

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение  
Шелеховского района  
«Детский сад № 2 «Колосок»



**Сборник**  
**игр и упражнений**  
**на развитие**  
**коммуникативных способностей**  
**детей дошкольного возраста**

**Составители:**  
учителя-логопеды  
Свердлова С.В., Миронова О.А., Казарина И.Г.

г. Шелехов

## **Игры и упражнения на развитие коммуникативных способностей детей дошкольного возраста (развитие связной речи)**

Данная картотека игр и упражнений может использоваться в работе с детьми дошкольного возраста педагогами дошкольных учреждений, родителями воспитанников детских садов в совместной деятельности с детьми дома для развития связной речи, тренировки правильного изложения своих мыслей, что в дальнейшем является неотъемлемой частью для успешной успеваемости детей при обучении в школе.

### **«Кто больше заметит небылиц?»**

**Цель:** учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

**Оборудование:** стихотворение «Путаница», фишки.

#### **Ход игры:**

Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки.

Воспитатель объясняет правила игры: - Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами. После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница».

Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий. Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру.

В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

### Другие примеры небылиц:

Ехала деревня Мимо мужика. Вдруг из-под собаки Лают ворота. Он схватил дубинку Разрубил топор. А по нашей кошке Пробежал забор.	Дело было в январе Первого апреля. Жарко было во дворе Мы окоченели.	По железному мосту Сделанном из досок, Шел высокий человек Низенького роста. Был кудрявый без волос, Тоненький как бочка. Не было детей у него Только сын да дочка.
--	---	---

### «Отгадай-ка»

**Цель игры:** обучать детей описывать предмет, не глядя на него, находить в нем существенные признаки; по описанию узнавать предмет.

**Оборудование:** цветной камешек.

#### Ход игры:

Педагог напоминает детям, как они рассказали о знакомых предметах, загадывали и отгадывали о них загадки и предлагает: «Давайте поиграем. Пусть предметы нашей комнаты расскажут о себе, а мы по описанию отгадаем, какой предмет говорит.

Надо соблюдать правила игры: когда будете рассказывать о предмете, не смотрите на него, чтобы мы сразу не отгадали. Говорите только о тех предметах, которые находятся в комнате».

После небольшой паузы (дети должны выбрать предмет для описания, приготовиться к ответу) воспитатель кладет камешек на колени любому играющему. Ребёнок встает и дает описание предмета, а затем передает камешек тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребёнок описывает свой предмет и передаёт камешек другому играющему, чтобы тот отгадал.

Примерный план описания предмета: «Он разноцветный, круглой формы. Его можно бросать вверх, катать по земле, а в группе нельзя им играть, так как можно разбить стекло»

### «Нарисуй сказку»

**Цель:** научить составлять рисуночный план к тексту, использовать его при рассказывании.

**Оборудование:** лист бумаги, карандаш.

#### Ход игры:

Ребёнку читают текст сказки и предлагают ее записать с помощью рисунков. Таким образом, ребёнок сам изготавливает серию последовательных картинок, по которым потом рассказывает сказку. Сказка должна быть краткой. Конечно, можно ребёнку помочь. Показать, как схематично нарисовать человека, домик, дорогу; определить вместе с ним, какие эпизоды сказки обязательно надо изобразить, т.е. выделить главные повороты сюжета.

### **«Как ты узнал?»**

**Цель:** учить подбирать доказательства при составлении рассказов, выбирая существенные признаки.

**Оборудование:** предметы или картинки, фишки.

#### **Ход игры:**

Перед детьми находятся предметы или картинки, которые им предстоит описывать. Ребёнок выбирает любой предмет и называет его. Ведущий спрашивает: «Как ты узнал, что это телевизор?» Игрок должен описать предмет, выбирая только существенные признаки, отличающие этот предмет от остальных. За каждый правильно названный признак получает фишку. Выиграет тот, кто наберёт больше всего фишек.

### **«А я бы...»**

**Цель:** развитие творческого воображения, обучение свободному рассказыванию.

**Оборудование:** текст сказки.

**Ход игры:** После прочтения ребёнку сказки предложите ему рассказать, что бы он сделал, если бы попал в данную сказку и стал бы одним из главных персонажей.

