**Картотека игр по коррекции развития речи детей.**

«Четыре желания»

**Ход игры**.: Воспитатель рассказывает детям; Каждое время года мальчику казалось лучше предыдущего. Лето было хорошее, а осень лучше. Сейчас будем сравнивать. Весна теплая, а лето теплее или очень теплое. Трава зеленая, а после дождя зеленее или очень зеленая. Поздней осенью солнце холодное, а зимой холоднее или более холодное.

Веселый - веселее - более веселый.

Высокий - выше - очень высокий.

Стройный - стройнее - более стройный. Легкий – легче - очень легкий

Закончи предложение *(образование сравнительной степени прилагательных)*.

Самолёт летит высоко, а ракета выше.

Самолёт летит далеко, а ракета дальше.

Самолёт летит быстро, а ракета быстрее.

Самолёт мощный, а ракета мощнее.

Самолёт большой, а ракета больше.

Самолёт тяжёлый, а ракета тяжелее.

Самолёт просторный, а ракета просторнее.

Самолёт длинный, а ракета длиннее.

Самолёт быстроходный, а ракета быстроходнее.

Подбери пару *(образование сравнительной степени прилагательных)*

Огурец большой, а кабачок больше.

Фасоль маленькая, а горох …. *(меньше)*.

Капуста большая, а тыква ….*(больше)*.

Кабачок зелёный, а огурец….*(зеленее)*.

Помидор красный, а свёкла….*(краснее)*.

Редис мелкий, а горох….*(мельче)*

Картофель твёрдый, а тыква *(твёрже)*

*«Закончи предложение»*

Оборудование: Картинки большого и маленького домов, речки и пруда, 2 разных цветка, лето и осень, траву, зиму.

Ход игры:

Этот дом высокий, а этот еще … *(выше)*

Наша река глубокая, а пруд еще *(глубже)*

Этот цветок красивый, а этот еще … *(красивее)*

Лето было хорошее, а осень еще *(лучше)*

Трава зеленая, а после дождя еще *(зеленее)*

Осенью холодно, а зимой еще … *(холоднее)*

«.Где начало рассказа?»

**Оборудование**: Серийные картинки.

Ход игры:

Ребенку предлагается составить рассказ, опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

*«Найди картинке место»*

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.

Оборудование: Серийные картинки. *(№)*

Ход игры:

Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

« Найди картинке место»

**Оборудование:** Серийные картинки.

**Ход игры:**

Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

« Какая картинка не нужна»

**Оборудование**: Серийные картинки.

Ход игры:

Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ.

**Дидактические игры и упражнения на формирование словообразования существительных**

**Упражнения для уточнения формы родительного падежа:**

« Угадай ,чьи это вещи»

Детям предлагаются картинки, на которых изображены: бабушка в платке, мама в халате, девочка в шубе, мужчина в шляпе и др., а также картинки с изображением отдельных предметов *(платок, халат, шляпа, шуба, и др.)*. Сначала дети рассматривают картинки. Воспитатель называет один из предметов. А дети называют, кому принадлежит этот предмет *(Это платок бабушки; Это халат мамы; Это шуба девочки и т. д.)*.

« Сложные слова»

Листья падают-листопад

Сам ходит - самоход

Снег падает - снегопад

Звонит попусту - пустозвон

Звезды падают - звездопад

Сено косит - сенокос

Разводит сады - садовод

Везде ходит - вездеход

Разводит леса - лесовод

База для нефти - нефтебаза

Перевозит лес - лесовоз

Ходит на атомной энергии - атомоход

Сам летит – самолет. Пыль сосет – пылесос

.Воду возит – водовоз. Рыбу ловит – рыболов

«У кого какая мама?»

. **Оборудование:** картинки с изображением животных.

**Словарный материал:**

львица зайчиха теленок *(корова)*

тигрица олениха ягнёнок *(овца)*

лисица ежиха жеребенок *(лошадь)*

волчица поросенок *(свинья)*

медведица цыпленок *(курица)*

верблюдица

*«Назови профессию»*

часовщик строитель пианист

крановщик учитель бульдозерист

каменщик тракторист

*«Найди ошибку»*

Ход игры:

Воспитатель называет предложение, где одно прилагательное заменено тем существительным, от которого оно образовано.

