**Упражнения для развития психических процессов для детей с ОВЗ**

**Мышление**

**Игра№1 “Что лишнее”.**

Цель: Развитие у детей логического мышления, зрительного внимания, памяти.

Оборудование: карточки с набором из 4-х слов (картинок): три слова – одно обобщающее понятие, одно слово – другое обобщающее понятие.

Инструкция: "Скажи, что здесь не подходит?". Скажи что нарисовано? "Что здесь не подходит?". Помощь: "Здесь три предмета (картинки), чем-то одинаковые, а один не подходит. Какой?"

**Игра№2 “Назови одним словом”.**

Цель: Развитие внимания, мышления, сообразительности. Формирование умения классифицировать предметы. Воспитание выдержки, чувства товарищества, интереса к игре. Расширение кругозора. Пополнение словарного запаса.

Оборудование: карточки с набором одно обобщающего понятия.

Инструкция: Ведущий показывает карточку, ребенок называет одним словом, что (кто) на ней изображено. При возникновении затруднений, можно сначала перечислить изображенные предметы. Например, ведущий спрашивает: «Кто изображен на этой карточке? (синица, снегирь, воробей, голубь, клест) Как можно их назвать одним словом? (птицы)».

**Игра№ 3 “Бывает – не бывает”.**

Цель: развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

Оборудование: мяч.

Инструкция: Бросаем мяч и говорим правду либо небылицы. При правильной фразе ребенок мяч ловит, при обнаружении ошибки – нужно мяч отбросить. Примерные небылицы: самолет плывет по морю, квадратный мячик, соленый сахар, снег зимой, мороз летом.

**Игра№4 «Что перепутано?»**

Цель: научить детей рассуждать и сопоставлять возможное и невозможное, находить на картинках ситуации, которых не бывает в жизни, развить связную речь детей.

Оборудование: сюжетные картины с изображением несуществующих, нелепых ситуаций, фишки.

Описание. Взрослый говорит детям: «Я покажу вам картинку, а вы посмотрите на нее внимательно и найдите то, чего не бывает на самом деле». Дети находят несуществующее на картинке и рассказывают о нем полным предложением. Например: «Морковь растет не на дереве, а на грядке»; «Ежик должен быть под деревом, а не летать в небе». За каждую исправленную ошибку ребенок получает фишку. Побеждает тот, кто наберет больше фишек.

**Игра№5 «Чего не хватает у предмета?»**

Цель: научить детей находить недостающую часть (деталь) предмета, развивать мышление, связную речь детей, тренировать их в образовании форм родительного падежа существительных.

Оборудование: предметные картинки с каким-либо недостающим элементом, поломанные игрушки.

Описание. «Посмотри на картинку, чего не хватает у предмета». Взрослый предлагает ребенку найти, чего не хватает у предмета или сломанной игрушки, и правильно ответить на этот вопрос, употребив существительное с правильным окончанием. Например: «У машины не хватает колеса»; «У куклы не хватает рук»; «У стула не хватает спинки».

**Игра№ 6 «Разрезные картинки (кубики, связанные одним сюжетом)»**

Цель: развить мышление и воображение детей, мелкую моторику.

Оборудование: в зависимости от возраста ребенка картинка может быть разрезана: для 3-4 лет на 4 части (картинка из 4 кубиков), для 5 лет - на 6 частей (картинка из 6 кубиков).

Описание. «Сложить части картинок в одно целое». Ребенок старается сложить целую картинку из частей, следуя образцу или своей фантазии. На начальном этапе, если ребенок затрудняется в выполнении задания, можно класть разрезанные части картинки на образец, чтобы научить ребенка видеть эти части на целой картинке.

**Игра№7 «Расставим картинки по порядку»**

Цель: развить логичность мышления, умение располагать картинки последовательно в зависимости от их признаков.

Оборудование: сюжетные картины с изображением времен года, картинки с изображением членов семьи, серии картин, связанных единым сюжетом.