### **«Распространи предложение»**

**Цель:** развитие у детей умения строить данные предложения со словами-предметами, словами-признаками, словами-действиями.

**Оборудование:** цветной камешек.

#### **Ход игры:**

Детям предлагается продолжить и закончить начатое взрослым предложение, опираясь на наводящие вопросы. Например, воспитатель начинает предложение так: «Дети идут ... (Куда? Зачем?)» Или более усложненный вариант: «Дети идут в школу, чтобы ...» Этот вариант помимо обогащения грамматического опыта может служить тестом, позволяющим выявить тревожность ребенка по отношению к различным ситуациям.

### **«Пойми меня»**

**Цель:** развитие у детей умения составить короткий рассказ по картинке, используя разные характеристики предмета.

**Оборудование:** коробка с картинками предметов.

#### **Ход игры:**

Педагог показывает детям красивую коробочку и говорит, что эта коробочка не простая, а волшебная. В ней приготовлены для детей разные подарки. Получить подарок может только тот, кто умеет хранить секреты. Что это значит? (Это значит, не рассказывать раньше времени).

Дальше объясняет детям, что когда он подойдет к кому-то, то этот ребенок должен закрыть глаза и, не глядя, вытянуть из коробочки картинку, посмотреть на нее, но никому не показывать и не говорить, что на ней. Это нужно сохранить в секрете.

После того, как все дети вытянут себе по одной картинке, воспитатель спрашивает детей, хочется ли им узнать, кому что досталось? Дети отвечают, что да. Тогда взрослый говорит, что показывать подарки нельзя, но про них можно рассказать. Но слово-подарок тоже называть нельзя.

Потом взрослый рассказывает про свой подарок, показывая детям, как это нужно делать правильно, а дети угадывают, что досталось ему. После этого дети рассказывают про свои подарки по очереди и, когда подарок угадан, открывают свою картинку.

Лучше эту игру проводить сидя на ковре в кругу.

### **"Нарисуй картину словами"**

**Цель:** развивать воображение, умение использовать в описании точные по смыслу слова и образные выражения.

**Оборудование:** стихотворение о весне (лете, зиме и т.д).

**Ход игры:**

Взрослый обращается к детям: «Хотите стать необыкновенными художниками, которые рисуют не красками и карандашами, а словами? Тогда приготовьтесь рисовать.

Я прочту вам нежное стихотворение о весне, а вы закройте глаза и попробуйте представить, о чём я буду читать. Потом расскажите, какая картина у вас получилась. Но рассказывать надо так, чтобы все смогли мысленно увидеть вашу картину».

Затем дети могут нарисовать красками иллюстрацию к своим рассказам.

### **"Придумай сказку"**

**Цель:** самостоятельно подбирать выразительные средства для составления сказки или рассказа на заданную тему.

**Оборудование:** картинка с зимним пейзажем (весенним, летним, осенним и т.д).

**Ход игры:**

Педагог предлагает сочинить сказку «Что снится деревьям зимой» детям после того, как они рассмотрят картинку с зимним пейзажем, услышат стихотворение или рассказ о первом месяце зимы.

### **«Волшебный мешочек»**

**Цель:** развивать речь ребенка, обучать детей описывать предмет, усвоить окончание существительных в дательном падеже.

**Оборудование:** мешочек с игрушками: овощи, фрукты, ягоды, сладости.

**Ход игры:**

Взрослый достаёт из мешочка картинку и говорит: «Вот капуста. Какая она? Кому её отдадим?» Ребёнок рассказывает, какая капуста, и кто её любит кушать.

## **Речевые упражнения для развития связной речи**

Такие упражнения можно выполнять и с мячом. Взрослый говорит и кидает мяч, ребенок отвечает и бросает мяч в ответ.

### **Какой?**

**Цель:** обогащать речи ребенка именами прилагательными.

#### **Ход игры:**

Взрослый предлагает ребенку дать как можно больше ответов на вопрос «Какой?»

