**Конспект открытого занятия с элементами сюжетно-ролевой игры в подготовительной группе ЗПР (3 год обучения)**

**ФОТООХОТНИКИ**

**Цель**:- формирование элементарных математических навыков.

**Задачи**:

-закрепление состава числа 7 с помощью пальцев, понимания знаков <, >, отвлечённого восприятия цифрового ряда, счётных операций в пределах пяти;

 -развитие зрительного и слухового внимания, памяти;

 -развитие пространственных ориентировок с опорой на схему;

  -подбор фигур по 4 признакам с опорой на схему;

  -выполнение учебных заданий в рамках сюжетной игры;

  -формирование правильного поведения в коллективе ;

  -активизация словаря по теме, правильное согласование слов;

  -формирование диалогической речи;

   -воспитание бережного отношения к живой природе

 **Оборудование**: зоны для сюжетной игры с игровым оснащением («Магазин»- колпак, стойка с товарами-приманками для зверей, касса, весы; «Автобус»-кепка, руль, парты, сумка с билетиками ( билетики с примерами, н-р, « <4»; « >3».. «Больница»-стул, стол, халат, стетоскоп, рецепты, ручка, маска зайца; «Дом»- бабушкин фартук, поднос на столе, места вокруг ); игра «Туристы» на основе теста Венгера «Полянки», предметы- заменители, изображение царя- Считая; блоки Дьенеша со схемами подбора по 4 признакам: величине, форме, цвету, толщине; картинки зверей, музыкальное сопровождение.

**Ход занятия**:

1.**Организационный момент.**

**-**Сегодня мы поиграем в охотников. Кто это такие? Можно ли охотиться, не убивая зверей? Как? Что будем делать? (вырабатывается алгоритм действий: соберёмся, поедем, будем ждать, приманивать, фотографировать).

Что нужно взять для охоты? (-маскировку, коврики, фотоаппараты; приманки, еду, воду). Где всё это возьмем? (-в магазине). Перед походом в магазин каждый решает, какое животное будет фотографировать и что для этого купит. С помощью педагога заранее выбираются продавец, кондуктор, водитель, ветеринар, зайчик, бабушка.

2. **Игра** «Магазин». Педагог озвучивает правило:- Всех предметов должно быть по семь, а у нас недостаточно… С помощью пальчиков дети вычисляют, сколько чего надо докупить, идут в магазин. Выбранный продавцом ребёнок начинает диалог:

Продавец:-Здравствуйте, чем могу помочь? Что хотели бы приобрести? Покупатель:-Здравствуйте. Мне нужны 4 морковки. Продавец взвешивает, пробивает чек, называет сумму. Покупатель благодарит, уходит.

Итог игры: дети убеждаются в том, что купили продуктов, фотоаппаратов, ковриков и т.п. достаточно- всего по семь. Взрослый предлагает начать путешествие, под музыку объявляет начало новой игры.

3. **Игра** «Автобус». Объявляются правила: кондуктор пускает только тех, кто хорошо знает цифры. Каждому он даёт волшебный билет, в котором загадано число (называя правильно числа больше или меньше указанных, дети «садятся» в автобус, «кондуктор» контролирует ответ).

-Дорога в лес не асфальтированная, неровная. Поэтому водитель будет тормозить - куда вы наклонитесь?(вперёд) А потом поедет быстро- куда отклонитесь?(назад) Поедет по кочкам- будем подпрыгиваем на сиденьях. (Водитель «трогается». По команде педагога: «Кочки!», «Тормоз!», «Быстро!» дети соответственно подпрыгивают, наклоняются вперёд или отклоняются назад)

4. Вот и приехали! Но впереди болото. Я знаю дорогу, но нужно идти точно за мной, а то в болото попадёте! (Под музыку дети вереницей идут вслед за педагогом, точно повторяя маршрут.)

- Ребята, мы ,наконец-то, попали в лес Царя- Считая. А он там лесником работает и знает все звериные места. Считай приготовил маршруты всех засад, где мы будем поджидать зверей. В начале этой тропинки разведём костёр, чтобы потом все смогли вернуться к автобусу (все вместе находят по стилизованной схеме «Полянки» начало тропы с рисунком костра- от этой точки начинаются все маршруты на схемах детей).

-А вот и маршруты засад! Тут прячется медведь, а здесь белка..(педагог, показывая схемы маршрутов, отдаёт их тем детям, которые купили приманку для названного зверя-этот ребёнок должен отозваться сам)

Дети находят на большой схеме места засад по своим карточкам, педагог поворачивает прикреплённые картинки зверей- они должны совпасть с намерением ребенка.

5. -Ура! Мы всех зверюшек дождались и сфотографировали! Только вот несчастье- зайка лапку сломал! Срочно надо отвезти его к кому?..

**Игра «Звериная больница»** (обыгрывается приём у ветеринара с использованием диалогической речи).

6. Поехали домой, нас бабушка Считая ждёт на пироги (повтор игры «кочки-тормоз-быстро»)!

**Игра «пироги у бабушки»** (обыгрывание ситуации за столом, угощения. ) Бабушка в фартуке(с помощью взрослого): -Пирожков у меня много, да все они непростые, а считайские! Кто найдёт свой пирожок, тот его и съест («Бабушка» предъявляет каждому схему выбора блока, ребёнок находит нужный «пирожок» на подносе).

-Ох, как наелись! Погладили животики. А бабушка всё считала, кто сколько съел, и нам рассказала: -Ваня съел 2, да еще 2-сколько получилось? (дети отвечают, каждому свой пример) . Что бабушке скажем? (Спасибо!)

7. **Итог**.-Здорово съездили на охоту! Что мы делали? А что хорошего сделали? (покормили, полечили зверей). Что каждому больше всего понравилось?