Описание. Взрослый дает задание ребенку: 1 вариант. Разложить времена года друг за другом по порядку. 2 вариант. Разложить членов семьи от самого старшего до самого младшего. 3 вариант. Разложить по порядку картины с одними и теми же героями: что было сначала, что потом, что в конце (без составления рассказа).

**Игра№8 «Разложи по порядку»**

Цель: развить логичность мышления, связную речь и воображение детей, умение располагать картинки в правильной последовательности.

Оборудование: серии картин (из 3-8 частей), связанных единым сюжетом.

Описание. Взрослый дает задание ребенку рассмотреть картинки и разложить их по порядку: что было сначала, что потом, что в конце, затем придумать рассказ по этим картинкам. Если ребенок затрудняется в составлении рассказа, взрослый помогает ему, задавая наводящие вопросы, начиная фразы по картинке, чтобы ребенок их продолжил и т. д.

**Игра№9 «Исправь ошибку»**

Цель: научить детей рассуждать и сопоставлять возможное и невозможное, исправлять ошибки в предложениях, развить связную речь детей.

Оборудование: подготовленные взрослым неправильные предложения, фишки.

Описание. Я сейчас буду читать предложения, в которых допущены ошибки, твоя задача найти их, заметить и произнести предложение правильно. Например: «Собака кормит девочку»; «Мяч играет с Катей»; «Мама несет в воде ведро»; «Велосипед едет на мальчике»; «Света рисует картинкой карандаш» . За каждую исправленную ошибку дети получают фишки. Побеждает тот, кто набрал больше фишек.

**Игра №10.«Найди отличия (сходство)»**

Задача: научить детей сравнивать похожие с первого взгляда предметы, находить сходство и различия между ними.

Оборудование: пары картинок, отличающиеся друг от друга некоторыми деталями, не бросающимися в глаза, фишки.

Описание. Детям предлагается рассмотреть картинки и найти между ними определенное количество отличий (сходных деталей) за ограниченное количество времени. За каждое отличие ребенок получает фишку. Кто набрал большее количество фишек, Считается победителем.

**Игра№ 11.«Почтовый ящик»**

Цель: научить детей соотносить геометрические фигуры с соответствующими им по форме отверстиями, развить мелкую моторику.

Оборудование: кубик (коробка) с отверстиями разной формы, геометрические фигуры по количеству этих отверстий: овал, круг, треугольник, прямоугольник, ромб, звезда, полумесяц, крест и т. д.

Описание. Ребенок должен опустить фигуру в соответствующее ей отверстие. Поначалу взрослый может показать ему, как переворачивать кубик в поисках подходящего «домика», как легко, без усилий опускается фигура в свое отверстие. На этом этапе допускается нахождение соответствующего отверстия методом проб и ошибок.

**Память**

**Игра№1 «Кто больше запомнит»**

Цель: развитие зрительной памяти.

Оборудование: предметные картинки.

Описание игры: предложить ребенку внимательно посмотреть на рисунок и постараться запомнить как можно больше деталей. После чего перевернуть страницу и дать следующее задание: «Теперь посмотри на этот рисунок и определи, чем он отличается от предыдущего. Перечисли предметы, которых не хватает».

**Игра №2 «Угадай что спрятано»**

Цель: развитие зрительной памяти.

Оборудование: предметы.

Описание игры: перед детьми выставляются 5 игрушек, предлагается запомнить. Затем дети закрывают глаза, и убирается одна игрушка. Дети вспоминают, какие игрушки были и какая спрятана.

**Игра№3 « Чего не стало»**

Цель: развитие зрительной памяти.

Оборудование: предметы

Описание игры: предложить детям рассмотреть предметы на столе, дав установку на запоминание. Затем дети закрывают глаза и убирается один из предметов. Дети, открыв глаза должны назвать этот предмет. Усложнить игру можно заменив предметы на аналогичные, но другого цвета или похожие.

**Игра№4 «Жадная жаба»**

Цель: развитие слуховой памяти, умение выделять из текста слова с заданным звуком.

Оборудование: сказка.

