**11 занятие**

**В гостях у Волшебника**

Задачи:

Терапевтические:

- повышение самооценки, уверенности.

Воспитательные:

- воспитание умения слушать товарища, не прерывая, подчинять свои эмоции правилам общения.

- развитие волевых качеств: умения ограничивать свои желания, подчиняться принятым правилам добра.

Развивающие:

- развивать творческое воображение, фантазирование;

- развитие эмпатийного восприятия;

- развитие чувства юмора

- формирование «ролевого запаса»: закрепление игровых действий, связанных с конкретными ролями;

- развитие психомоторной сферы.

**Техническое сопровождение.**

1. Плащ Волшебника.
2. Кокошник или платочек для игры «Царевна-Несмеяна».
3. Куклы Таньки, Ваньки, Машеньки и Сашеньки.
4. Кусок ткани и украшения для изготовления Коврика Мира.
5. Кирпичики Лего-Дакта.

**Краткое содержание.**

1. Игра «Добрые волшебники». Учимся видеть и подчеркивать положительные качества и достоинства других детей.
2. Игра «Царевна-Несмеяна». Совместно переживаем эмоциональные состояния радости и печали.
3. Перемена. Волшебные танцы под музыку – ассорти из разных мультфильмов.

 Во время музыкальной паузы ведущий должен обратить внимание как на раскрепощенность группы в целом, так и на отдельных ее участников. При необходимости ведущий подключается к танцам детей, повышая эмоциональный настрой группы и отдельных (скованных) детей.

1. Придумай и собери несуществующее животное. Дети объединяются парами и тройками. Получают кирпичики Лего и придумывают несуществующее животное.
2. Заучивание считалочки. Развиваем чувство юмора, память и артикуляцию.
3. Конкурс хвастунов. Хвастаемся соседом справа. Главное, чтобы дети заметили особенности сверстника и смогли не только поло­жительно оценить их, но и похвалиться ими перед сверстника­ми.

**Ход занятия.**

Психолог, Танька и Ванька, а также маленькие человечки решают, что сегодня им надо попасть в сказочную страну Доброго Волшебника. Для этого в начале пути надо потренироваться. А сможем ли мы сами быть добрыми волшебниками?

Игра «Добрые волшебники» [1]

Дети сидят в кругу. Взрослый рассказывает очередную сказ­ку: «В одной стране жил злодей-грубиян. Он мог заколдовать любого ребенка, обозвав его нехорошими словами. Заколдован­ные дети не могли веселиться и быть добрыми. Расколдовать та­ких несчастных детей могли только добрые волшебники, назвав их ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть ли у нас такие заколдованные дети». Как правило, многие дошкольники охот­но берут на себя роль заколдованных. «А кто сможет стать доб­рым волшебником и расколдовать их, придумав добрые, ласко­вые имена?» Обычно дети с удовольствием вызываются быть добрыми волшебниками. Представляя себя добрыми волшеб­никами, они по очереди подходят к заколдованному другу и пы­таются расколдовать, называя его ласковыми именами.

Психолог. Молодцы, у вас хорошо получилось.

А вот и Добрый Волшебник ( ведущий просит детей закрыть глаза и посчитать до 3, считает с ними и одновременно надевает очки с носом усами, длинный плащ и шляпу). А вот и я! Вы меня узнали? Кто я? Правильно, Волшебник. Зачем вы прилетели ко мне на воздушном шаре?

Дети. Мы ищем коврик Мира и Машеньку с Сашенькой.

Волшебник. Понятно. А Машенька и Сашенька сейчас сдают экзамен. Согласны ли вы тоже поучиться в моем лицее волшебных наук?

Дети. Да.

Волшебник. Тогда начинаем первый урок. (Звенит в колокольчик).

Игра «Царевна-Несмеяна»

Волшебник напоминает детям сказку про Царевну-Несмеяну и предлагает поиграть в такую же игру. Кто-то из детей будет ца­ревной, которая все время грустит и плачет. (На царевну можно надеть кокошник или платочек).

Дети по очереди подходят к Царевне-Несмеяне и стараются утешить ее и рассмешить. Царевна же изо всех сил будет ста­раться не рассмеяться. Выигрывает тот, кто сможет вызвать улыбку царевны. Затем дети меняются ролями.

Перемена.

Волшебные танцы под музыку – ассорти из разных мультфильмов.

Рекомендации ведущему. Во время музыкальной паузы ведущий должен обратить внимание как на раскрепощенность группы в целом, так и на отдельных ее участников. При необходимости ведущий подключается к танцам детей, повышая эмоциональный настрой группы и отдельных (скованных) детей.

Второй урок.

Придумай и собери несуществующее животное.

Дети объединяются парами и тройками. Получают кирпичики Лего и придумывают несуществующее животное. После окончания работы дети рассказывают, как оно называется, что любит это животное, какие у него друзья, где оно живет и т.д.

Перемена.

Заучивание волшебной считалки :

Эни-Бэни, рикитака,

Шарли Буба – сентибряка.

Эус дэус Космодэус! Бац!

Третий урок.

Конкурс хвастунов [1]

Дети сидят в кругу. Волшебник: «Сейчас мы проведем с ва­ми конкурс хвастунов. Выигрывает тот, кто лучше похвастается. Хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно — иметь самого лучшего соседа! Посмотрите внима­тельно на того, кто сидит справа от вас, подумайте, какой он, что в нем хорошего, что он умеет, какие хорошие поступки со­вершил, чем может понравиться. Не забывайте, что это кон­курс. Выиграет тот, кто лучше похвалится своим соседом, кто найдет в нем больше достоинств».

После такого вступления дети по кругу называют преимуще­ства своего соседа и хвастаются его достоинствами. При этом совершенно неважна объективность оценки — реальные эти до­стоинства или придуманные. Неважен также и масштаб этих до­стоинств — это могут быть и громкий голос, и аккуратная при­ческа, и длинные (или короткие) волосы. Главное, чтобы дети заметили эти особенности сверстника и смогли не только поло­жительно оценить их, но и похвалиться ими перед сверстника­ми. Победителя выбирают сами дети, но в случае необходимо­сти воспитатель может высказать свое мнение. Чтобы победа стала более значимой и желанной, можно наградить победителя каким-либо маленьким призом (бумажная медаль «Лучший хва­стун» или значок).

Появляются Машенька и Сашенька, радуются встрече с Танечкой , Ванечкой и ребятами. Дарят кусок ткани и оборудование для его украшения. На следующей встрече организуется совместная деятельность по украшению коврика Мира и игра с ним.