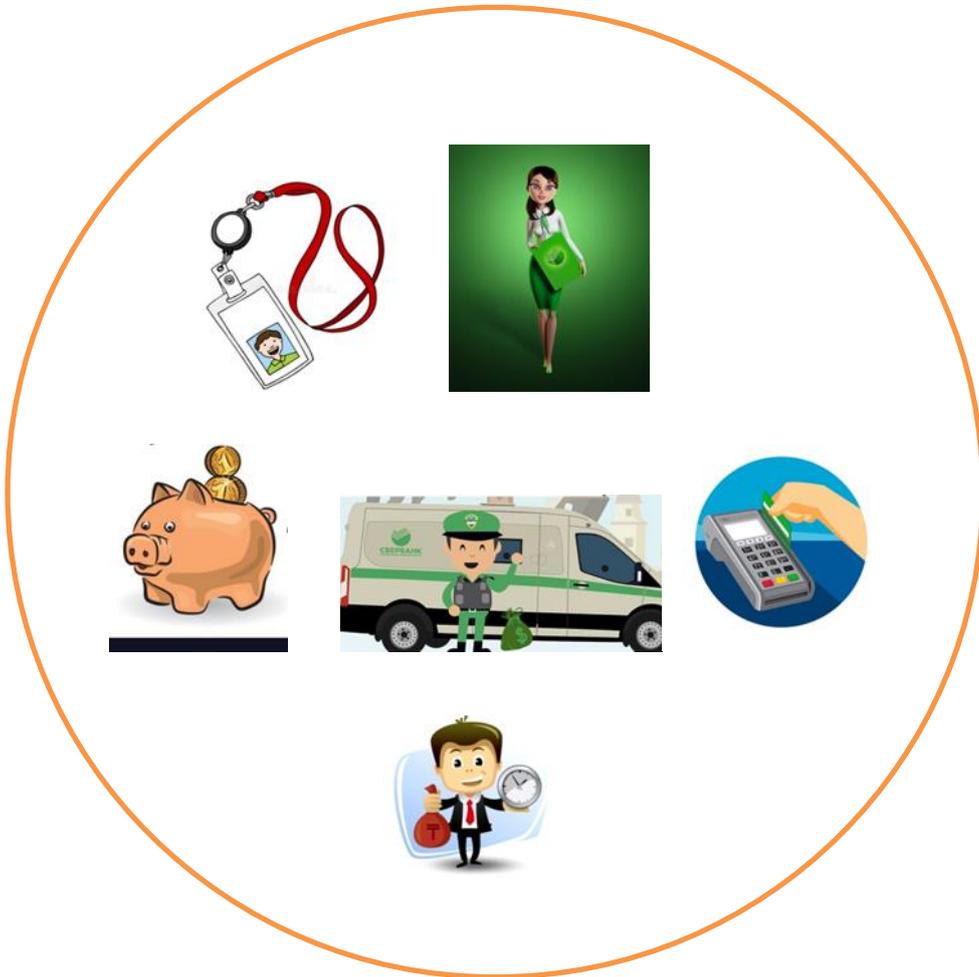
6



7



8



9



10





13



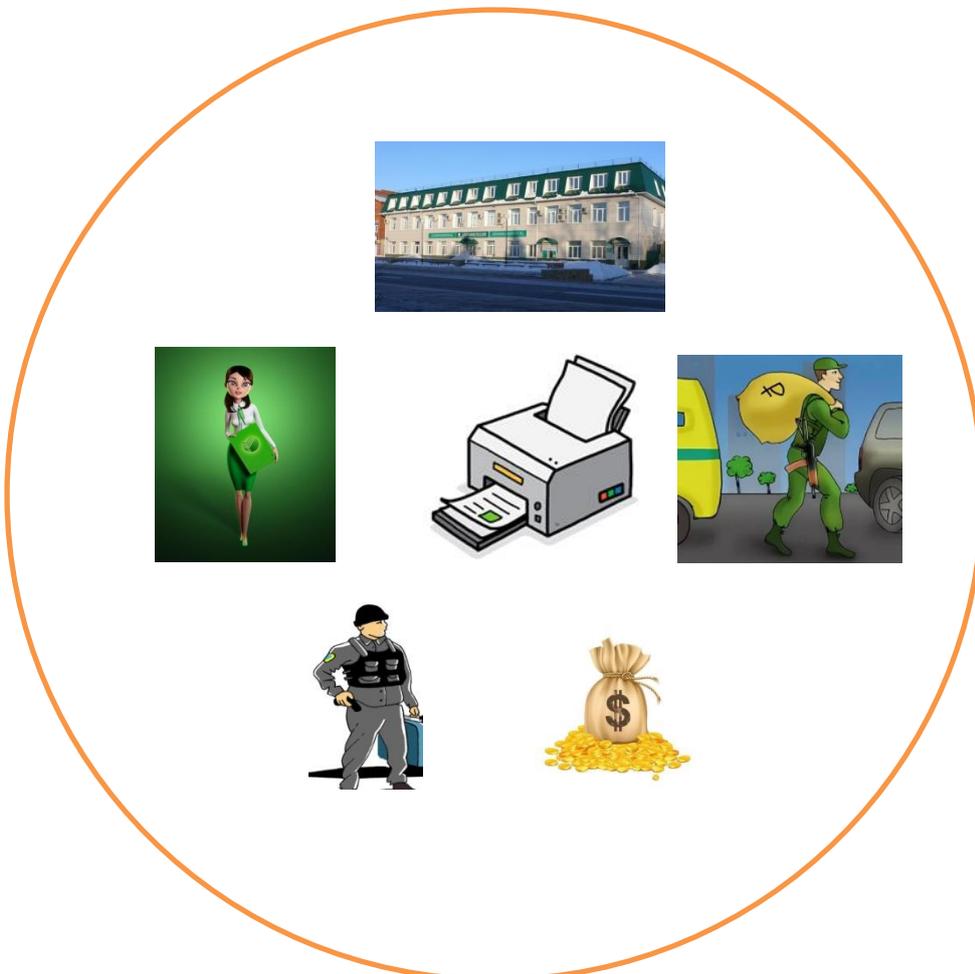
14



15



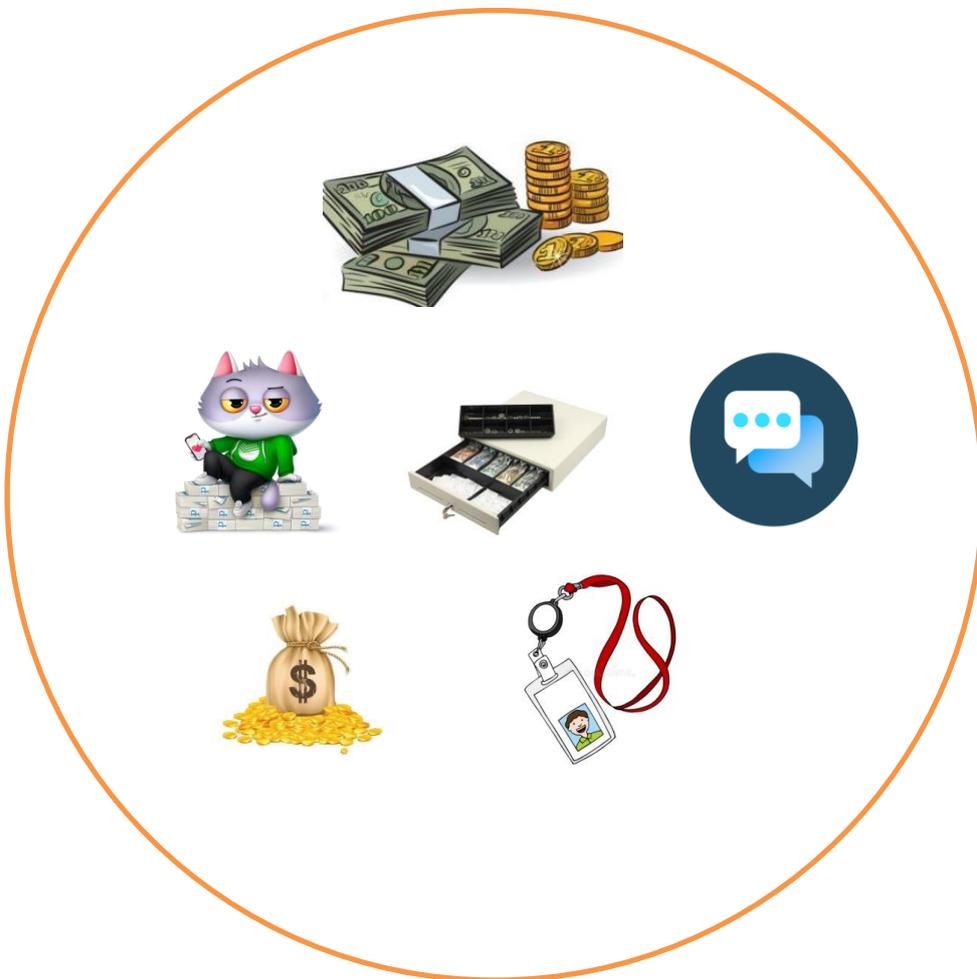
16



17



18



19



20



21



22















**Настольная игра
«Доббль» - эффективное средство
накопления словаря и развития речи по
формированию
основ финансовой грамотности у детей с
ограниченными возможностями здоровья.**

Цыбулько Оксана Ивановна,
воспитатель высшей категории

Современные условия жизни диктуют нам необходимость правильного формирования предпосылок финансовой грамотности у детей дошкольного возраста. Дети с ранних лет включаются в экономическую жизнь семьи, ходят с родителями за покупками, смотрят рекламу, участвуют и в других финансово-экономических отношениях, овладевая, таким образом, экономической информацией на житейском уровне. Все это дает первичное экономическое представление о финансовой грамотности.