Описание игры: предложить ребенку запомнить слова со звуком [ж], которые встречаются в этой сказке. (Это может быть любая сказка и выбрать для запоминания слова можно с любым звуком).

**Игра№5 «Запомни слова»**

Цель: накопление словаря, развитие памяти.

Оборудование: подбор предметных слов.

Описание игры: ведущий называет 5-6 слов, играющие должны повторить их в том же порядке. Пропуск слова или перестановка считается проигрышем (нужно платить фант). В зависимости от речевых возможностей детей слова подбираются разной сложности. Победитель тот , кто потерял меньше фантов.

**Игра№6 «Пары картинок»**

Цель: развитие логической памяти, внимания, способности установления опосредованной связи и умения пользоваться ими при воспроизведении.

Оборудование: картинки.

Описание игры: предложить ребенку внимательно рассмотреть, познакомиться с этими картинками и постараться запомнить как можно больше картинок из одного ряда. Через 1-2 минуты убрать картинки из правого ряда, оставив нетронутым левый ряд. Попросить ребенка, чтобы он глядя на оставшиеся картинки, назвал те, которые убраны. Игру можно усложнить, постепенно увеличивая количество пар картинок, сокращая время для запоминания или отдаляя связи между картинками.

**Игра №7 «Подбери слово по смыслу».**

Цель: Развитие ассоциативной памяти.

Оборудование: пара слов.

Инструкция: Называет слова, а дети должны подобрать другие, подходящие по смыслу слова. Праздник – подарок; шапка – шарф; ваза – цветок; пчела – мед; будка – собака; блины – сковородка и др.

**Внимание**

**Игра №1 «Найди отличия»**

Цель: развитие концентрации внимания.

Оборудование: картинки одинаковые, но есть несколько отличий.

Инструкция: Ребенку предлагаются картинки, в которых он должен найти сходства и различия. Педагог «Я предлагаю тебе рассмотреть картинки и найти в них сходства и различия. Будь внимателен»

**Игра №2 «Найди пару»**

Цель: развитие концентрации, устойчивости, продуктивности внимания.

Оборудование: картинки: 1 образец, несколько похожих и 1 одинаковая.

Инструкция: Ребенку предлагается две картинки. На первой изображены предмет. Рассмотрев картинку № 1, ребенок должен отыскать два одинаковых предмета и объяснить своё решение. Аналогичная работа проводится с картинкой №2. Педагог: «Посмотри (имя ребенка, пожалуйста, на первую картинку, что на ней нарисовано (ответ ребенка? А теперь найди два одинаковых и скажи мне, почему ты так думаешь».

**Игра №3 «Лабиринт»**

Цель: развитие концентрации, продуктивности и устойчивости внимания.

Оборудование: картинки с лабиринтом.

Инструкция: Ребенку предлагаются всевозможные лабиринты, которые ребенок должен пройти внимательно сосредоточившись. Педагог: «Перед тобой лабиринт, ты должен пройти его. Внимательно сосредоточься и помоги кролику найти морковку».

**Игра №4 «Буквы»**

Цель: тренировка избирательности внимания.

Оборудование: пробы Бурдона в буквах.

Инструкция: Ребенку предлагается картинка, на которой изображены буквы. Педагог: «Найди и раскрась сначала все буквы Д».

**Игра№5 «Солнце или дождик»**

Цель: развитие слухового внимания, дифференциация неречевых звуков по способу воспроизведения.

Оборудование: бубен.

Инструкция: логопед говорит детям, что погода хорошая, светит солнышко, и сейчас они пойдут на прогулку. В это время он звенит бубном, а дети гуляют. Затем говорит, что погода испортилась, пошёл дождь. Теперь логопед стучит в бубен и просит детей подбежать к нему, спрятаться от дождя. Логопед объясняет детям, что они должны внимательно слушать бубен и в соответствии с его звуками «гулять» или «прятаться».

**Игра№6 «Кто внимательнее?»**

Цель: развитие устойчивого речевого внимания.

Оборудование: ведущий.

