



PKO Bank Polski

## GRY I ZABAWY

Edukacja finansowa  
dzieci w wieku 3-5 lat



## GRY I ZABAWY

EDUKACJA FINANSOWA  
DZIECI W WIEKU 3-5 LAT

# SPIS TREŚCI

<b>CO KUPUJEMY?</b> . . . . .	4
Zabawa edukacyjna. Dziecko uczy się oszczędzać i mądrze wydawać pieniądze.	
<b>KTO TU PRACUJE?</b> . . . . .	5
Zabawa edukacyjna w terenie. Dziecko uczy się spostrzegawczości i logicznego myślenia, poznaje nowe pojęcia.	
<b>MATEMATYKA</b> . . . . .	6
Zabawa matematyczna. Dziecko uczy się logicznego myślenia, a także wykonywania działań na liczbach i posługiwania się pieniędzmi.	
<b>MOJE MONETY</b> . . . . .	7
Zabawa plastyczna. Dziecko ćwiczy rękę, uczy się starannego kolorowania, poznaje polskie monety.	
<b>OSZCZĘDZANIE</b> . . . . .	8
Zabawa edukacyjna. Dziecko uczy się oszczędzania. Dowiaduje się, że z drobnych kwot tworzy się większa, która oznacza większe możliwości.	
<b>PARKING MONETOWY</b> . . . . .	9
Zabawa manualna. Dziecko ćwiczy sprawność manualną i spostrzegawczość, poznając polskie monety.	
<b>WIZYTA W BANKU</b> . . . . .	10
Zabawa edukacyjna w terenie. Dziecko uczy się zasad obowiązujących w banku, poznaje działanie bankomatu.	
<b>WIZYTA W SKLEPIE</b> . . . . .	11
Zabawa edukacyjna w terenie. Dziecko uczy się zasad obowiązujących w sklepie, poznaje wartość pieniądza, przygotowuje się do samodzielności.	
<b>ZAGADKI</b> . . . . .	12
Zabawa słowna. Dziecko poznaje i utrwala nowe pojęcia, a także uczy się rymowania.	

# CO KUPUJEMY?

Zabawa edukacyjna. Dziecko uczy się oszczędzać i mądrze wydawać pieniądze.

## MIEJSCE ZABAWY:

Dom

## DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Przedmioty znajdujące się w domu, np. zabawki, owoce, ubrania, książki, słodycze, pieniądze (prawdziwe lub zrobione na potrzeby zabawy)

## POJĘCIA DO WPROWADZENIA PODCZAS ZABAWY:

**Cena** – kwota pieniędzy, jaką trzeba zapłacić, aby kupić produkt lub usługę

## PRZEBIEG ZABAWY:

Sklep samoobsługowy. Na półkach ustawiamy wszystkie przygotowane produkty (zabawki, ubrania, owoce, słodycze). Przy każdym umieszczamy odpowiednią cenę w złotych, np. 2 zł, 5 zł. Cena może być zapisana cyframi lub przedstawiona na obrazku (jedna moneta 1 zł, dwie monety po 1 zł itp.).

Każdy z uczestników zabawy otrzymuje taką samą ilość pieniędzy, np. 10 zł, przy czym jest to dużo mniejsza kwota niż suma cen wszystkich produktów.

Następnie uczestnicy kolejno robią zakupy, tłumacząc pozostałym, dlaczego dokonali takiego, a nie innego wyboru. Dorosły robi zakupy jako pierwszy. Najpierw kupuje rzeczy potrzebne, np. bułkę – na śniadanie, owoc – bo jest zdrowy, sweter – aby nie zmarznąć, itd. Na końcu kupuje zabawkę lub słodycze. Bierze wybrane produkty, a pieniądze wrzuca do przygotowanej wcześniej „kasy”. Następnie zakupy robi dziecko.

## UWAGA:

Jeżeli dziecko jeszcze nie posługuje się swobodnie pieniędzmi, to dla ułatwienia wszystkie ceny rysujemy jako pojedyncze monety – 1 zł, 2 zł. Wówczas pieniądze służące do zabawy powinny być również pojedynczymi złotówkami.

# KTO TU PRACUJE?

Zabawa edukacyjna w terenie. Dziecko uczy się spostrzegawczości i logicznego myślenia, poznaje nowe pojęcia.