Финансы, экономика и ребенок-дошкольник лишь на первый взгляд кажутся слишком далекими друг от друга. Если раньше реализация задач по финансовой грамотности дошкольников происходит спонтанно, отсутствовала целенаправленная систематическая образовательная работа, то сейчас существует много программ и пособий, разработок по этой теме. Они помогают освоить дошкольникам основы финансовой грамотности и расширять в дальнейшем свои знания.

Для пополнения и активизации словарного запаса по формированию основ финансовой грамотности эффективно применяем настольную игру «Доббль»



(Расширение и закрепление словаря: касса, валюта, электронный терминал, монета, пластиковая карта, бумажные купюры, калькулятор, проценты, сейф, терминал, копилка, кошелек, профессия банкир и инкассатор).

Играя в «Доббль», можно развить внимание, улучшить реакцию и сосредоточенность. С данной игрой можно усовершенствовать моторику рук, развить зрительное восприятие и логическое мышление.

Если играть регулярно в «Доббль», то помимо улучшения скорости реакции, у детей так же улучшаются коммуникативные навыки, так как в процессе игры ребенку надо общаться с другими детьми.

Суть игры заключается в следующем:

- игра состоит из круглых игровых карточек, всего их 31;
- на каждой карточке нарисованы различные предметы, всего их 6;
- каждый предмет изображен на нескольких карточках из колоды;
- надо найти парные картинки на карточках (на своей и которая на кону), быстрее, чем другие игроки, используя при этом внимательность и зрительное восприятие.

Существует несколько вариаций игрового процесса:

1) «Башня»

Каждый игрок получает по одной карточке и кладет ее в закрытом виде перед собой.

Все остальные формируют стопку в центре стола лицом вверх.

Все игроки одновременно переворачивают свои карточки лицом вверх и стараются как можно быстрее найти совпадение на своей карточке башни.

Тот, кто сделал это первым, **называет совпадение** и кладет верхнюю карту башни поверх своей карты.



Теперь игроки ищут совпадение с новой, только что открывшейся картой.

Тот, кто соберет у себя больше всех карт, побеждает, когда «Башня» будет разобрана.

2) «Подарок».

Это та же «Башня», только игроки ищут совпадения между центральной и карточкой другого участника. Отыскав повторяющийся элемент быстрее всех, ребенок *«подкидывает подарок»* сопернику, складывая в его колоду центральный образец. Победителем становится тот, у кого в конце игры накопится меньше карточек.

3) «Колодец».

Все карты раздаются игрокам, только последняя кладется в центр лицом вверх.



Цель каждого из соревнующихся – самым первым избавиться от своих карт, формируя башню посередине путем нахождения совпадений между своей и центральной карточками.



4) «Горячая картошка»

Игра идет раундами, игроки получают по одной карте в закрытом виде, которую держат в руке. По команде игроки одновременно открывают карты, располагая руки по центру стола. Найдя совпадение с картой любого игрока и озвучив его, игрок кладет свою карту поверх карты этого игрока. Тот, кто не успел избавиться от карт, проигрывает раунд и кладет эти карты себе как штрафные. Затем каждый игрок получает себе еще по одной карте и начинается новый раунд. Побеждает игрок, накопивший меньше всех штрафных карточек.



5) «Собери их все».

На стол выкладываются карточки по количеству игроков (лицом вниз, в центре формируется колода). По команде все карточки одновременно открываются. Цель – собрать больше всех карточек, находя совпадения между центральной и любой другой из них.

Хочется обратить внимание педагогов на такую сторону этой игры, как азартность. Действительно, настольная игра «Доббль» очень увлекает и возбуждает. Дети часто не могут сдерживать свои эмоции: кричат, вскакивают, забывают соблюдать правила. Однако при правильной организации игры развиваются такие качества как: стрессоустойчивость, умение регулировать собственные эмоции, переживать собственный проигрыш и радоваться за друзей. Это может пригодиться детям в жизни, поможет быстрее адаптироваться к стрессовой ситуации, переживать неудачи.