# Современные игрушки лишают детей фантазии

***ЛЮБОВЬ ХОЛОПОВА***

## Игрушки, которыми играют наши дети, позволяют не только лучше узнать характер ребёнка, но и заглянуть в его будущее

Корреспондент Metro и два профессиональных детских психолога изучили список самых популярных брендовых игрушек и провели блиц-экспертизу лидеров рейтинга на предмет их полезности или потенциального вреда. Мы сосредоточились на возрасте 5-7 лет, когда дети активно вливаются в социум.

**Принцессы Диснея –** этопо сути это куклы Барби. Основной недостаток этой куклы – искажённые пропорции тела. Так как детям свойственно отождествлять себя с той куклой, с которой они играют, любые искажения могут сказываться на отношении ребёнка к себе и восприятии себя. То есть девочки могут начать комплексовать из-за своего внешнего вида.

Характер игры с «принцессами» и поведение персонажей задаётся сюжетом мультфильмов. Это снижает возможности ребёнка реализовывать собственные игровые сценарии и свободно фантазировать. Между тем игрушка должна стимулировать воображение. С другой стороны, эти куклы хороши с точки зрения морально-нравственного развития, ведь принцессы – положительные героини. Что посоветовать родителям? Посмотрите с ребёнком мультфильм, обратите внимание на положительные качества персонажей, тогда ребёнок, скорее всего, будет наделять куклу именно этими качествами, а значит, и действовать в соответствии с ними сначала в игре, а затем и в реальной жизни.

**Монстр Хай**

– Одноимённый мультфильм рассчитан на школьников. И это, скорее всего, всё-таки средняя и старшая школа. Хотя куклой активно играют и маленькие девочки, – продолжает Мария Дашковская. – Но заложенная в этих игрушках идея о том, что смерть – это не серьёзно, а только шутка, доступна лишь детям школьного возраста. Дошкольники должны осознавать и переживать страх смерти и болезни, а подобные игрушки могут этому помешать. Чем это опасно? Наличие страха смерти у ребёнка 5–8 лет свидетельствует о том, что он сделал шаг вперёд в своём развитии. Ребёнок, не переживший и не осознавший этот страх, может испытывать сложности в общении, это негативно повлияет на его волю и эмоции. В итоге появляется благодатная почва для формирования различных страхов. При этом стоит помнить ещё и о том, что кукла воздействует на телесном уровне. Если ребёнок не видел мультфильма и не знает, каков характер персонажей, то игровые действия будут заданы внешним видом куклы. Клыки и когти могут продиктовать детям агрессивные сценарии игры.

**Lalaloopsy**

Куклы производят позитивное впечатление до тех пор, пока не посмотришь в их глаза-пуговицы – чёрные, неживые. Это, конечно, субъективное ощущение.

– Я специально опросила десять девочек в возрасте 10–11 лет, – рассказывает Мария Дашковская. – Их отзывы были от «Фууу, такое впечатление, что они умерли» до «Прикольно, им можно делать причёски». Все, кому куклы не нравятся, обращают внимание именно на глаза. Дело в подсознательном восприятии формы и цвета зрачка, который всё-таки есть, но представляет собой косой чёрный крест, могущий восприниматься нашим подсознанием как символ смерти, разрушения, запрета.

**Бэтмен, Человек-паук, Черепашки-Ниндзя**

Повторимся: если в игре образы чётко фиксируются мультфильмами, то кукла навязывает детям конкретный образ и способ действия. Это не позволяет ребёнку создавать свои сценарии, реализовывать собственные фантазии, что, конечно, плохо для развития. Ребёнок манипулирует, а не играет. Это касается всевозможных человекообразных существ – героев фильмов и мультфильмов.

**Бакуганы, трансформеры**

– Ребёнок в возрасте около четырёх лет, не знакомый с сюжетом мультфильмов, может представить себе игрушку доброй или злой, придумать, где это существо живёт, чем питается, с кем дружит, – говорит Мария Дашковская. – Для детей 7–8 лет и старше бакуганы и трансформеры становятся увлекательной стратегической игрой. Эта игра может развивать память, внимание, логическое и пространственное мышление, коммуникативные навыки. Но если в содержании фильмов о принцессах и героях есть много положительных моментов, то характеры персонажей и особенности мультфильмов о бакуганах или трансформерах провоцируют детей на проявления агрессии.

Эксперты московского Центра игры и игрушки провели исследование игры детей 5–6 лет с бакуганами.

• Первая группа. Дети, которые видели мультфильм, демонстрировали в процессе игры высокий уровень двигательной и вербальной агрессии. Такое игровое поведение детей обусловлено яркими агрессивными, эмоционально насыщенными сценами мультфильма.

• Вторая группа. Для детей, которые мультфильма не видели, но видели сами игрушки или играли с ними раньше, были характерны игры-эксперименты и игры с бытовыми сюжетами.

**Какой должна быть игрушка:**

• В процессе игры ребёнок воспроизводит действия и отношения, которые кажутся ему важными в данный момент. С одной стороны, ребёнок отыгрывает свои переживания и свой опыт, воплощает фантазии, а с другой – осваивает мир человеческих взаимоотношений, находя при этом для себя разные роли, пробуя себя в разном качестве. Важно, чтобы игрушка, которая в данный момент находится в руках у малыша, подходила для этой задачи.