## MIEJSCE ZABAWY:

Poza domem – w czasie spaceru, podróży, wyjścia do miasta

## DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Kartka i długopis

## POJĘCIA DO WPROWADZENIA PODCZAS ZABAWY

**Zawód** – zajęcie, którego ktoś się nauczył i je wykonuje po to, by zarobić pieniądze. Aby móc wykonywać jakiś zawód, np. być kierowcą autobusu, nauczycielem, sprzedawcą, najpierw trzeba się tego zawodu nauczyć, np. w odpowiedniej szkole

**Praca** – działanie kogoś wykonywane w jakimś celu, np. pracą malarza jest malowanie, a pracą lekarza jest leczenie. Praca może być umysłowa, kiedy wykorzystuje się głównie wiedzę i pomysły, lub fizyczna, do której są potrzebne siła i umiejętności

## PRZEBIEG ZABAWY:

Podczas spaceru lub wyjścia do miasta poszukujemy ludzi wykonujących różne zawody.

Każdy zawód nazywamy i omawiamy, np. ekspedientka w sklepie, operator koparki na budowie, kierowca karetki, strażak, listonosz, policjantka itp.

Rozmawiamy o różnicach między ludźmi wykonującymi podobne czynności, ale w różnym celu, np.:

- pan wiozący rodzinę samochodem – taksówkarz
- mama z dziećmi na spacerze – nauczycielka z dziećmi na spacerze
- tata przygotowujący kolację – kucharz w restauracji
- chłopiec jadący na rowerze – kurier przewożący rowerem przesyłki

Zapisujemy wszystkie poznane zawody, a po powrocie przypominamy i utrwalamy zdobyte wiadomości.

Zachęcamy dziecko do narysowania obrazka przedstawiającego wybrany zawód.

# MATEMATYKA

Zabawa matematyczna. Dziecko uczy się logicznego myślenia, a także wykonywania działań na liczbach i posługiwania się pieniędzmi.

## MIEJSCE ZABAWY:

Dom

## DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Łatwo policzalne produkty, np. jabłka, zabawki

Pieniądze (zestaw monet i banknotów lub kilkanaście monet 1 zł)

## POJĘCIA DO WPROWADZENIA PODCZAS ZABAWY:

**Cena** – kwota pieniędzy, jaką trzeba zapłacić, aby kupić produkt lub usługę

**Dodawanie** – powiększanie

**Odejmowanie** – zmniejszanie

## PRZEBIEG ZABAWY:

Dorosły zadaje dziecku zadania, które wymagają liczenia i logicznego myślenia.

Stopniowo zwiększa trudność poleceń, np.:

1. Jeżeli jedno jabłko kosztuje 1 zł, to ile zapłacisz za dwa jabłka?
2. Jeżeli masz 3 zł, a kupisz jedno jabłko, ile pieniędzy Ci zostanie?
3. Jeżeli chcesz kupić jedno jabłko oraz jedno autko, które kosztuje 5 zł, to ile zapłacisz za wszystko?
4. Jeżeli ja kupię dwa autka, a ty pięć jabłek, to kto zapłaci więcej za zakupy?
5. Masz 10 zł na zakupy. Chcesz kupić sześć jabłek i jedno autko. Ile pieniędzy Ci zabraknie?
6. Masz 10 zł na zakupy. Ile Ci zostanie, gdy kupisz jedno jabłko?

# MOJE MONETY

Zabawa plastyczna. Dziecko ćwiczy rękę, uczy się starannego kolorowania, poznaje polskie monety.

## MIEJSCE ZABAWY:

Dom, przy stole

## DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Zestaw monet

Blok rysunkowy, ołówek, nożyczki, klej

## POJĘCIA DO WPROWADZENIA PODCZAS ZABAWY:

**Moneta** – pieniądz metalowy z wybitym godłem oraz cyfrą oznaczającą wartość monety

**Awers monety** – strona z godłem państwowym

**Rewers monety** – strona z nominałem, czyli cyfrą lub liczbą

## PRZEBIEG ZABAWY:

Każdą monetę wkładamy pod kartkę i dokładnie zamalowujemy ołówkiem tak, aby na kartce pojawił się odrys monety. Aby moneta się nie przesuwała, przytrzymujemy ją palcami przez kartkę.

