

Что делать с куклами-монстрами?

Несмотря на то что взрослые негативно относятся к откровенно ужасающим игрушкам, дети требуют купить их, а потом приносят в детский сад. В результате они занимают прочное место в игровой комнате и в детском сознании. Что может сделать воспитатель, если дети приносят в группу страшные, безоб-разные, с точки зрения взрослых, игрушки? Этот острый вопрос заслуживает специального внимания.

В последнее десятилетие в детских магазинах появилось огромное количество страшных игрушек всевозможных форм и размеров. В большинстве своем они являются персонажами мультфильмов и становятся персонажами режиссерской игры. Среди наиболее популярных можно отметить героев мультсериалов «Монстр Хай», «Клуб Винкс: школа волшебниц», «Человек-паук», «Бен-10», «Бакуган», «Франкенвини» и др. В большинстве своем такие персонажи внешне уродливы, их части тела диспропорциональны, сами образы несут в себе явные признаки агрессии, перенесенных страданий или образы смерти. Некоторые из таких игрушек могут проделывать различные устрашающие движения, спецэффекты, издавать звуки. Как «приручить» подобных монстров?

Большинство игр детей со страшными игрушками наполнены сюжетами сражения и преодоления. Однако в этих играх герой борется не с реальными трудностями и врагами, а с вымышленными. Зачастую образ врага носит собирательный характер – «я сражаюсь со Злом». У такого Зла может не быть конкретного воплощения, особенностей, характеристик. Сражение с таким Злом носит характер тотального уничтожения. В ход идут все возможные средства борьбы: оружие, включая сверхсекретное и невидимое, множество приспособлений, колдовство, ругательства, физическая сила. Основная цель – сражение, борьба, но за кого и против кого конкретно она развернулась – зачастую неясно.

Важно понимать, что у ребенка на определенном этапе развития существует потребность в контакте с темными сторонами жизни, преодолении зла, встрече со страхами и игре в страшное. Однако это не является центральной линией развития и зачастую носит индивидуальный характер.

Очень важно, какую позицию по отношению к подобным игрушкам занимает взрослый и как он реагирует на ее появление в группе или игровой комнате. Следует помнить, что для детей 3–4 лет игрушка очень часто является **переходным объектом**.

Переходный объект – термин, введенный для обозначения роли любимых ребенком предметов, например игрушек, которые нужны ему для того, чтобы комфортно чувствовать себя в отсутствие матери.

Часто переходный объект символизирует связь между ребенком и матерью и наделяется качествами обоих. К такой игрушке у малыша особое отношение. Он привязан к ней, она является важной опорой для его хорошего самочувствия и психологического комфорта. Ее изъятие, особенно в ситуации адаптации к детскому саду, после болезни или длительного отсутствия в детском саду, в ситуации семейной нестабильности, может оказать сильное травмирующее воздействие и привести к серьезным последствиям. В то же время разрешение взять игрушку в группу ставит под угрозу мирное и бесконфликтное общение

детей или проведение занятия. Педагоги оказываются в положении «между Сциллой и Харибдой»: невозможно ни отнять такую игрушку, ни разрешить взять ее в группу. В этом случае может помочь лишь правильная эмоциональная реакция взрослого.

Резкая реакция отрицания возможности взаимодействия с «монстрами» («Какой ужас! Немедленно убери это!») порождает у детей прямо противоположную реакцию – желание проводить с такими игрушками как можно больше времени. В ситуации, когда ребенок принес из дома, возможно, самого популярного героя сегодняшнего экрана или своего любимчика, такая реакция повлечет за собой резкое разрушение психологического контакта между воспитателем и ребенком. Поэтому лучше дать **эмоционально нейтральный комментарий** типа: «Да... и такое бывает». Чем меньше эмоциональной и социальной подпитки получает данный персонаж, тем менее привлекательным становится он для ребенка.

Далее необходимо определить место, которое данный персонаж занимает в жизни конкретного ребенка и пространстве группы. Если игрушка эмоционально значима, следует подумать о положении малыша в группе. Скорее всего, он пытается привлечь к себе внимание такой игрушкой и за счет нее улучшить свое положение среди сверстников. Поэтому следует поддержать самого ребенка, обратить внимание на его сильные стороны.

Что касается сомнительного героя, то в любом случае доброжелательно стоит найти ему оптимальное место в группе детского сада – своеобразную «рекреацию» для его существования. Этим педагог четко обозначит границы допустимого в социальном пространстве взаимодействия детей и в обустройстве игрового пространства. Специальная полка на стене или в детском шкафчике будет вполне подходящим местом. В любом случае действия педагога должны быть эмоционально вовлеченными, заинтересованными и уверенными. Не стоит поддаваться на привычный для ребенка сценарий – спонтанно игрушкой нападать, рычать, драться. Лучше доброжелательно остановить за руку, мягко фиксировать и попросить познакомиться (или уверенно предложить занять почетное место: вот как здесь хорошо, все сверху видно!).

Часто дети эмоционально привязываются к популярной игрушке, даже не рассмотрев ее внимательно. В этом случае необходимо обратить их внимание на то, каковы реальные и воображаемые качества игрушки. Можно вместе рассмотреть части ее тела, цвет лица или кожи, размер глаз, их выражение, особенности выражения лица (морды), расспросить о характере, предпочтениях. При этом используются самые простые вопросы о том, что любит или чего не любит этот персонаж, чем он питается, где спит, с кем дружит, чего боится... Вполне возможно, что ребенок и не знал ничего о своем любимце, либо, наоборот, приносил в него черты других героев.

Такие расспросы помогут самому ребенку лучше узнать свою игрушку, создать ее новый образ, определить место и назначение. В некоторых случаях детализация образа помогает найти истинное место страшной игрушки в игре детей. Так, кровожадный монстр может оказаться трусливым зверем, который боится лечения или воды. «Вылечив» такого персонажа, дети либо меняют свое отношение к герою, либо просто утрачивают интерес к нему.

Очень часто агрессивная игрушка в руках ребенка является единственно возможным способом заявить другим людям о своем недовольстве, выразить свою агрессию и отрицательные чувства. Страшный персонаж может быть маркером социального положения ребенка в группе, его защитником, выразителем его страхов или сомнений, недовольства, протеста, разнообразных противоречивых чувств. Также возможен вариант, когда внешне страшный и уродливый персонаж для ребенка является носителем силы и выступает в качестве защитника. Все перечисленные состояния свидетельствуют о том, что ребенок нуждается в особом внимании со стороны взрослых.

Во многих играх монстры, уродцы, злодеи найдут себе вполне подходящее место, а при умелом воздействии взрослого смогут играть и терапевтическую роль для выражения отрицательных эмоций, злости, жадности, ярости или страха. Животные с умеренно выраженными агрессивными признаками (зубами, когтями) и человекоподобные злодеи помогут ребенку выразить подобные эмоции. И это будет здоровой альтернативой наигранной доброте и лживой «хорошести» в пользу реальных чувств и переживаний ребенка.

В любом случае периодическое включение «монстра» в настоящую сюжетную игру с приданием ему соответствующего характера, конкретных действий и отношений с другими персонажами будет наилучшим способом «приручения» такового и использования в группе детского сада.

Консультацию подготовил

Педагог- психолог

Сохнышева А.А.