Мяч какой? – большой, маленький, круглый, резиновый, упругий, красный, кожаный.

Снег какой? – белый, холодный, искристый, красивый, пушистый, лёгкий.

Шкаф какой? Котёнок какой? Стол какой? И т.д.

### **Что могут делать...?**

**Цель:** обогащать речь ребенка глаголами.

#### **Ход игры:**

Взрослый предлагает ребенку дать как можно больше ответов на вопрос «Что может делать?»

Что может делать собака? – лаять, ходить, бегать, кусаться, сторожить, охранять, кушать, рычать...

Что может делать лягушка? Что могут делать руки? и т. д.

### **Слова наоборот**

**Цель:** закрепление в представлении и словаре ребёнка противоположных признаков предметов или слов-антонимов.

#### **Ход игры:**

Попросите ребёнка подобрать антонимы к следующим словам: радость, утро, сел, храбрый, враг, стоять, тяжело, взял, мокро, чисто, глубокий, высокий, узкий, близко, назад, далеко и т. д.

Лето – зима, твердый – мягкий, нашёл - потерял.

### **Слова-товарищи**

**Цель:** развивать речь ребенка, обогащая ее.

#### **Ход игры:**

Предложите ребенку назвать слова, которые звучат по-разному, но обозначают одно и то же. Они помогают лучше описать предмет, вещь.

Например: Холодный – ледяной, морозный, студёный. Умный – мудрый, толковый, сообразительный. И т. д.

## **Один – много**

**Цель:** закрепление в речи детей различных типов окончаний имён существительных.

### **Ход игры:**

«Мы волшебники немного: был один, а станет много». Взрослый называет имена существительные в единственном числе. Дети называют существительные во множественном числе.

### **Пример:**

стол – столы	кусок – куски
стул – стулья	день – дни
гора – горы	прыжок – прыжки
лист – листья	двор - дворы
дом – дома	перо - перья
носок – носки	крыло - крылья
глаз – глаза	сон – сны
гусёнок – гусята	пальто- пальто
лоб – лбы	тигрёнок – тигрята
нога - ноги	дыра - дыры

## **Потому что...**

**Цель:** учить включать в речь союзов и предлогов с целью сделать речь плавной, логичной, цельной.

### **Ход игры:**

Взрослый предлагает ребенку рассуждая, ответить полным ответом на вопрос.

Я мою руки потому, что.... Почему ты идёшь спать? и т. д.

## **Объясни**

**Цель:** развивать речь детей, учить логично рассуждать.

### **Ход игры:**

Взрослый даёт задание ребёнку: «Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой вопрос».

Собака идёт на кухню. Она выпивает молоко кошки. Кошка недовольна.

Объясни, почему кошка недовольна?

## **Кто кем был?**

**Цель:** развитие мышления, расширение словаря, закрепление падежных окончаний.

### **Ход игры:**

Взрослый называет предмет или животное, ребёнок, отвечает на вопрос, кем (чем) был раньше названный объект:

**Пример:**

<i>Цыплёнок – яйцом</i>	<i>Шкаф – доской</i>
<i>Лошадь – жеребёнком</i>	<i>Велосипед – железом</i>
<i>Корова – телёнком</i>	<i>Дуб – жёлудем</i>
<i>Дуб – жёлудем</i>	<i>Рубашка – тканью</i>
<i>Дом – кирпичом</i>	<i>Бабочка – гусеницей</i>
<i>Сильный – слабым</i>	<i>Взрослый – ребёнком</i>
<i>Рыба – икринкой</i>	<i>Ботинки – кожей</i>
<i>Хлеб – мукой</i>	<i>Яблоня – семечком</i>

**Обобщающие понятия**

**Цель:** расширение словарного запаса за счёт употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

**Ход игры:**

Взрослый называет обобщающее понятие. Ребёнок должен назвать относящиеся к тому обобщающему понятию предметы.