Następnie odwracamy monetę i odrysowujemy rewers. Obydwa obrazki wycinamy i klejamy ze sobą. Moneta jest już gotowa.

W ten sposób można przygotować kilka zestawów monet, które posłużą do wspólnej zabawy, np. w sklep.

## UWAGA:

Po zabawie monetami należy koniecznie umyć ręce.

# OSZCZĘDZANIE

Zabawa edukacyjna. Dziecko uczy się oszczędzania. Dowiaduje się, że z drobnych kwot tworzy się większa, która oznacza większe możliwości.

## MIEJSCE ZABAWY:

Dom

## DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Ustalona kwota (np. 1 zł), którą dziecko będzie otrzymywać codziennie (przez określony czas)

## POJĘCIA DO WPROWADZENIA PODCZAS ZABAWY:

**Oszczędności** – pieniądze, których nie wydajemy na niepotrzebne zakupy (np. słodycze lub małe zabawki, które szybko się psują), tylko odkładamy i czekamy, aż zbierzemy odpowiednią kwotę, aby kupić rzecz większą i fajniejszą

## PRZEBIEG ZABAWY:

Przez ustalony okres, np. miesiąc, dziecko otrzymuje codziennie określoną kwotę, np. 1 zł.

Szukamy z dzieckiem celu oszczędzania, np. zabawki, na którą trzeba przez wiele dni (np. 30) odkładać pieniądze. Dziecko ćwiczy silną wolę, stara się jak najdłużej nie wydawać pieniędzy. Co kilka dni razem sprawdzamy, ile dziecko już zebrało, a ile jeszcze mu brakuje do zaplanowanego zakupu (to również bardzo dobra metoda na naukę liczenia).



# PARKING MONETOWY

Zabawa manualna. Dziecko ćwiczy sprawność manualną i spostrzegawczość, poznając polskie monety.

## MIEJSCE ZABAWY:

Dom

## DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Polskie monety – większa liczba

## POJĘCIA DO WPROWADZENIA PODCZAS ZABAWY:

**Moneta** – pieniądz metalowy, z godłem oraz cyfrą oznaczającą wartość monety

**Awers monety** – strona z godłem państwowym

**Rewers monety** – strona z nominałem, czyli cyfrą lub liczbą

## PRZEBIEG ZABAWY:

Na kartce (A4 lub większa) rysujemy dziewięć dużych kwadratów oddzielonych od siebie „drogami” o szerokości ok. 2,5-3 cm. Każdy kwadrat będzie miejscem parkingowym dla jednego rodzaju monet. W kwadratach zaznaczamy otwarte „wjazdy” o szerokości 2,5-3 cm. Dziecko musi „zaparkować” wszystkie monety na odpowiednich miejscach. W tym celu przesuwa palcem każdą monetę, „jadąc” po wytyczonych drogach tak, aby nie przekroczyć żadnej linii.

## UWAGA:

Po zabawie monetami należy koniecznie umyć ręce.

# WIZYTA W BANKU

Zabawa edukacyjna w terenie. Dziecko uczy się zasad obowiązujących w banku, poznaje działanie bankomatu.

## MIEJSCE ZABAWY:

Bank

## DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Karta do bankomatu

## POJĘCIA DO WPROWADZENIA PODCZAS ZABAWY:

**Bank** – bezpieczne miejsce, w którym przechowujemy pieniądze

**Konto** – miejsce w banku, w którym są przechowywane Twoje pieniądze. Konto ma swoją historię – bank na nim zapisuje, ile pieniędzy wpłacono i wypłacono. Konto jest zabezpieczone i podpisane. Każdy klient ma swoje konto

**Bankomat** – urządzenie, z którego możemy wypłacić pieniądze wpłacone wcześniej do banku. Bankomaty są często zamontowane na zewnątrz budynków, aby ludzie mogli wypłacać pieniądze o każdej porze

## PRZEBIEG ZABAWY:

Idziemy do banku na wycieczkę poznawczą. Wybieramy bank, w którym dorosły ma założone konto. Rozmawiamy o zadaniach pracowników banku, którzy zapisują dokładnie, kto i ile wpłacił pieniędzy, a kto ile pożyczył.

