

ИГРЫ И ЗАНЯТИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ

36

ЗАНЯТИЙ
ПО ФИНАНСОВОЙ
ГРАМОТНОСТИ
ДЛЯ ДЕТЕЙ:

ДЕНЬГИ БЕЗ
СЛОЖНЫХ
ТЕРМИНОВ



- ✓ ПОНЯТНО
- ✓ ИНТЕРЕСНО
- ✓ ПОЛЕЗНО В ЖИЗНИ



ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ — ЭТО ПРОСТО!

Анна Лебедева

**36 занятий по финансовой
грамотности для детей:
деньги без сложных терминов**

«Автор»

2026

Лебедева А.

36 занятий по финансовой грамотности для детей: деньги без сложных терминов / А. Лебедева — «Автор», 2026

Как научить ребёнка обращаться с деньгами без стыда, сложных терминов и разговоров о семейных доходах? В книге собраны 36 готовых занятий для детей от 6 до 13 лет. Они подходят для дома, школы, кружка и лагеря. Каждое занятие включает возраст, цель, историю для быстрого запуска, материалы, пошаговую игру, задачу для обсуждения, типичные ошибки, варианты адаптации и готовые реплики ведущего. Дети учатся отличать потребности от желаний, читать ценники, сравнивать предложения, проверять рекламу, планировать небольшие цели, учитывать последствия и понимать, когда нужно обратиться к взрослому. Курс не превращает экономию в соревнование и не оценивает семьи по уровню достатка. Все суммы условные, а решения обсуждаются на примерах вымышленных героев. Книга поможет родителям и педагогам спокойно говорить с детьми о деньгах и развивать навык осознанного выбора через понятные игры и жизненные ситуации.

© Лебедева А., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Введение: спокойный разговор о деньгах в детской жизни	5
Часть I. Деньги как инструмент выбора	7
Занятие 1. Деньги помогают выбирать, но не измеряют человека	8
Занятие 2. Нужно, хочется или можно отложить	10
Конец ознакомительного фрагмента.	11

Анна Лебедева

36 занятий по финансовой грамотности для детей: деньги без сложных терминов

Введение: спокойный разговор о деньгах в детской жизни

Ребёнок знакомится с деньгами задолго до первых серьёзных расчётов. Обычно всё начинается проще: есть ограниченная сумма, два желания, яркая реклама или покупка, которая оказалась не такой удачной, как ожидалось. В этой книге деньги рассматриваются именно в таких ситуациях — как инструмент выбора, обмена и планирования. Они не измеряют любовь, ум, доброту, дружбу или ценность семьи.

Тридцать шесть занятий построены вокруг детского опыта: карманных денег, небольших целей, ярмарок, подарков, общих материалов, рекламы, потерь, ремонта и цифровых предложений. Здесь нет инвестиционных рекомендаций, разговоров о кредитах, налогах и взрослых бюджетах. Ребёнок не отвечает за финансовую устойчивость семьи. Его задача намного конкретнее: остановиться, понять цель, проверить факты, увидеть несколько вариантов, подумать о последствиях и обратиться к взрослому, когда самостоятельное действие небезопасно.

Для кого эта книга

Книга адресована родителям, учителям, педагогам дополнительного образования, вожакам и ведущим семейных занятий. Сценарии подходят для дома, класса, кружка и лагеря. В каждом занятии указан примерный возраст, но важнее другое: понимает ли ребёнок условие и может ли объяснить выбор без давления.

Общий протокол решения

Через весь курс проходят пять вопросов. Их удобно написать на отдельной карточке и держать перед группой.

1. **Цель.** Что герой хочет получить на самом деле?
2. **Факты.** Что уже известно, а что нужно уточнить?
3. **Варианты.** Какие два или три решения остаются возможными?
4. **Последствия.** Что герой получает сейчас и что откладывает?
5. **Граница.** Может ли ребёнок решить сам или нужен взрослый?