**Пример:**

<b>Взрослый</b>	<b>Дети</b>
Овощи	картофель, капуста, помидор, огурец, редиска.
Ягоды	малина, клубника, ежевика, арбуз, черника.
Деревья	берёза, ель, сосна, дуб, липа, тополь, орех.
Домашние животные	корова, лошадь, коза, овца, кролик, баран, кошка, собака
Перелётные птицы	стриж, ласточка, грач, скворец, аист, цапля, журавль
Зимующие птицы	голубь, ворона, сорока, воробей, дятел, сова
Мебель	стул, стол, кресло, диван, шкаф, кровать, софа
Посуда	тарелка, ложка, вилка, нож, чайник, чашка, блюдце
Одежда	пальто, платье, свитер, юбка, брюки, майка, трусы
Обувь	туфли, сапоги, ботинки, тапочки, босоножки.
Игрушки	кукла, машинка, мишка, пирамидка, юла, мяч.
Дикие животные	тигр, лев, волк, лиса, белка, заяц, медведь, лось.
Фрукты	яблоко, груша, лимон, апельсин, абрикос, слива.
Инструменты	пила, топор, дрель, рубанок, молоток, плоскогубцы
Транспорт	трамвай, троллейбус, автобус, поезд, самолёт, пароход

**Вариант 2.**

Взрослый называет видовые понятия, а дети – обобщающие слова.

<b>Взрослый</b>	<b>Дети</b>
Огурец, помидор	Овощи



## **Животные и их детёныши**

**Цель:** закрепление в речи детей названий детёнышей животных, закрепление навыков словообразования, развитие ловкости, внимания, памяти.

### **Ход игры:**

Взрослый называет какое-либо животное, а ребёнок называет детёныша этого животного. Слова скомпонованы в три группы по способу их образования. Третья группа требует запоминания названий детёнышей.

### **Группа 1.**

у тигра – тигрёнок	у лисы – лисёнок
у льва – львёнок	у лося – лосёнок
у слона – слонёнок	у оленя – оленёнок

### **Группа 2.**

у медведя – медвежонок	у кролика – крольчонок
у верблюда – верблюжонок	у белки – бельчонок
у зайца – зайчонок	

### **Группа 3.**

у коровы – телёнок	у овцы – ягнёнок
у лошади – жеребёнок	у курицы – цыплёнок
у свиньи – поросёнок	у собаки – щенок

## **Кто как разговаривает?**

**Цель:** расширение словарного запаса, развитие быстроты реакции.

### **Ход игры:**

Взрослый поочередно называет животных. Дети - как то или иное животное подаёт голос.

### **Пример:**

Корова - мычит	Утка - крякает
Волк - воет	Свинья - хрюкает
Тигр - рычит	Собака - лает
Змея - шипит	Комар – пищит

### **Вариант 2.**

Взрослый спрашивает: «Кто рычит?», «А кто мычит?», «Кто лает?», «Кто кукует?» и т.д.

## **Подскажи словечко**

**Цель:** развитие мышления, быстроты реакции.

**Ход игры:** Взрослый, спрашивает: -Ворона каркает, а сорока? Ребёнок должен ответить: Сорока стрекочет.

### **Пример:**

Сова летает, а кролик?	Лягушка квакает, а лошадь?
Корова ест сено, а лиса?	У коровы телёнок, а у овцы?
Крот роет норки, а сорока?	У медвежонка мама медведица, а у бельчонка?
Петух кукарекает, а курица?	Собака живет в конуре, а мышка?

### Кто где живёт?

**Цель:** закрепление знаний детей о жилищах животных, насекомых. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

#### Ход игры:

Взрослый поочередно задает вопрос детям, а они отвечают. Необходимо следить за правильным употреблением предлогов.

#### Вариант 1.

##### Пример:

Взрослый	Дети
Кто живёт в дупле?	Белка
Кто живёт в скворечнике?	Скворцы
Кто живёт в гнезде?	Птицы: ласточки, кукушки, сойки
Кто живёт в будке?	Собака
Кто живёт в улье?	Пчелы
Кто живёт в норе?	Лиса
Кто живёт в логове?	Волк
Кто живёт в берлоге?	Медведь

#### Вариант 2.

Взрослый	Дети
Где живёт медведь?	В берлоге
Где живёт волк?	В логове

#### Вариант 3.

Работа над правильной конструкцией предложения. Детям предлагается дать полный ответ: «Медведь живёт в берлоге»

#### Скажи ласково

**Цель:** закрепление умения образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов, развитие быстроты реакции.

**Ход игры:** Взрослый называет первое слово (например, шар), а ребёнок называет второе слово (шарик). Слова можно сгруппировать по сходству окончаний.

