**7 занятие.**

**Дракон – Змей Горыныч – Дракоша.**

**Задачи:**

Воспитательные:

- воспитание дружеских взаимоотношений между детьми;

- воспитание готовности помогать и способности к сотрудничеству.

Терапевтические:

- борьба со страхом, который внушает Дракон, Змей Горыныч

- актуализация темного и светлого начала в персонаже с целью преодоления страха;

Развивающие:

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

- упражнять в выражении противоположных эмоциональных состояний;

- учить дифференцировать поступки сказочных персонажей;

- развивать воображение;

- развивать чувство юмора.

**Техническое сопровождение.**

1. Мягкая игрушка – Дракончик Тиша.
2. Наборы кирпичиков Лего-Дакта.
3. Раскраски с изображением грустного и веселого Дракончика.

**Краткое содержание**.

1. Игра «Дракончик заблудился». Учимся видеть сверстника, обращать на него внимание, согласовывать свое поведение с поведением других детей. Развитие эмпатии, сопереживания.
2. Игра «Придумай сказочное животное». Фантазирование, преодоление ригидности восприятия, развитие творчества. Поделки и рассказы детей о животных могут являться и диагностическим материалом.
3. Раскраски с изображением противоположных эмоциональных состояниях. Развитие восприятия чувств другого человека на примере сказочного персонажа. Закрепление символической победы над страхом, который внушает Дракон.

**Ход занятия:**

Психолог. А сегодня у нас в ЛЕГО – МИРЕ появится маленький гость.

Загадка о Драконе.

В сказках летает,

 людей похищает,

огнем все вокруг сжигает!

Ох, неужели к нам придет страшный Дракон?... Вдруг…

Появляется грустный Дракончик Тиша, здоровается и рассказывает свою историю. С утра дракончик Тиша пошел с мамой в лес, и сам не заметил, как упустил ее из виду и заблудился. Так он и пробродил в лесу весь день, пока, усталый и перепуганный, не сел под дерево и не заплакал. Тут-то его и обнаружили лесные звери. Они очень удивились, ведь до этого ни один из них не видел живого дракона. Но Тиша так горь­ко плакал, что зверям стало жалко его и, посовещавшись, они решили помочь этому странному существу. Они стали гладить его, чтобы утешить, построили ему домик из ветвей деревьев и камней, чтобы он смог переночевать в нем, спели ему колы­бельную песенку на своем зверином языке, а наутро проводили его к дороге, ведущей домой».

После рассказа психолог орга­низует сюжетно-ролевую игру. Напоминает детям, что они не знают человеческого языка и поэтому не могут разговаривать. Помогает построить дом из воображаемых веток и камней. Со­общает о наступлении ночи и приходе утра и т.д. Игру можно повторять, при этом желательно на роль потерявшегося Дракончика назначать проблемных — агрессивных или, наоборот, замк­нутых — детей.

А теперь давайте научим Тишу играть в наши любимые игры, например, с кирпичиками Лего. Давайте все вместе придумаем сказочное животное и научим играть Тишу.

Игра «Придумай сказочное животное».

Дети разбиваются на пары или тройки и по группам придумывают сказочное животное. Затем каждая группа рассказывает как называется животное, что любит это животное, с кем дружит, чем питается и т.д.

После окончания игры Дракончик Тиша благодарит ребят и обещает быть помощником маленьких человечков, когда ребята отправятся в путешествие. На память о встрече Тиша оставляет каждому ребенку раскраску – портрет Дракончика Тиши: «Тиша грустит» и «Тиша веселый».