Например:На улице льет *(осень)* дождь.

Какой льет на улице дождь? *(Осенний.)* И т. д.

Выигрывает тот ребенок, который больше других найдет и исправит *«ошибок»*.

Примерные предложения:

Дует теплый *(весна)* ветер.

Мама купила *(апельсин)* сок

Скоро наступит первый *(зима)* день.

Папа купил сыну *(мех)* шапку.

В саду собрали *(богатство)* урожай.

*«Назови какой дом?»*

Ход игры: педагог бросает мяч ребенку, задавая вопросы.

Дом из кирпича *(какой дом)* – кирпичный дом.

из бетона – из пластмассы - из бумаги -

из камня – из металла - изо льда -

из глины — из стекла - из дерева –

*«Скажи одним словом»*

**Словарный материал**: длинное ухо – длинноухий, короткий хвост – короткохвостый, длинные рога – длиннорогий, рыжий хвост – рыжехвостая, любит труд – трудолюбивый, ходит быстро – быстроходный. И так далее.

*«Продуты питания»*

**Ход игры**:

Воспитатель: Сегодня утром почтальон принес посылку с вареньем *(показывает банку с вареньем)*. А какое оно, мы не знаем.

Воспитатель: Давайте попробуем догадаться. Варенье из яблок? Какое?

Дети: Яблочное варенье. Из груши какое варенье? Грушевое варенье.

Из клюквы? Клюквенное варенье. Из сливы? Сливовое варенье. Из клубники? Клубничное варенье. Из малины? Малиновое варенье. Из вишни? Вишневое варенье. Из банана? Банановое варенье. Из ананаса? Ананасовое варенье.

Воспитатель: Повтори за мной: грушевое, малиновое, вишневое, банановое, ананасовое варенье.

Дети повторяют.

*«Угадай слово»*

**Ход игры**: Педагог предлагает детям отгадать слова, при этом отстукивает 2 раза. Дети подбирают слова с заданным количеством слогов. За правильный ответ ребенок получает фишку.

*«Сплетем венок из предложений»*

**Ход игры**: Воспитатель произносит предложение. Дети называют последнее слово и с ним же придумывают новое предложение. Например: Сережа читает книгу. Книга лежит на столе.

«Назови слова, в которых второй звук гласный согласный)».

**Ход игры**: Педагог предлагает детям вспомнить слова, у которых второй звук гласный или согласный. Дети соревнуются по рядам. Выигрывает тот ряд, который больше придумал слов.

*«Закончи слово»*

**Ход игры**: Дети стоят в кругу. Педагог с мячом в центре: «Дети, сейчас вы **будете** заканчивать начатое мною слово. Я брошу мяч любому из вас и назову начало слова, а вы должны бросить мне мяч обратно и сказать его конец *(кош - ка, гла - за)* .

*«Волшебные кубики»*

.

**Материал**: Кубики на каждой грани которых изображены знакомые детям предметы.

Ход игры: Ребенку предлагают собрать какое - нибудь слово например *«слон»*. Обращают внимание на первые звуки слов - названий предметов. Ребенок сначала находит кубик, на одной из граней которого изображен предмет, чье название начинается со звука [с]. Затем ищет на гранях следующего кубика изображение предмета, в названии которого первый звук - [л], [о], [н]. *«*

*« Весёлый поезд*.»

**Оборудование:** У каждого ребенка в руках предметная картинка - билет.

**Ход игры**: Воспитатель каждому ребенку предлагает определить количество звуков в его слове и положить картинку в нужный вагон, соответствующий количеству звуков в слове *(сколько окошечек, столько звуков)*.

*«Нужные знаки»*

**Ход игры**: Воспитатель называет предложение. Дети определяют, с какой интонацией оно было произнесено, в соответствии с этим поднимают карточку с нужным знаком.

*«Найди братца»*

**Оборудование**: Предметные картинки

**Ход игры**: Воспитатель выставляет предметные картинки в один ряд. Дети должны разложить картинки в два ряда. Во втором ряду должны быть картинки такие, чтобы первые звуки слов были братцами первых звуков слов первого ряда.

