**6 занятие**

**Дракон – Змей Горыныч.**

**Задачи:**

Воспитательные:

- воспитание дружеских взаимоотношений между детьми;

- воспитание готовности помогать и способности к сотрудничеству.

Терапевтические:

- борьба со страхом, который внушает Дракон, Змей Горыныч.

Развивающие:

- продолжать учить детей на примере сказочных персонажей различать и понимать характер эмоционального состояния людей.

- учить дифференцировать поступки сказочных персонажей;

- развивать воображение.

**Техническое сопровождение.**

1. Плащ или темная ткань для изображения Дракона.
2. Несколько больших коробок или покрывал.
3. Загадочный сверток с планом действий для победы над Драконом.
4. Карандаши и бумага для рисования.
5. Веселая музыка.

**Краткое описание.**

1. Игра «Злой Дракон». Учимся видеть сверстника , согласовывать собственное поведение с поведением других детей во время игры, совместно переживаем отрицательные и положительные эмоциональные состояния.
2. Придумай «противодраконий ужин». Фантазирование, словотворчество, раскрепощение.
3. Противодраконий танец. Психогимнастика. Развитие выразительных движений, снятие психического напряжения, создание возможности для самовыражения и понимания чувств других и, как следствие, развитие способности к более конструктивному взаимодействию со сверстниками.
4. Рисование, разрывание рисунка с Драконом, как символическая победа над страхом, который внушает этот персонаж.

**Ход занятия.**

Психолог. Ребята, помните, какой сказочный персонаж угрожал расправой нашим любимым маленьким человечкам?

Дети. Да, это дракон.

Психолог. Помните, почему Дракон не смог унести в свой замок на горе ни одного жителя ЛЕГО-МИРА?

Дети. Да. Дракон терпеть не мог добрых слов, а маленькие человечки говорили друг другу добрые слова, обнимали друг друга и поддерживали, поэтому Дракон не смог с ними справиться.

Психолог. Ребята, давайте поиграем в такую игру. Один из вас или я будем изображать Дракона, и махая крыльями, будет летать над городом, а остальные будут маленькими жителями ЛЕГО-МИРА. Дракон будет летать над вами, а вы прижимайтесь покрепче друг к другу и говорите добрые слова. Тогда дракон будет улетать. Игра проводится до тех пор, пока все желающие не изобразят Дракона.

Игра «Злой дракон» [1]

Для этой игры необходимо несколько больших картонных коробок или покрывал, в которых могло бы поместиться 2–3 ребенка. В начале игры взрослый предлагает детям стать маленькими человечками, живущими в маленьких домиках. Когда дети займут места в домиках-коробках, взрослый говорит им: «В стране маленьких человечков — большая беда. Каждую ночь прилетает большой-пребольшой злой дракон, который уносит людей в свой замок на горе, и что с ними случается дальше, никто не знает. Существует единственный способ спастись от дракона: когда на город надвигаются сумерки, люди прячутся в свои домики, сидят там обнявшись и уговаривают друг друга не бояться, утешают друг друга, гладят. Дракон не выносит ласковых и добрых слов и когда слышит, как они доносятся из дома, старается побыстрее пролететь этот дом и продолжает поиски другого дома, из которого такие слова не доносятся. Итак, последние солнечные лучи медленно гаснут, на город спускаются сумерки и люди спешат спрятаться в свои домики и покрепче обняться». Взрослый ходит между домами, изображая дракона, устрашающе воет, угрожает, останавливаясь у каждого домика и заглядывая внутрь, и, убедившись, что дети внутри домика поддерживают и утешают друг друга, переходит к следующему.

Психолог. Ребята, а еще у этого Дракона братья. Как вы думаете, как их зовут?... Правильно, это Змей Горыныч и динозавры…

Психолог Откуда вы их знаете?

Из сказок.

Психолог В каких сказках был Змей Горыныч?

Дети высказываются.

Психолог А что вы знаете о динозаврах?

Дети высказываются.

Наши маленькие человечки просят нас избавить их от угрозы Дракона – Змея Горыныча. Поможем ЛЕГО-МИРУ?

Дети. Да!

Психолог. Фея написала план действий. (Достает сверток и читает)

1 условие. Нам нужно съесть противодраконный обед (каждый придумывает, что ему нужно съесть для того, чтобы победить Дракона. – Фантазирование.).

2 условие. Нам нужно немного потанцевать, потому что когда люди танцуют, они веселятся. А Дракон не любит веселых людей! (Психогимнастика – свободные движения под музыку)

А теперь – самое главное! Нам надо нарисовать Дракона. Тайна нашей победы над Драконом в том, что когда мы разорвем и растопчем рисунок, Дракон нам будет не страшен!

Когда листки с рисунками разорваны, все дети хором произносят: «Мы не боимся тебя, страшный Дракон!»

Рекомендации ведущему. Во время работы над изображением Дракона можно обратить внимание на тех детей, которые не стали рисовать этого сказочного персонажа. Причины могут быть разные: вытеснение страха ребенком, невключенность в группу , преобладание мотива нарисовать что-нибудь на свободную тему и т.п. ведущий подмечает эмоциональные и поведенческие реакции детей, их настроение. В эти моменты планируется индивидуальная работа по преодолению страхов.