##### Пример:

стол – столик	белка – белочка
ключ – ключик	ложка – ложечка
шапка – шапочка	картина – картинка
книга – книжечка	зеркало – зеркальце
голова – головка	свёкла – свёколка
мыло – мыльце	коса – косичка
кукла – куколка	жук – жучок
вода – водичка	дуб – дубок
вишня – вишенка	башня – башенка
платье – платьице	кресло – креслице
перо – пёрышко	стекло – стёклышко
часы – часики	трусы – трусики

### Что происходит в природе?

**Цель:** закрепление употребления в речи глаголов, согласования слов в предложении.

#### Ход игры:

Взрослый, задаёт вопрос, а ребёнок должен на заданный вопрос ответить. Игру желательно проводить по темам.

**Пример:** Тема «Весна»

Взрослый	Дети
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 как передвигается?

**Цель:** обогащение глагольного словаря детей, развитие мышления, внимания, воображения.

#### Ход игры:

Взрослый называет какое-либо животное, а ребёнок произносит глагол, который можно отнести к названному животному.

**Пример:**

Взрослый	Дети
Собака	стоит, сидит, лежит, идёт, спит, лает, служит
Кошка	мяукает, ласкается, царапается, лакает
Мышка	шуршит, пищит, грызёт, прячется, убегает
Змея	ползёт, шипит, извивается, жалит, нападает

### Кто может совершать эти действия?

**Цель:** активизация глагольного словаря детей, развитие воображения, памяти.

#### Ход игры:

Взрослый называет глагол, а ребёнок называет существительное, подходящее к названному глаголу.

**Пример:**

Взрослый	Дети
Идёт	человек, животное, поезд, пароход, дождь...
Бежит	ручей, время, животное, человек, дорога...
Летит	птица, бабочка, стрекоза, муха, жук, самолёт...
Плывёт	рыба, кит, дельфин, лодка, облако, человек

### Из чего сделано?

**Цель:** закрепление в речи детей употребления относительных прилагательных и способов их образования.

#### Ход игры:

Взрослый говорит: «Сапоги из кожи», а ребёнок отвечает: «Кожаные».

#### Пример:

Взрослый	Дети
Рукавички из меха	меховые
Таз из меди	медный
Ваза из хрусталя	хрустальная
Носки из шерсти	шерстяные

### Лови да бросай – цвета называй

**Цель:** подбор существительных к прилагательному, обозначающему цвет. Закрепление названий основных цветов, развитие воображения у детей.

#### Ход игры:

Взрослый, бросая мяч ребёнку, называет прилагательное, обозначающее цвет, а ребёнок, возвращая мяч, называет существительное, подходящее к данному прилагательному.

#### Пример:

Взрослый	Дети
Красный	мак, огонь, флаг
Оранжевый	апельсин, морковь, заря
Жёлтый	цыплёнок, солнце, репа
Зелёный	огурец, трава, лес
Голубой	небо, лёд, незабудки
Синий	колокольчик, море, небо
Фиолетовый	слива, сирень, сумерки

### Четвёртый лишний

**Цель:** закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

#### Ход игры:

Взрослый называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

#### Например:

голубой, красный, зелёный, спелый.

Кабачок, огурец, тыква, лимон.

Пасмурно, ненастно, хмуро, ясно.

### **Что бывает круглым?**

**Цель:** расширение словаря детей за счёт прилагательных, развитие воображения, памяти.

#### **Ход игры:**

Взрослый задаёт вопрос, ребёнок должен на него ответить.

-что бывает круглым? (мяч, шар, колесо, солнце, луна, вишня, яблоко...)

-что бывает длинным? (дорога, река, верёвка, лента, шнур, нитка...)

