**Квест – игра**

**«Буратино и потерянные монеты».**

Цель – развитие элементарных экономических представлений при помощи игровых ситуаций.

Задачи:

1. Закреплять знания детей о профессиях, трудовых действиях, о результатах труда человека.
2. Упражнять в умении различать товар и услугу, потребности и желания.
3. Развивать логическое мышление, речь, обогащать словарный запас детей.
4. Формировать навыки командной работы, умение договариваться, выполнять задания в определённых условиях.
5. Воспитывать положительное отношение и интерес к деятельности экономического характера, уважение к людям труда.

Материал и оборудование: 5 золотых монет, изображения с героями сказки «Приключения Буратино»: папы Карло, Мальвины, лисы Алисы, кота Базилио, Тортиллы; картинки для игр «Профессия – результат труда», «Товары и услуги»; мяч.

Количество участников –– до 10 чел..

**Ход игры.**

**В:** - Ребята, все помнят сказку «Приключения Буратино»?

- Сколько монет было у Буратино, которые дал ему Карабас Барабас? Приключилась неприятность! Буратино шёл мимо магазина с игрушками, и хотел скупить весь магазин, не оставив ни монетки для своего папы Карло. И пока Буратино засматривался на вывеску, монеты украли проходящие мимо кот Базилио и лиса Алиса. Давайте поможем вернуть его монеты, и расскажем, как и куда тратить деньги!

- Чтобы помочь вернуть монеты, нужно выполнить 5 заданий. Если задание выполните правильно, то вам дадут одну золотую монету, которую мы будем складывать в волшебную копилку. Готовы помочь?

*Дети проходят по залу и рядом - картинка с изображением папы Карло.*

**1 задание от папы Карло (Загадки):**

**В:** - Задания будут сложные, папа Карло хочет проверить, готовы ли вы помочь его сыну – Буратино.

- И врачу, и акробату выдают за труд *… (зарплату);*

- Из какого аппарата выдаётся нам зарплата? (*банкомат)*

- Мебель, хлеб и огурцы продают нам *… (продавцы);*

*-*Как называется место, где совершаются покупки? *(магазин, рынок);*

- Будут целыми как в танке сбереженья в вашем *…(банке*).

*Папа Карло хвалит детей, даёт им монету, дети идут дальше.*

*Подходят к столику, за ним сидит кукла Мальвина.*

**2 задание от Мальвины (Соединить карточки Профессия-Труд):**

разложить попарно картинки с изображением профессии и результатом труда. *(Пекарь – хлеб, фермер- яйца, овощи, швея – одежда, сапожник – обувь, художник – картины, строитель – дом, доярка – молоко).*

*Мальвина даёт детям монету. Дети идут дальше.*

**3 задание от лисы Алисы ( Активная минутка):**

*Проводится физкультминутка за монетку.*

- Если хочешь стать маляром - делай так, (красят кистью),

- Если хочешь стать швеей, то делай так (строчат на машинке),

- Если будешь ты водитель - делай так (вращают руль),

- Если будешь ты сапожник - делай так (топают ногами),

- Если будешь ты столяр - делай так (хлопают руками),

- Если будешь ты спортсмен - делай так (приседают),

- Хватит в профессии играть.

*Дети проходят дальше, встречают кота Базилио, он любит играть с мячом и если дети поиграют с ним, то он тоже вернёт им монету.*

**4 задание от кота Базилио (Хочу-Надо):**

Игра «Потребности или желания» (или Хочу-Надо). Воспитатель бросает детям мяч и называет слово, дети должны ответить - потребность это или желание: *вода, солнце, воздух, тепло, общение, телефон, велосипед, дом, хлеб, мяч, кукла.*

*Базилио возвращает монету, дети идут дальше.*

*Встречают черепаху Тортиллу,*

**5 задание от черепахи Тортиллы: (Разложи в ряд)**

Тортилла предлагает детям рассмотреть картинки, на которых изображены действия: *взрослый даёт ребёнку деньги, ребёнок идёт по улице с пустой сумкой, ребёнок заходит в магазин, ребёнок стоит у прилавка, подаёт деньги, ребёнок берёт хлеб у продавца, ребёнок идёт домой с хлебом в сумке.* Просит детей разложить картинки в ряд в правильной последовательности и рассказать по ним.

*Тортилла хвалит детей, даёт монету.*

*Воспитатель с детьми пересчитывают монеты в копилке.*

**В:** - Понравилось ли вам наше приключение?

- Как вы думаете, ребята, куда Буратино потратит свои монеты? *(Ответы детей о том, куда бы они потратили монеты)).*