Pokazujemy, jak działa bankomat, wypłacając z niego określoną kwotę, np. 20 zł. Tłumaczymy, że z bankomatu można wyjąć tylko tyle pieniędzy, ile wcześniej sami wpłaciliśmy na konto w banku albo ktoś nam wpłacił, np. za wykonaną pracę. Bankomat nie jest magiczną ścianą do wyciągania nieograniczonej ilości gotówki, ale raczej skarbonką, której zawartość należy wydawać z umiarem.

# WIZYTA W SKLEPIE

Zabawa edukacyjna w terenie. Dziecko uczy się zasad obowiązujących w sklepie, poznaje wartość pieniądza, przygotowuje się do samodzielności.

## MIEJSCE ZABAWY:

Sklep

## DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Lista zakupów i długopis

Ustalona suma pieniędzy

Torba na zakupy

## POJĘCIA DO WPROWADZENIA PODCZAS ZABAWY:

**Sklep** – miejsce, w którym sprzedaje się i kupuje różne towary

**Sprzedawca, ekspedientka** – ktoś, kto sprzedaje

**Kupujący, klient** – ktoś, kto kupuje

## PRZEBIEG ZABAWY:

Przed wyjściem do sklepu układamy krótką listę zakupów (dziecko może narysować potrzebne produkty).

Następnie przygotowujemy potrzebne pieniądze. Kwota powinna odpowiadać wartości planowanych zakupów.

Omawiamy rodzaj sklepu, do którego idziemy, np. hipermarket. Rozmawiamy o innych sklepach: osiedlowych, branżowych, targach, warzywniakach, cukierniach itp.

Podczas zakupów omawiamy układ sklepu, szukamy potrzebnych produktów, sprawdzamy składniki, daty na etykietach i ceny, korzystamy z czytnika, omawiamy obsługę w kasie, sposób płatności.

Po powrocie do domu dziecko opowiada przebieg wizyty w sklepie, uwzględniając jak najwięcej szczegółów.

# ZAGADKI

Zabawa słowna. Dziecko poznaje i utrwała nowe pojęcia, a także uczy się rymowania.

## MIEJSCE ZABAWY:

Dowolne

## DO ZABAWY BĘDĄ POTRZEBNE:

Teksty zagadek

## POJĘCIA DO WPROWADZENIA PODCZAS ZABAWY:

**Wypłata** – 1) pieniądze otrzymywane za wykonaną pracę  
2) wypłacenie pieniędzy

**Zapłata** – zapłacenie pieniędzmi za kupowany produkt lub usługę

**Kasjer** – ktoś, kto pracuje w kasie, przyjmuje i wydaje pieniądze

**Bank** – miejsce, w którym bezpiecznie przechowujemy pieniądze

**Banknot** – pieniądź papierowy

**Moneta** – pieniądź metalowy

**Klient** – ktoś, kto kupuje w sklepie, załatwia jakies sprawę

**Bankomat** – urządzenie, które wypłaca pieniądze wcześniej wpłacone do banku

## PRZEBIEG ZABAWY:

Dorosły czyta kolejne zagadki. W każdej z nich ostatni wyraz, który jest odpowiedzią, powinno odgadnąć dziecko.

### ZAGADKI:

Kto do pracy chodzi  
– mama albo tata,  
dostaje pieniądze.  
Co to jest? **Wypłata.**

W sklepie są produkty,  
możesz je zobaczyć.  
Gdy chcesz wziąć do domu,  
to musisz – **zapłacić.**

Ważna pani w sklepie  
na klientów zerka.  
Płacisz jej za towar,  
to pani – **kasjerka.**

Gdy pieniądze chcesz  
oszczędzać,  
Kasiu, Aniu i ty, Janku,  
to nie trzymaj  
ich w szufladzie,  
tylko w bardzo dobrym...  
**banku.**

Szeleszczą w portfelu:  
jeden warty dziesięć,  
a inny – sto złotych.  
Jak się nazywają?  
**Banknoty.**

Płaskie, metalowe,  
ciężkie ciut, niestety.  
Brzęczą w portfelu.  
Co to jest? **Monety.**

W kiosku, w piekarni,  
w sklepie ze sprzętem,  
gdy chcesz coś kupić,  
jesteś – **klientem.**

Zamontowany  
w ścianie automat.  
Są w nim pieniądze.  
Co to jest? **Bankomat.**