

Сюжетно - ролевая игра

«БАНКОМАТ» + «ИНКАССАТОРСКАЯ СЛУЖБА»

Игровые задачи направлены на развитие определенных форм активности ребенка.

Социальная активность:

- воспроизведение в игре профессиональной деятельности взрослых,
- развитие умения вести диалог в критической ситуации,
- возникновение потребности в умении общаться и взаимодействовать с другими людьми,
- овладение нормами и правилами социального поведения,
- эмоциональное вживание в незнакомый социальный мир.

Личностная активность:

- возможность осуществлять свободу выбора, поиска и принятия решений (какую сумму снять на свои нужды и т.д.);

Творческая активность:

- выдвижение собственных творческих идей;
- создание новой пространственной и предметной среды по ходу игры;
- придумывание разнообразных сюжетов игры.

Логическая активность: навыки счета в пределах 10, повтор состава числа.

Развитие тактильных ощущений.

Задачи руководства

Игра рассчитана на детей 5-6-летнего возраста (старшая группа).

Формы проведения:

- *организованная игра.* Цель: совершенствовать технику игры и расширять ориентировки детей в социальной жизни;
- *свободная игровая деятельность детей.* Цель: формировать активную позицию ребенка в игре, реализовывать сферы его собственных интересов.

Формы организации:

- *познавательные занятия с определенным экономическим содержанием.* Цель: знакомить детей в игровой форме с новыми экономическими понятиями, для развития сюжетной линии игры «Банкомат-электронный кассир-робот»;
- *тематические сюжетно-ролевые игры.* Цель: расширять границы изображаемого в игре через проигрывание ситуаций по определенным сюжетам.

Предметное наполнение игровых зон:

Банкоматы

Сопутствующие сюжеты

Ситуация «захвата карты» банкоматом

Консультант.

Игровая деятельность детей:

Снятие со счета денежных единиц.

Пополнение счета

«банкомат - электронный кассир-робот».

Клиент банка.

Игровые купюры (деньги), телефон.

Клиенты снимают наличные деньги со своих счетов.

Пополняют свои счета.

кредитная карта, расход, прибыль, количество, пополнение счета, обналичивание средств, купюра, банковская карта, банковская система, «маэстро», «мир».

Сотрудник банка

Белая рубашка, цветные платки.

Решение кризисной ситуации.

Будьте так любезны,
Назовите личные данные
Пополнение банкомата денежными единицами

Инкассатор.

Форма инкассатора (кепка, сумка, ключи) Инкассаторы работают с наличными денежными массами, пополняют наличность в банкоматах, вынимают излишки купюр. В начале игры инкассаторы подходят к каждому ребенку «банкомату» дают ему купюры, дети совместно отсчитывают денежные купюры по 5 штук каждого достоинства и выкладывают их стопками перед собой.

После этого, к детям «банкоматам» подходят дети «клиенты». У первых ладони сложены вместе, левая ладонь повернута горизонтально, на ней лежит правая ладонь.

Происходит диалог:

- Вставьте карту. - «Клиент» вставляет свою карту между ладонями ребенка «банкомата».
- Введите код. – «Клиент» на внешней ладони пишет любую цифру. Ребенок «Банкомат» перед этим закрывает глаза и отгадывает нарисованный «код», если не отгадал, разжимает ладони и просит снова вставить карту. Как только угадывает цифру, игра продолжается.
- Выберите операцию: - снять наличные,(1 сюжет)
- положить деньги на счет,(2 сюжет)
- оплатить мобильную связь,(3 сюжет)
- оплатить коммунальные услуги.(3 сюжет)

1сюжет:

- Выберите сумму (называет три любых числа от 1 до 10).
- Клиент называет число, ребенок «банкомат» выдает названное количество денег с помощью двух купюр нужного достоинства. (например, было названо число 6, он может дать купюры номиналом 2 и 4).

2сюжет:

- Вставьте купюры.
- Клиент выкладывает свои купюры на стол. Ребенок «Банкомат» берет первую купюру и говорит номинал купюры, затем складывает числа (например: 1+2, называет число на счету 3, затем 3+2, говорит на счету 5. И так до 10). Затем говорит
- пополнение закончено заберите карту.

3 сюжет:

- Введите данные (номер телефона)
- Клиент подушечками пальцев стучит по тыльной стороне ладони несколько раз.

- Ведите сумму.

Клиент называет сумму число от 1до10

- Оплатите счет

Клиент вводит две купюры сумма, которых должна быть равна названному числу.

- Заберите карту.

Сюжет, если карту захватил банкомат.

Если банкомат сообщает клиенту, что карта застряла, то клиент звонит в банк по телефону.

Рядом стоит служащий банка

- Здравствуйте, меня зовут (называет свое имя). Чем я могу Вам помочь?

Клиент сообщает, что банкомат захватил карту.

- Назовите свои данные и данные карты и номер банкомата.

Клиент называет свои ФИО, возраст, адрес проживания, название своей карты например : «Мир»,банкомат номер 4.

- Чтобы Вам вернули карту, нужно будет с паспортом обратиться в банк с паспортом.

Клиент идет в банк. Инкассатор выезжает к банкомату забирает карту и отвозит в банк.

В банке консультант: «Здравствуйте, что у Вас случилось?»

Клиент: «Банкомат захватил карту».

Консультант: «Предъявите Ваш паспорт, пожалуйста».

Консультант проверяет паспорт. Выдает карту клиенту.

- Извините, за предоставленные неудобства. Надеемся, что Вы останетесь нашим клиентом.

Окончание игры

Наступает вечер.

К банкоматам выезжают инкассаторы забирают наличность и отвозят в банк, сдают наличность в сейф (выкладывают в коробку наличные и карты, раскладывая купюры по номиналам в ячейки коробки).

Остальные дети после этого тоже выкладывают по очереди деньги в коробку по номиналу (как бы в кошелек).