Ход игры:

Логопед называет действия, которые должны выполнить дети. Одновременно логопед выполняет те же действия, иногда намеренно ошибаясь. Дети должны быть заранее предупреждены о том, что иногда логопед будет выполнять действия неправильно, и о том, что они должны ориентироваться только на речь логопеда.

**Восприятие**

**Игра №1 «Где звучит?»**

Цели. Формирование внимания к неречевым звукам. Развитие слухового восприятия.

Оборудование. Игрушка-пищалка.

Описание. Логопед демонстрирует детям резиновую игрушку — птичку или мышку. Предлагает каждому ребенку поиграть с нею, потом ходит по кабинету и «пищит» игрушкой. Дети отворачиваются, слушают и показывают, откуда раздается звук.

**Игра №2 «Постучим, погремим!»**

Цель: развитие слухового внимания, восприятие на слух звуков, которые издают различные предметы. Оборудование: различные предметы – бумага, полиэтиленовый пакет, ложки, палочки и др.

Ход игры:

Игра проводится в квартире. Познакомьте ребенка с разнообразными звуками, которые получаются при манипуляции с предметами: постучите деревянным молоточком, помните или порвите лист бумаги, пошелестите газетой, пошуршите пакетиком, ударьте деревянными или металлическими ложками друг о друга, проведите палочкой по батарее и т. п. После того, как ребенок научится внимательно слушать звуки предметов, предложите послушать с закрытыми глазами и угадать, какой предмет звучал. Можно производить звук за ширмой или за спиной у ребенка.

**Игра№3 «Найди такую же коробочку»**

Цель: развитие слухового внимания; восприятие на слух звуков, которые издают различные сыпучие материалы.

Оборудование: баночки с различными крупами.

Ход игры:

Насыпьте в небольшие коробочки разные крупы – горох, гречневую и манную крупы, рис. В качестве коробочек удобно использовать непрозрачные контейнеры, коробочек с одинаковой крупой должно быть по две. Помимо круп можно использовать соль, макароны, бусинки, камушки и другие материалы, главное – чтобы издаваемый ими звук отличался от остальных. Чтобы звук в парных коробочках не различался, необходимо насыпать одинаковое количество сыпучего материала. Один набор коробочек положите перед ребенком, другой оставьте себе. Потрясите одной из коробочек, привлекая внимание ребенка к звучанию. Предложите ребенку найти среди его коробочки.

**Игра №4 «Угадай, чей голос?»**

Цель: развитие речевого слуха, дифференциация голосов по тембру.

Оборудование: голоса.

Описание игры: ребёнок поворачивается спиной к остальным детям. Один из них (до кого дотронется логопед) называет имя ведущего. Тот должен определить, кто его позвал.

**Игра №5 «Что нарисовал художник?»**

Оборудование: картинки, соответствующие речевому Материалу, который будет предъявляться на слух, соответствующие таблички, фланелеграф, маленький экран.

Речевой материал: будем играть, слушайте, картинки, возьми картинку, повесь картинку, верно, неверно, да, нет, молодец, речевой материал, который будет предъявляться на слух.

Ход игры:

Педагог показывает картинку, на которой художник рисует и предлагает детям, угадать, что он нарисовал (или, показав до занятия, как старшие ребята рисуют, узнать, что они изобразили). Он размещает на доске фланелеграф или ставит наборное полотно, показывает, что у него есть картинки, и предлагает угадать, какие это картинки. Педагог за экраном называет картинку, например, «у мальчика мяч» и предлагает детям повторить, что они услышали. Тот из детей, кто первым точно повторит данную фразу, получает картинку и размещает ее на фланелеграфе или наборном полотне. Если фраза точно не воспринята, педагог предъявляет ее для восприятия на слухозрительной основе (дети повторяют ее, при необходимости прочитывают по табличке), а затем на слух, показывает картинку и с сожалением убирает. После предъявления других слов, словосочетаний или фраз он вновь называет эту картинку.

**Игра №6 «Что задумал художник»**

Цель: развитие тактильного восприятия.

Ход игры: Дети разбиваются на пары. Рисуют на руке или на спине. А другой должен определить, что нарисовано