Логопедические фанты

Цель игры:

* Закрепление и дифференциация понятий «звук» и «буква».
* Формирование навыков фонематического анализа и синтеза, фонематических представлений.
* Развитие связной речи.
* Формирование понятия «предложение»
* Совершенствование координации движений.

Проводится по аналогии с классической игрой «фанты» (из конфетных обёрток).

В данной игре используются фанты 3-х цветов: красные – гласные звуки, синие – твёрдые согласные, зеленые – мягкие согласные.

**1 вариант игры:** фанты 3-х цветов с изображением букв нейтрального цвета (например: черного или желтого).

**2 вариант:** фанты с изображением букв. Сами фанты нейтрального цвета, например, жёлтого.

**Правила игры:** играют от 2-х до 4-х человек. Ведущий взрослый, бросает первый фант. Раздаётся равное количество фантов – например, по 4 (2 красных, 1 зеленый, 1 синий). Дети выполняют ход по очереди, стараясь своим фантом накрыть фант предыдущего игрока или дотронуться уголком. Если это произошло, то игрок, который выполнил этот ход – придумывает слово на тот звук, символ или буква которого изображена на его фанте и фанте предыдущего игрока.

Если слово придумано, то игрок забирает себе свой фант и фант игрока.

Если нет, то ходит следующий игрок, и т. д.

Играть можно на разных уровнях: звука, слога, слова, словосочетания (если два фанта друг на друге, соответственно, слова должны начинаться с заданных звуков-символов); предложения (если 3 фанта друг на друге или соприкасаются, придумываются слова на начальный звук или букву каждого из фантов, придуманные слова связываются по смыслу).

Использоваться могут любые части речи, которые начинаются со звуков, изображенных на фантах. Выигрывает тот, у кого больше фантов.

Если одним из игроков сделан ход, но фанты не покрыли друг друга, то, чтобы игроку не выбыть из игры, нужно со своим брошенным фантом придумать, например, чистоговорку (на этапе автоматизации звука).

Игру с 3 вариантом (с буквами) можно использовать на этапах автоматизации (от изолированного звука до фразы).