Курс закрепляет не единственный «правильный» ответ, а последовательность рассуждения. Иногда разумно купить, иногда — сохранить деньги, подождать, найти замену, изменить цель или отложить решение до разговора со взрослым.

Как вести разговор без стыда

Не просите детей называть доходы семьи, размер карманных денег, стоимость одежды, подарков или поездок. Не сравнивайте участников по остатку жетонов и не делите их на «экономных» и «расточительных». Ребёнок может отвечать от имени персонажа, пропустить личный вопрос, выложить ответ карточками или выбрать роль наблюдателя.

Говорите о фактах и действиях. Вместо «Зачем ты потратил на ерунду?» спросите: «Чего ты ожидал и что получилось?» Вместо «Ты должен был догадаться» — «Какой вопрос поможет в следующий раз?» О чужих семьях достаточно сказать: «У разных семей разные планы и правила».

Как оценивать результат

Успех занятия не равен минимальной трате. Навык проявляется, когда ребёнок может назвать цель, отличить факт от догадки, предложить несколько вариантов, увидеть хотя бы

одно последствие и определить безопасный следующий шаг. Ошибка разобрана хорошо, если после неё появился конкретный способ проверки, а не обещание «больше никогда так не делать».

Подготовка материалов

Используйте условные жетоны, вымышленные товары, нейтральные упаковки без брендов и бумажные макеты экранов. Перед занятием вручную проверьте арифметику, понятность ценников, соответствие примеров возрасту и отсутствие ситуаций, которые могут задеть конкретную семью. В упражнениях не должно быть реальных платежей, кодов, аккаунтов или покупок.

Маршрут курса

Первые шесть занятий отделяют деньги от оценки человека и знакомят с механикой выбора. Затем дети учатся читать ценники, сравнивать предложения и проверять рекламу. Третья часть посвящена ожиданию и небольшим целям, четвёртая — ошибкам и восстановлению плана, пятая — подаркам, помощи и общим договорённостям. Последние занятия переносят навыки в магазин, поездку, школьную ярмарку и цифровую среду. Курс можно проходить последовательно или брать отдельное занятие под ближайшую ситуацию.

Часть I. Деньги как инструмент выбора

Первые шесть занятий помогают отделить деньги от оценки человека и увидеть саму механику выбора. Здесь особенно важны конфиденциальность, уважение к разным целям и отказ от сравнения семей.

Занятие 1. Деньги помогают выбирать, но не измеряют человека

Повседневная тема. Что деньги умеют и чего не умеют.

Возраст. 6–10 лет.

Продолжительность. 35–45 минут.

Учебная цель. К концу занятия ребёнок собирает для героя два разных маршрута и объясняет, почему число жетонов не определяет ценность человека.

Безопасное правило разговора. Используйте только вымышленные ситуации и условные жетоны. Не просите детей называть семейные суммы, стоимость подарков или причины конкретных покупок.

История и быстрый запуск

В Листограде трое детей получают разное число жетонов на ярмарку и спорят, у кого день будет лучше.

Покажите три конверта с разным числом жетонов и спросите не «кому повезло», а «какой день нужен каждому герою». Первые ответы фиксируйте в двух колонках: покупается и не покупается.

Материалы. Карточки платных и бесплатных занятий, три конверта с 5, 8 и 12 жетонами, портреты героев, лист «Что делает день хорошим».

Игра: Маршрут хорошего дня с платными и бесплатными возможностями

1. Разложите перед каждой командой портрет героя, его цель и отдельный набор платных и бесплатных действий.

2. Раздайте трём героям 5, 8 и 12 жетонов, не связывая суммы с участниками.

3. Разложите карточки платных и бесплатных действий: игра, сувенир, отдых, помощь, разговор, рисунок.

4. Команды составляют каждому герою хороший день, не превышая его сумму.

5. После презентации уберите одну платную карточку и предложите сохранить качество маршрута бесплатной заменой.