-что бывает высоким? (гора, дерево, скала, человек, столб, дом, шкаф...)

-что бывает колючим? (ёж, роза, кактус, иголки, ёлка, проволока...)

### **Весёлый счет**

**Цель:** закрепление в речи детей согласования существительных с числительными.

#### **Ход игры:**

Взрослый произносит сочетание существительного с числительным «один», а ребёнок в ответ называет это же существительное, но в сочетании с числительным «пять», «шесть», «семь», «восемь».

#### **Пример:**

Один стол – пять столов	Один цыплёнок – пять цыплят
Один слон – пять слонов	Один заяц – пять зайцев
Один журавль – пять журавлей	Одна шапка – пять шапок
Один лебедь – пять лебедей	Одна банка – пять банок
Одна гайка – пять гаек	Одна пуговица – пять пуговиц
Одна шишка – пять шишек	Одна пуговица – пять пуговиц
Один гусёнок – пять гусят	Одна шляпа – пять шляп
Одна книга – пять книг	Одна конфета – пять конфет

### **Хорошо – плохо**

**Цель:** знакомство детей с противоречиями окружающего мира, развитие связной речи, воображения.

#### **Ход игры:**

Взрослый задаёт тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в погодных явлениях.

**Взрослый:** Дождь.

**Дети:** Дождь – это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо – намочит нас, бывает холодным.

**Взрослый:** Город.

**Дети:** Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо – не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

### **Веселые рифмы**

**Цель:** развитие фантазии, связной речи и словообразования.

#### **Ход игры:**

Играющие подбирают к словам рифмы. Свечка-...,печка, трубы - ..., губы, ракетка- ... пипетка, сапоги- ...пироги и т.д. С подобранными рифмами можно составлять небольшие стихи, например:

Я надела сапоги

Принесла вам пироги.

### **Все расставим по местам**

**Цель:** развитие связной речи, внимания и памяти.

#### **Ход игры:**

Послушать перепутанную историю, а затем рассказать ее правильно.

Вам сейчас задачу дам

Все расставить по местам:

Воробей дремал в беседке,

Далматин сидел на ветке,

Старичок же в это время

Громко лаял у соседки.

Я запутался опять,

Помогите разобраться.

Далматин дремал в беседке,

Старичок сидел на ветке,

Воробей же в это время

Громко лаял у соседки.

### **Кто больше?**

**Цель:** развитие фантазии, связной речи и словообразования

#### **Ход игры:**

Один из игроков загадывает любую букву – это можно сделать при помощи книги, указав на букву с закрытыми глазами, можно «зашифровать» букву – 3 страница, 5 строчка сверху, 3 буква справа.

Можно произносить звуки «про себя», пока кто-то из игроков не скажет «стоп» и назвать букву. Каждый игрок по очереди произносит слово, которое начинается с данного звука до тех пор, пока не закончатся все варианты.

### **Цепочка слов**

**Цель:** развитие фантазии, связной речи и словообразования

#### **Ход игры:**

Один из игроков называет любое слово, следующий должен подобрать слово, которое начинается с последнего звука предыдущего слова и т.д. Можно ограничить «поле» поиска слов и подбирать только съедобное или животных. В результате может получиться: конфета - ананас – суп – пирог – груша - арбуз – слива и т.д.

## **Литература:**

- 1.Гербова, В.В. Составление описательных рассказов / В.В. Гербова // Дошкольное воспитание №9, 2010.
- 2.Гербова, В.В. Учусь говорить / В.В. Гербова. - М., Просвещение, 2006.
- 3.Петрова, Т.И. Игры и занятия по развитию речи дошкольников. Старшая группа: методическое пособие / Т.И. Петрова. - М., Школьная Пресса, 2008.
- 4.Снегирева, Л.А. Игры и упражнения для развития навыков общения у дошкольников / Л.А.Снегирева. – М., 2005.
- 5.Старжинская, Н.С. Учим детей рассказывать/ Н.С. Старжинская. – М., Просвещение, 2012.
- 6.Сидорчук,Т.А.Технология развития связной речи дошкольников: Методическая разработка / Т.А.Сидорчук.- М., 2004.

