**Пропонуємо ряд вправ, які можна використовувати з корекційною метою для розвитку психічних процесів**

Гра «Рибалки»

Мета: закріпити знання про форму, розмір, колір.

- Сядьте зручно на килимку. Зараз ми пригадаємо кольори та геометричні фігури.

- У нашому акваріумі плаває багато різних рибок-гудзиків. Зараз ми спробуємо їх піймати.

Дітям по черзі дається завдання спіймати рибку червоного, синього, іншого кольору. Потім просять знайти рибку, яка має форму круга, прямокутника, трикутника. Можна ускладнити завдання – спіймати рибку, яка матиме синій колір і форму круга і т.д.

- А тепер давайте з наших ґудзиків зберемо гарне намисто. Ось вам кожному нитка, а ви нанижіть на неї ґудзики і зробіть один одному намиста.

Вправа „Я поклав у мішок”

Учитель починає гру: „Я поклала в мішок яблука”, - граючий добавляє ще одно слово: „Я поклав в мішок яблука і ананаси”, вчитель говорить: „Я поклав в мішок яблука і ананаси і апельсини”, і т.д. (шкільні приладдя, овочі, одяг).

Вправа на розвиток уяви «Домалюй»

-Діти, художник почав малювати картину, але встиг зобразити лише геометричні фігури, а потім побіг по справах і забув про неї. Давайте допоможемо йому домалювати. Назвіть фігури, що зображені. Вам необхідно до кожної з них домалювати якісь деталі, щоб отримати не просто фігуру, а якийсь предмет. Це може бути що завгодно.

Вправа “Звуки”

Я називатиму слова, якщо ви в них почуєте звук /л/, то плесніть у долоні і вкажіть його позицію (на початку слова, всередині, вкінці):

лопата, ластівка, стіл, миска, мишка, лоза, липа, лелека, колосок, просо, лебідь, село;

/ш/: шуба, шарф, літо, мило, школа, Антошка, ковш, шелест, шепіт, возик, їжак, кошик;

/м/: молоток, Василь, марка, машина, ніс, троянда, комаха, правила, мурчик, меблі, монах, велосипед, миша.

Вправа "Усвідомлення візуального матеріалу"

Для цієї вправи потрібно листок паперу, олівці і секундомір. На малюнку, приведеному нижче, представлені 12 зображень. Дітям пропонується розглянути малюнки першого рядка, закривши інші листом паперу, щоб вони не відволікали увагу. Через 30 сек попросите їх закрити цілком всю сторінку і намалювати по пам'яті предмети першого рядка. Потім запропонуєте їм порівняти, наскільки їх малюнки відповідають малюнкам зразка. Далі перейдіть до наступного рядка. З двома останніми рядками попрацюйте одночасно.

Ігрова вправа „Вибір”

Розділіть аркуш на 6 частин і пронумеруйте їх. Завдання – подумати і послідовно намалювати те, що повинно бути зроблено тільки з: 1) паперу; 2) металу; 3) тканини; 4) скла; 5) гуми; 6) дерева.

Вправа „Дай відповідь швидко”

Якнайшвидше відповісти на питання.

1. Скільки хвостів у півня? (1).

2. Скільки ніг у берези? (ні однієї).

3. Що не їздить селом? (трамвай, тролейбус).

4. Що у бабусі на носі? (окуляри).

5. Де ховаються ноги? (черевики, штани).

6. Яке дерево приносять у будинок? (ялинка).

7. Що шарудить в осінньому саду? (листя).

8. Що розсипав Дід Мороз? (сніг).

9. Де зустрічається картопля з морквиною? ( у супі, в магазині).

10. Куди влітають звуки? ( у вуха).

11. Що рятує нас від бруду? (мило, вода).

12. По чому б’ють, коли з ним грають? (по м’ячу).

13. Супочерпалка? (ложка).

14. Холодний дідусь? ( Дід Мороз).

15. Капелюх на будинку? (дах).

16. Де живе морква? (город).

17. Багато дерев? (ліс).

18. Дірка у дереві? (дупло).

Вправа "Усвідомлення словесного матеріалу"

(використовується для тренування як зоровоїпам'яті, так і слухової)

Мета цієї вправи - примусити дітей поміркувати про слова. Учитель говорить: "Зараз я читатиму (показувати) (залежно від тренованого типу пам'яті) слова, почувши (побачивши) кожне слово, уявляйте собі зовнішній вигляд даного предмету, його смак, запах, звуки, які він може видавати, і т.п.
Наприклад, зубна паста на вигляд біла і блискуча, з м'ятним запахом і смаком гострим і солодким одночасно".
Як попереднє тренування можна запропонувати дітям спочатку описувати вголос образи, що викликаються за допомогою відчуттів, і лише після цього переходити до роботи "тільки в думці".

Вправа«Пожвавлення»

Запропонуйте дітям уявити собі яку-небудь тварину. Після того, як образ створений,, попросіть їх "пожвавити" картинку, тобто, щоб тварина почала рухатися, жити своїм життям в уяві. Хай діти розповідають один одному про своїх звірів. Потім підведіть підсумки, чия розповідь виявилася найцікавішою.
Після вправ з живими істотами можна переходити до "пожвавлення" предметів. Вправа виконується спочатку із закритими очима, а потім з відкритими. Всього на різних заняттях пропонується для досягнення доброго результату пожвавити 50 живих істот і 100 предметів. Можна провести цю вправу як гру в чарівника: дитині пропонується стати чарівником, здатним пожвавити за допомогою чарівної палички все, що завгодно. Наприклад, він торкається в своїй уяві предмету, і той оживає, потім "чарівник" розказує всім, що він бачить; після ролі міняються.

Гра «Протилежність»

Я називаю слово, а ви назвіть протилежне:

білий – (чорний); дівчинка – (хлопчик);

високий – (низький); жадний – (щедрий);

сів – (встав); день – (ніч);

легкий – (важкий); кричати – (мовчати);

веселий – (сумний); йти – (стояти);

гострий – (тупий); хоробрий – (боязливий);

товстий – (тонкий); покупець – (продавець);

розумний – (дурний); вчитель – (учень);

чесний – (брехливий); хороший – (поганий);

зима – (літо); бідний – (багатий).