6. На общем листе отделите возможности, которые покупаются, от поступков и отношений, которые не имеют цены.

7. Уберите из маршрута самую дорогую карточку и сохраните цель героя с помощью бесплатной или более дешёвой замены.

8. Сравните два маршрута по тому, насколько каждый делает день героя хорошим, а не по числу оставшихся жетонов.

Правила игры. Жетоны показывают только доступный ресурс и ничего не говорят о ценности героя. Не требуйте личных примеров и не объявляйте отказ от покупки проигрышем. После выбора условия раунда не меняются; пауза и помощь со счётом разрешены.

Роль взрослого. Ведущий возвращает разговор к цели и фактам, останавливает сравнение семей и не считает самый большой остаток признаком лучшего решения.

Критерии выполнения. Результат виден, если участник собирает для героя два разных маршрута и объясняет, почему число жетонов не определяет ценность человека.

Задача решения и разбор

Два жетона потратить на сувенир себе или на открытку заболевшему другу?

Разбор. Оба варианта допустимы. Сувенир отвечает цели «память о событии», открытка — цели «поддержать друга». Поддержать друга можно и без покупки. Важно смотреть на цель, а не делить поступки на «хорошие» и «плохие».

Типичное заблуждение. «У кого больше денег, тот обязательно счастливее и лучше». Предложите два контрастных маршрута: дорогой, но скучный для героя, и почти бесплатный, зато точно попадающий в его цель.

Вопросы для обсуждения.

Что деньги могут дать каждому герою?

Какие важные вещи в хорошем дне не покупаются?

Как меняется выбор при другой цели?

Нужен ли здесь взрослый или достаточно правил игры?

Если группа начинает оценивать поступки по шкале «добрый — эгоистичный», верните разговор к целям героев и бесплатным способам поддержки.

Варианты и адаптации

Упростить. Оставьте у каждого героя одну цель и четыре крупные карточки действий. Считать можно, перекладывая жетоны по одному.

Усложнить. Добавьте две цели, которые частично спорят друг с другом: например, память о ярмарке и время с друзьями. Попросите найти компромисс без общего рейтинга маршрутов.

Изменить формат. В большой группе поручите одним командам собирать платные варианты, другим — бесплатные замены. При работе вдвоём взрослый меняет только одну карточку за раунд.

Домашняя версия. Придумайте хороший день для вымышленного героя сначала с тремя жетонами, затем без жетонов. Сравните не стоимость, а то, какие цели удалось сохранить.

Границы, ручная проверка и завершение

Что не обсуждаем. Не переходите к расспросам о доходах семьи, карманных деньгах и стоимости реальных подарков. Обсуждайте только решения персонажей.

Что взрослому проверить вручную. Проверьте, что у каждого героя есть выполнимый маршрут при его сумме и хотя бы две бесплатные возможности. Ни одна карточка не должна связывать достаток с характером.

Готовые реплики ведущего.

«Сначала уточним, какой день нужен герою».

«Что в этом маршруте зависит от денег, а что — от людей?»

«Большой остаток не делает решение лучше сам по себе».

Заметка ведущему. Если дети начинают выбирать «самого счастливого», верните на стол карточки целей: сравнивать можно маршруты, но не ценность героев.

Завершение. Попросите закончить фразу: «Деньги помогают мне выбрать..., но не могут купить...».

Занятие 2. Нужно, хочется или можно отложить

Повседневная тема. Потребности, желания и необязательные покупки.

Возраст. 7–11 лет.

Продолжительность. 40 минут.

Учебная цель. Практический результат занятия: участник переносит один и тот же предмет между категориями после изменения условий и может назвать причину переноса.

Безопасное правило разговора. Все суммы в занятии условные и относятся к персонажам. Разговор о доходах семьи, реальных подарках и домашних правилах не требуется.

История и быстрый запуск

Егор идёт на целый день в парк без воды, но с сильным желанием купить значок, сладкую вату и блокнот.

Сразу дайте группе две версии

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.