Например: Бабочка, первый звук [б]. Положу белку, первый звук в этом слове [б'], [б] и [б'] - братцы.

Дети по очереди подходят, называют предметы, первые звуки слов и если правильно подобрали пару, подставляют картинку под верхний ряд.

« Что происходит в природе?»

**Ход игры:** педагог, бросая мяч ребёнку, задаёт вопрос, а ребёнок, возвращая мяч, должен на заданный вопрос ответить.

Игру желательно проводить по темам. Пример: Тема *«Весна»*

Солнце – что делает? -Светит, греет.

Ручьи – что делают? -Бегут, журчат.

Снег – что делает? -Темнеет, тает.

Птицы – что делают? -Прилетают, вьют гнёзда, поёт песни.

Капель – что делает? -Звенит, капает.

Медведь – что делает? -Просыпается, вылезает из берлоги.

*«Кто может совершать эти действия?»*

.

**Ход игры**: педагог, бросая мяч ребёнку, называет глагол, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к названному глаголу.

Идёт -человек, животное, поезд, пароход, дождь…

Бежит -ручей, время, животное, человек, дорога…

Летит -птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт…

Плывёт-рыба, кит, дельфин, лодка, корабль, человек…

*«Из чего сделано?»*

.

**Ход игры**: педагог, бросая мяч ребёнку, говорит: *«Сапоги из кожи»*, а ребёнок, возвращая мяч, отвечает: *«Кожаные»*.

Рукавички из меха -меховые

Таз из меди -медный

Ваза из хрусталя -хрустальная

Рукавички из шерсти -шерстяные

*«Кто кем был?»*

**Ход игры**: педагог, бросая мяч кому-либо из **детей**, называет предмет или животное, а ребёнок, возвращая мяч логопеду, отвечает на вопрос, кем *(чем)* был раньше названный объект:

Цыплёнок – яйцом Хлеб – мукой

Лошадь – жеребёнком Шкаф – доской

Корова – телёнком Велосипед – железом

*«Четвёртый лишний»*

**Ход игры**: педагог, бросая мяч ребёнку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

Например: голубой, красный, зелёный, спелый.

Кабачок, огурец, тыква, лимон.

Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

*«Один – много»*

**Ход игры::** педагог бросает мяч детям, называя имена существительные в единственном числе. Дети бросают мяч обратно, называя существительные во множественном числе.

Стол – столы стул – стулья

Гора – горы лист – листья

Дом – дома носок – носки

Глаз – глаза кусок – куски

День – дни прыжок – прыжки

Сон – сны гусёнок – гусята

Лоб – лбы тигрёнок – тигрята

*«Подбери звуковую схему»*

**Оборудование**: перфокарты, на которых слева изображены предметы, а справа схемы звукового анализа слов, посередине полоска для записи, фломастеры. Ход игры. Дети соединяют линией каждую картинку со звуковой схемой, которая подходит к названию изображенного предмета.

*«Найди место звука в слове»*

**Оборудование:** перфокарты, на которых слева изображены предметы, а справа - схемы расположения места звука в словах, посередине полоска для записи, фломастеры. Ход игры. Дети определяют место звука [р] в слове *(начало, середина, конец)* и соединяют линией с соответствующей схемой.

*«Посчитай слоги»*

1. Вариант Оборудование: перфокарты, на которых слева изображены предметы, а справа - цифры, посередине полоска для записи, фломастеры. Ход игры. Дети делят названия предметов на слоги и соединяют линией с цифрой, которая обозначает количество слогов в слове.

2 Вариант Оборудование: перфокарты, на которых слева изображены предметы, а справа - слоговые схемы, посередине полоска для записи, фломастеры. Ход игры. Дети делят названия предметов на слоги и соединяют линией со слоговой схемой, которая обозначает количество слогов в слове.

*«Найди букву»*

**Ход игры**:. Взрослый называет звук, а потом слова, в которых этот звук будет находиться в начале слова, в середине и в конце. Заранее оговорит, что, например, если этот звук вначале слова, ребенок должен поднять руки вверх, если в середине похлопать в ладоши, если в конце похлопать АО коленкам.