**Мультфильмы и детские игры**

 Человека воспитывает общество; социализация, становление личности происходит в условиях взаимодействия "я" и внешнего мира. В отличие от человека, животным по наследству в готовом виде передаются способности приспосабливаться. С человеком дело обстоит иначе: природа не дала ребенку при рождении всех необходимых форм поведения. Он овладевает ими на протяжении детства.

 Итак, ребенок вступает в эту жизнь, чтобы овладеть речью, мышлением, воображением, понять взаимоотношения людей, в конечном итоге, чтобы стать полноценным членом общества и одновременно развить свои индивидуальные свойства. Начинается активный процесс познания, который стимулируется неизведанностью и таинственностью окружающего мира. Источником знаний и побудителем к действию становятся не только реально существующие предметы, явления, но и **игры**, которые являются зеркалом окружающей ребенка жизни. Детская игра напрямую связана с *переосмыслением мультфильмов, использованием их сюжетов* в игре.

 Мультфильмы, как и игра, являются своего рода символами, сигналами, вызывающими в сознании ребенка определенные реакции. Очевидно, что мультфильмы влияют на развитие ребенка: уже одно то, что эти "бегающие картинки" провоцируют игру, которая становится основой для будущей деятельности и социальных ролей, позволяет выделить их на фоне влияния окружающего мира. То, как будет осуществляться это развитие, и сможет ли ребенок перейти вскоре в реальный мир, а не навсегда остаться в мире фантазий, зависит и от взрослых, и от окружающей среды.

 Родители, безусловно, должны проявить повышенное внимание *к играм детей, порожденных мультфильмами*, ведь в них, как мы уже поняли, скрыты глубинные процессы, определяющие становление и развитие личности ребенка. Как только в игре начинает проявляться жестокость, отрешенность от реальности в такой степени, что ребенок не может разграничить вымысел и истину, требуется незамедлительное вмешательство родителей, которым необходимо действовать по следующей схеме.

* Узнать, какой персонаж копирует ребенок, и почему именно его.
* Поинтересоваться, что привлекает ребенка в данном мультфильме.
* Объяснить ребенку с помощью определенных стимулов (например: дружба со сверстниками, хорошие оценки, поощрение родителей, красивые или желанные игрушки и т.д.), что таким поведением, копирующем героя мультфильма, он добьется скорее обратного.
* Совместно посмотреть мультфильмы, например, один из приведенных ниже, и попросить ребенка самостоятельно составить формулу: *добрый (умный, красивый) герой - счастье, любовь, дружба ; злой (хитрый, коварный) - несчастье* и т.д..

 Не секрет, что сегодня мы часто можем наблюдать в детских играх агрессию, эмоциональное возбуждение, грубость. И причиной этому являются зарубежные мультфильмы, в которых пропагандируются и внушаются на подсознательном уровне не лучшие нравственные нормы. Поэтому нам, взрослым, необходимо быть бдительными в выборе мультфильма для просмотра и в наблюдении за содержанием и эмоциональной окраской детских игр.