**Консультация: «Формирование элементарных экономических знаний через сюжетно-ролевые игры с математическим содержанием»**

Остановимся на детской игре как одной из **форм экономического воспитания**. Всем известно, что игра в жизни ребенка занимает главное место. Это его основная деятельность, непременный спутник жизни, а для педагога **игры** являются важным средством всестороннего развития и воспитания малышей.

В **сюжетно-ролевой** игре дети учатся планировать свою деятельность, действовать сообща, договариваться. Что особенно важно, у них появляется интерес к новым современным профессиям. Поддерживайте этот интерес, стремитесь к **формированию** у детей работать красиво, быстро, как *«мастера своего дела»*. Это даст свои положительные плоды в будущем.

Дети любят играть *«в кого-нибудь»* или *«во что0нибудь»* : в строителей, в больницу, магазин, школу, детский сад и т. д. Этим **сюжетно-ролевым** играм присуща свободная, активная, по личной инициативе ребенка **предпринимательская деятельность**, насыщенная положительными эмоциями.

Итак. **Экономика тесно связана с математикой**. Поэтому знакомство с простейшими **экономическими знаниями начинается через сюжетно-ролевые игры**. Таким образом, происходит усвоение теоретических и фактических **знаний через** выработку практических навыков. Воспитатель, организуя **сюжетно-ролевую игру**, постепенно вводит **экономические знания**, основанные на **математических действиях**: количественные отношения, счет, измерения. Такие **игры** рекомендуется проводить 2-3 раза в неделю под контролем педагога. Самостоятельно в эти **игры** дети могут играть и в другие дни.

Во всех возрастных группах детского сада широко распространены **игры в***«Магазин»*, *«Детский сад»*, *«Семья»*. Дети здесь *«покупают»*, *«продают»*, *«меняют»*, *«работают»*. В данные **игры** педагог вводит некоторые составляющие семейного бюджета: пенсия, заработная плата, стипендия, а так же раскрываются представления детей о доходах и их увеличении или уменьшении.

В нашей группе дети очень любят играть в *«Зоопарк»*. Для **игры** мы все вместе подбираем игрушечных животных каждого вида (не менее 10 штук, строительный **материал или мягкие модули**, из ЛЕГО строятся загоны для животных, из цветной бумаги или пластилина готовится *«корм»* для животных.

Определяются роли: директор зоопарка, экспедитор (который привозит новых животных в зоопарк, рабочие, ветеринар, повар и др. Экспедитор должен поехать за животными, но, прежде чем отправиться в путь ему нужно запомнить, какое количество и каких животных привезти. После доставки тех или иных зверей экспедитор должен рассказать директору, каких и сколько привез животных, в какую клетку поместил и т. д. В дальнейшем игра будет развиваться, появляться новые роли. Так строитель, которые расширяет зоопарк и строит новые клетки, определяет, сколько животных может жить в клетке. С возрастом детей игра *«Зоопарк»* плавно может перейти в **игры***«Путешествие в дальние страны»*, *«Цирк»*.

В другой день детям предлагается поиграть в игру *«Детский сад»*. По сколько многое в **содержание игры детям знакомо**(они знают, кто работает в детском саду: заведующая, воспитатели, няни, повар, медицинская сестра; имеют представление о том, какую работу они выполняют, как помогают друг другу) то следует лишь уточнить. Обогащая **знания** детей о труде сотрудников детского сада, обратите внимание на то, как и с какой целью они используют счет.

Открываем новый детский сад! В игре выделяются роли заведующей, воспитателей, няни, завхоза, шоферов, грузчиков. Тем, кто выполняет роль заведующей детским садом, воспитателя и няни вновь открывающегося детского сада, нужно учитывать количество денег (бюджет, количество воспитанников в группе *(кукол)* и число предметов мебели, посуды, игрушек, которые необходимы для оборудования групп. Шоферы должны запомнить количество и размер мебели, игрушек, доставить их в детский сад и отчитаться заведующей. Завхоз должен выдавать инвентарь в каждую группу. Все сотрудники получают заработную плату.

На первых порах роль заведующего на себя берет воспитатель, который в дальнейшем вводит роль банкира, директора мебельного магазина, продавца булочной и такие понятия как товар, продукт, услуга, цена, дороже-дешевле.

В **игры***«Зоопарк»* и *«Детский сад»* органично вписывается игра *«Бензозаправочная станция»*. В игре намечаются роли диспетчера гаража, оператора, шоферов. Диспетчер гаража выдает шоферам путевые листы, определяет назначение рейсов (перевезти строительный **материал**, доставить продукты в детский сад или магазин, привезти зверей в зоопарк и так далее). Шофер, отправляясь в рейс должен заехать на заправку: сказав оператору, какое количество бензина необходимо для бака, найти среди разложенных цифр карточки с нужными числами.

Желательно чтобы в играх были достаточно активны как девочки, так и мальчики. Иногда наблюдаются случаи, когда мальчики не включаются в игру, характерную для девочек, считая роли *«не мужскими»*.

Следует заметить, что дети с удовольствием играют в такие **игры как***«Реклама»*, *«Выставка»*, им нравится рассказывать о предмете, описывать его от своего имени. Например, «Я - кукла, меня сделали люди своими умелыми руками. Я умею ходить и говорить. Над моим платьем трудились модельеры, художники, портные. Визажисты, стилисты придумали мне прическу».

Все дети любят рекламу. Почему бы эту любовь не использовать в образовательных целях? В подготовительной группе можно создать рекламный ролик какого-либо производства. К созданию рекламы можно подключить и родителей. Практика показывает, что к созданию рекламы они подключаются с не меньшим энтузиазмом, чем их дети. Можно устроить конкурс на лучшую рекламу – это внесет в работу соревновательный **элемент**. Текст рекламы можно предложить проиллюстрировать рисунками.

**Сюжетно-ролевые игры с математическим содержанием** способствуют самоутверждению воспитанников, развивают настойчивость, стремление к успеху, учат детей планировать, прогнозировать.

Для обогащения **сюжетно-ролевых игр экономическими знаниями** необходимо расширять словарь детей **элементарными экономическими понятиями**. В этом педагогам поможет *«****Экономический****словарик Мишки-бизнесмена»* из книги Л. В. Кнышевой *«****Экономика для малышей****, или Как Мишка стал бизнесменом»*.

Таким образом, **сюжетно-ролевая** игра помогает сделать **экономику понятной через** моделирование реальных жизненных ситуаций.