

2. Для каких аудиторий подходит игра

Аудитория	Основная цель	Важные особенности
Коллеги	Профилактика выгорания, укрепление доверия	Можно любые темы. Время 40–60 мин
Родители	Доверительный контакт «педагог - родитель»	Исключить острые темы (оценки, вызовы к директору). Время 20–30 мин
Подростки (ученики)	Эмоциональный интеллект, снижение тревоги	Ведущий играет наравне. БЛИЦ-раунды очень заходят. Время 20–40 мин

3. Какие темы карточек - ресурс, а какие – осторожно (примеры)

✓ Ресурсные (берём смело)	⚠ Требуют осторожности	✗ Не рекомендую для родителей и подростков
Первая учительница / воспитатель	Обида (меня не поняли)	Плохая оценка
Школьная столовая / булочки	Самый грустный день	Вызов родителей в школу

Перемена / игры во дворе	Стыдная история	Наказание при всём классе
Друзья из детства	Когда я боялся	Учитель был несправедлив (без ресурсного завершения)
Мой первый успех в школе	-	-

Важно: любую сложную тему можно смягчить - дать право пропустить ход или заменить вопросом «А что было хорошего в тот день?»

4. 3 главных риска и как их нейтрализовать

Риск	Что делать ведущему
Участник не хочет делиться	«Пропуск хода - это нормально. Хотите - просто назовёте одно слово»
История слишком грустная, участник расстроился	Поблагодарить за доверие. После круга подойти индивидуально: «Вы как? Ничего не нужно, просто я рядом»
Начинается соревнование («у меня смешнее», «а у меня страшнее»)	Мягко вернуть к правилам: «У нас нет конкурса. Здесь каждая история важна сама по себе»

5. Универсальный алгоритм проведения (для любой группы)

1. **Подготовка:** перемешать карточки, сесть в круг (4–10 человек).
2. **Первых ход:** тот, у кого фамилия первая в алфавите (школьный принцип).
3. **Игрок тянет карточку вслепую:**
 - «ИСТОРИЯ» → рассказывает (можно пропустить)
 - «БЛИЦ» → все по кругу называют 1–2 слова
4. **Ход** передаётся следующему по часовой стрелке.
5. **Остановить игру** можно в любой момент (или когда кончились карточки).
6. **Итоговые вопросы по кругу** (это обязательно!):
 - *Что нового и необычного вы узнали про других?*
 - *Какая история запомнилась вам больше всего?*

6. Что педагог кладёт в свой «чемоданчик» после игры

- Разрешение себе вспоминать своё детство - это не «уход в прошлое», а ресурс.
- Примеры историй, которые можно рассказать ученикам и родителям.
- Понимание, что у других взрослых (коллег, родителей) тоже были страхи, радости, неловкости - это объединяет.
- Простой и бережный инструмент для разговора о важном без нравоучений.

7. Короткая шпаргалка перед игрой (5 фраз ведущего)

1. «Никто никому не ставит оценки»
2. «Можно пропустить ход - это безопасно»
3. «Нам интересна не твоя идеальность, а твоя настоящая история»
4. «Слушаем без перебиваний, даже если смешно или грустно»
5. «Завершим кругом - что запомнилось»

ПАМЯТКА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

«Чемоданчик школьных воспоминаний»



Автор и ведущий
Маргарита Козодой
Методист ГБУ ДО ДД(Ю)Т Московского
района
Санкт_Петербурга,
Игропрактик

Как использовать игру «По мороженке и в школу не пойдём» в работе с разными аудиториями

1. Главные правила игры

Правило

Нет победителей и проигравших

Можно пропустить ход

Истории только настоящие

Категория «ИСТОРИЯ»

Категория «БЛИЦ»

Ход передаётся по часовой стрелке

Завершаем итоговыми вопросами по кругу

Как это звучит для участников

«Мы просто делимся историями»

«Если сейчас нет истории - просто скажи “пропускаю”»

«Из вашего детства или юности»

Рассказываем развёрнуто, с чувствами

Называем 1–2 слова - что первое пришло в голову

Все по очереди

«Что нового узнали про других?
Какая история запомнилась?»