Радько Елена Борисовна
воспитатель, ОГБУСО «ЦПД «Гармония» г. Черемхово»
Иркутская область

Игра-путешествие «Архипелаг Финансовых открытий»

Цель игры: в доступной и увлекательной форме познакомить детей 7–10 лет с базовыми финансовыми понятиями (деньги, бюджет, доходы, расходы, накопления, цена, ценность, выбор, мошенничество).
Формат: настольная игра-путешествие на большом ватмане или на полу, где фишки — это сами дети.
Время: 45–60 минут.
Что понадобится: ватман (или склеенные листы А4), цветные карандаши, кубик, фишки по числу игроков, распечатанные или нарисованные игровые деньги (например, «архипелагинки»), карточки с заданиями, копилка или прозрачная банка, наклейки-звезды.

Подготовка карты (создание игрового поля)
На ватмане рисуется маршрут от точки «Дом» до «Сокровищницы Знаний». Путь должен состоять из 20–25 клеток и включать обязательные локации:

- Бухта Доходов (начало пути).
- Рынок Желаний (яркая зона с картинками товаров).
- Вулкан Импульсивных Покупок (опасная зона).
- Остров Накоплений (безопасная зона).
- Пещера Неожиданностей (случайные события).
- Порт Мошенников (ловушка).
- Финиш — Сокровищница Знаний.

Этап 1. Создание персонажей и стартовый капитал (Бухта Доходов)
Каждый ребенок выбирает себе роль: «Капитан Копилка», «Штурман Сбережений», «Боцман Бартер» или «Матрос Миллионер».
Ведущий (взрослый) объявляет, что каждый игрок получает свою первую зарплату — 50 «архипелагинок». Эти деньги выдаются за выполнение простого домашнего задания на прошлой неделе (помощь родителям, уборка в комнате). Так дети сразу усваивают связь: деньги — это вознаграждение за труд (доход).
Мини-обсуждение: «Откуда берутся деньги в семье? За что их получают взрослые?»

Этап 2. Путешествие по клеткам
Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки. В зависимости от клетки, на которой они оказались, происходит действие.

- Обычная клетка (голубая — «Штиль на море»): ничего не происходит, ход переходит к следующему.
- Рынок Желаний (желтая клетка): ведущий показывает карточку с товаром (например, «Новенький спиннер — 15 монет», «Поход в кино — 25 монет», «Книга комиксов — 20 монет»).
  Задание: Игрок должен решить: покупает он это сейчас или нет. Если покупает — отдает деньги в «Банк» (ведущему). Если отказывается — получает наклейку-звезду за силу воли.
  Смысл: обучение осознанному выбору и пониманию разницы между ценой (цифра на ценнике) и ценностью (насколько это действительно нужно).
- Вулкан Импульсивных Покупок (красная клетка): ведущий говорит: «Вы увидели на полке самую большую шоколадку в мире! Она стоит 10 монет, и вам очень-очень хочется ее купить прямо сейчас».
  Задание: Если игрок поддается импульсу, он отдает 10 монет, но пропускает следующий ход (сахарная кома, нет сил грести). Если сдерживается — двигается на 2 клетки вперед.
  Смысл: демонстрация последствий необдуманных трат.
- Остров Накоплений (зеленая клетка): игрок попадает на остров. Он может положить любую сумму в общую копилку (или в свою личную банку).
  Правило: за каждые 10 монет, положенных в копилку, игрок получает бонусную карту «Проценты» (дополнительные 2 монеты от ведущего в конце игры).
  Смысл: формирование привычки откладывать и знакомство с понятием банковского вклада.
- Пещера Неожиданностей (серая клетка): игрок тянет карточку.
  Примеры событий: «Сломался карандаш, пришлось купить новый — минус 5 монет», «Бабушка подарила на праздник — плюс 15 монет», «Вы нашли на пляже потерянный кошелек и честно отдали его спасателю — получаете медаль честности и проходите вперед на 3 клетки».
  Смысл: финансовая жизнь полна случайностей, как плохих (поломка), так и хороших (подарки).
- Порт Мошенников (черная клетка): ведущий выступает в роли «Лисички-обманщицы». Она предлагает: «Дай мне сейчас 20 монет, а завтра я принесу тебе волшебный кошелек, из которого они будут удваиваться каждый день».
  Задание: Дети должны коллективно обсудить и отказаться. Если кто-то отдает деньги — он выбывает из игры до следующего круга (его «корабль чинят в доках»).
  Смысл: базовая безопасность и защита от финансовых мошенников.
  Обсуждение правила: «Никогда не отдавай деньги за обещания легкой прибыли».

Этап 3. Шторм (мини-кризис)
Когда половина игроков проходит середину пути, ведущий объявляет: «На море начался шторм! Цены на всем Рынке Желаний выросли в два раза». Дети видят, как быстро могут обесцениваться их деньги, и начинают

бережнее относиться к оставшимся ресурсам.
Обсуждение: почему товары подорожали и как теперь планировать покупки?

Этап 4. Финиш и подведение итогов (Сокровищница Знаний)
Побеждает не тот, кто первым пришел к финишу, а тот, у кого на руках осталось больше всего денег, кто больше всех накопил в копилке и собрал больше всех звезд за отказ от импульсивных покупок.

Финальная рефлексия (5 минут):
Все собираются вокруг карты. Ведущий задает вопросы:

1. Что было сложнее: заработать первые монеты или не потратить их сразу?
2. Какой была самая удачная покупка, о которой вы не пожалели? (Обсуждение разницы между «хотелкой» и реальной потребностью).
3. Зачем мы откладывали деньги в копилку? (Чтобы в будущем купить что-то большое и важное, например, общую настольную игру для всех).
4. Как теперь вы будете просить что-то купить в настоящем магазине? (Обсуждение нового правила: сначала подумать, записать в список желаний и накопить).