**Бизиборд «История волка и трёх поросят на новый лад»**

|  |
| --- |
| **На обложке бизиборда находятся** следующие изображения: части ключей, замок, синтезатор (пианино) и набор сменных картинок, для смены кода (мелодии)  **Игра «Подбери ключ»** - на карточке изображены ноты (названия нот – для детей, умеющих читать), под которыми расположены цветные кружки. ребёнок нажимает на соответствующие клавиши, проигрывая определённую мелодию для того, чтобы открыть замок.  Открыв замок, и увидев персонажей, дети понимают, что попали в сказку «Три поросёнка». И вот, происходит волшебство, сказка оживает, только это уже другая сказка, новая. Проходя и выполняя различные задания, дети в увлекательной форме упражняются в развитии мелкой моторики, психических процессов (памяти, внимания, мышления), просодической стороны (темпа, ритма, интонации), музыкального слуха, математических представлений, временных представлений, направленного выдоха, артикуляционного аппарата, мимики, звукового анализа, в определении позиции звука в слове. |
| **И так, сказка начинается. Персонажи оживают.**  Поросята весело поют и радуются. Дети поют песню вместе с поросятами, украшают одежду каждого шнуровкой. Вдруг, поросята услышали голос волка**.**  **Для того, чтобы волк мог отправиться к домику поросёнка Ниф-Нифа**, его надо завести (зарядить), прокрутить разноцветные шестерёнки (3 шт). Дети передвигают фигурку волка к домику первого поросёнка. |
| **Поросёнок Ниф-ниф** (Домик из соломы). **Игра «Синоптик (Определи погоду)»** - на крыше домика круг со стрелкой и изображениями погодных явлений.  В это время Ниф-Ниф определяет, какая погода (в настоящее время), выставляя стрелку в нужном направлении (дети помогают поросёнку).  Волк подходит к домику, дует на цветок (он крутится), «разрушая» домик поросёнка.  чтобы Ниф-ниф убегает от волка к своему братцу Нуф-Нуфу. |
| **Поросёнок Нуф-нуф** (Домик из тонких ветвей и прутьев)  **Игра «Части суток»** - на крыше домика круг со стрелкой и изображением частей суток: утро, день, вечер, ночь.  Нуф-Нуф, изучает части суток. Дети помогают поросёнку выставить стрелку в нужном направлении. Когда задание выполнено к домику подбегает Ниф-Ниф.  Волк дует с силой на цветок (крутится быстрее), «разрушая» дом второго поросёнка. Поросята убегают от волка, отправляются к своему братцу Наф-нафу за помощью.  По пути, им нужно выполнить задание Наф-Нафа, собрать и сосчитать урожай, а так же развесить одежду для сушки.  **Игра «Собери урожай»** (Дерево «Яблоня», яблоки – на липучках, счеты).  Дети помогают поросятам собрать все яблоки в тачку (с отвертием) и сосчитать их (так как яблочки, съёмные, можно использовать другие картинки с изображением фруктов).  Далее дети помогают поросятам развесить одежду:  **«Сушка белья»** (верёвка, которая крепится на столбиках, изображения одежды со скрепками, на одежде, съёмные кружки на липучках – красного, зелёного, синего цветов -для звукового анализа слов). Дети отгадывают загадку и выполняют звуковой анализ слова, развесив одежду в нужной последовательности.  Тем временем, волк пускается в погоню. На его пути встречаются различные препятствия, для того, чтобы догнать поросят, ему нужно выполнить задания:  **Мост «Эмоций»**, дети вместе с волком изображают соответствующие эмоции.  **«Рыболов»** (Рыбка- пазл: состоящая из рыбок разного размера, на обороте у каждой, съёмные картинки-артикуляционных упражнений на липучке). Дети берут удочку с магнитом, ловят рыбку, при этом выполняют артикуляционные упражнения. |
| **Поросёнок Наф-наф (**домик из кирпичей)  Ниф-Ниф и Нуф –Нуф входят в кирпичный дом Наф-Нафа. Братья вместе. Волк близко. Для того, чтобы сделать дом более надёжным и крепким, необходимо выставить дополнительную защиту, т.е. определить время года (в настоящее время).  **Игра «Времена года»** - на крыше домика круг со стрелкой и изображением времён года.  Волк подбегает к домику Наф-\_Нафа. Дует на цветок с силой, потом дует ещё сильней (крутится очень быстро), дом целый и невредимый. Ничего у него не получилось. Поросята радуются.  Волку стало очень грустно. И он решил подружиться с поросятами и попросил у них прощения. Поросята ответили, что простят его и будут с ним дружить, если волк пройдёт испытание. Волк соглашается и проходит испытание под названием «Определи позицию звука в слове»  **Игра «Определи позицию звука в слове»** (**Дерево с птицами: на каждой птице, схема, которая указывает на положение звука в слове)**  Поросята предлагают волку подобрать слова, на определённый звук, например, звук: [а]»  Ниф-Ниф – в начале слова, Нуф-Нуф – в середине слова, Наф-Наф – в конце слова.  Дети помогают волку.  Поросята и волк радуются, напевая весёлую мелодию. |

1. **Обложка:**

Изображения: части ключей, замок металлический, музыкальный игрушечный инструмент- синтезатор и набор сменных картинок, для смены кода (мелодии) на кольцах.

**II.**

1. Фигурки – волк, поросёнок «Ниф - Ниф Нуф-Нуф, Наф-Наф.
2. Разноцветные шестерёнки – 3 шт.
3. Цветы (для развития направленного выдоха) – 3 шт
4. Домики – 3 шт.: из соломы, из прутьев из кирпичей
5. Игры:
6. «Синоптик (Определи погоду)» - на крыше домика круг со стрелкой и изображениями погодных явлений.
7. «Части суток» на крыше домика круг со стрелкой и изображением частей суток: утро, день, вечер, ночь.
8. «Собери урожай» (Дерево «Яблоня», яблоки – на липучках, тачка, счеты).
9. «Сушка белья» (верёвка, которая крепится на столбиках, изображения одежды со скрепками, на одежде, съёмные кружки на липучках – красного, зелёного, синего цветов -для звукового анализа слов).
10. Мост «Эмоций» - изображения эмоций.
11. «Рыболов» (Рыбка- пазл : состоящая из рыбок разного размера, на обороте у каждой, съёмные картинки-артикуляционных упражнений на липучке, удочка).
12. «Времена года» - на крыше домика круг со стрелкой и изображением времён года.
13. «Определи позицию звука в слове» (Дерево с птицами: на каждой птице, схема, которая указывает на положение звука в слове)