

КГБОУ ДО «КРАСНОЯРСКИЙ КРАЕВОЙ ЦЕНТР ТУРИЗМА И КРАЕВЕДЕНИЯ»

A photograph of three children (two girls and one boy) standing outdoors in a grassy field. They are all making a 'shh' gesture by holding their index fingers to their lips. The boy is on the left, wearing a dark blue polo shirt. The girl in the middle is wearing a white t-shirt. The girl on the right is wearing a pink button-down shirt over a white t-shirt. The background is a soft-focus green field.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ «НЕВЕРБАЛЬНАЯ ПОЛОСА»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**КРАСНОЯРСК
2025**

**Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Красноярский краевой центр туризма и краеведения»**



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ «НЕВЕРБАЛЬНАЯ ПОЛОСА»

**В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ
КРАЕВЫХ ЛЕТНИХ ПРОФИЛЬНЫХ СМЕН**

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**Красноярск
2025**

Одобрено Методическим советом КГБОУ ДО «Красноярский краевой центр туризма и краеведения»

И-88 Использование игры «Невербальная полоса» в рамках реализации дополнительных общеобразовательных программ краевых летних профильных смен. Методические рекомендации. / Сост. Сероштанова Н.В. Красноярск: КГБОУ ДО «Красноярский краевой центр туризма и краеведения», 2025. 35 с.

Методические рекомендации по использованию игры «Невербальная полоса» подготовлены на основе многолетнего опыта педагогов Красноярского краевого центра туризма и краеведения по проведению краевых летних профильных смен.

Игра «Невербальная полоса» может быть включена в программу лагерей дневного пребывания детей, загородных оздоровительных лагерей, палаточных лагерей, а также при проведении очных краеведческих мероприятий в образовательных организациях общего, профессионального и дополнительного образования. Рекомендации подробно описывают процесс разработки игры и методику ее проведения.

Методические рекомендации адресованы педагогам, воспитателям, классным руководителям, заместителям директора по учебно-воспитательной работе, старшим вожатым.

Содержание

Введение	4
Невербальная коммуникация: основные понятия	5
Подготовка и проведение игры «Невербальная полоса»	7
Варианты игры «Невербальная полоса», реализуемой на краевых летних профильных сменах Красноярского краевого центра туризма и краеведения	12
Список использованной литературы и других источников	35

ВВЕДЕНИЕ

Ежегодно на детско-юношеской туристской базе «Багульник» Красноярский краевой центр туризма и краеведения проводит 6-7 краевых летних профильных смен. Продолжительность смены в палаточном лагере – от 6 до 8 дней, поэтому каждый день насыщен событиями и занятиями. Задача, которую ставит педагогический коллектив Центра – подготовить и провести их так, чтобы детям было максимально интересно, чтобы расширился их кругозор в плане знакомства с родным краем, развивались туристские умения и навыки, умения обеспечения личной безопасности в природной среде.

Одна из форм занятий, активно используемых в нашей деятельности на сменах, – игра «Невербальная полоса», которая предполагает использование исключительно средств невербального общения. Данная игра оказывает позитивное развивающее воздействие на все составляющие структуры личности:

- психические процессы (познавательные, эмоциональные и волевые);
- психические свойства (характер, способности);
- психические состояния (функциональные и общие);
- психические образования (знания, умения, навыки).

Запрет на вербальное общение придает игре таинственность, увеличивает интерес ребят. Для них игра становится своеобразной проверкой на выдержку. Ведь им необходимо не только заставить себя молчать в течение часа (развитие самоконтроля, саморегуляции), но и суметь выстроить эффективное невербальное общение с товарищами по команде, чтобы понять друг друга, договориться, распределить роли и выполнить задание (развитие мягких навыков). Поэтому игра «Невербальная полоса» выполняет и функции психологического тренинга, который проходит в увлекательной форме и не вызывает у детей чувства тревоги.

Также в рамках игры происходит своеобразное «повторение пройденного», усложненное отсутствием вербального общения, что активизирует лидерские и творческие способности ребят.

Данную форму педагоги Центра используют не только на краевых летних профильных сменах, но и в рамках проведения интенсивных школ – очных сессий дополнительных общеобразовательных программ. Игра может быть использована и в рамках проведения туристских слетов, соревнований, краеведческих фестивалей и праздников. К участию в игре «Невербальная полоса» можно привлекать и родителей, что, несомненно, будет полезно для укрепления детско-родительских отношений и взаимопонимания.

НЕВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ: ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Невербальная коммуникация – один из видов человеческого общения, тесно связанный и взаимодействующий с речевым общением, но без использования речевых и языковых средств общения.

Человек использует невербальную коммуникацию для передачи и получения информации от собеседников; привлечения их внимания, улучшения запоминания информации; изменения эмоционального состояния участников коммуникации; самопрезентации; повышения эффективности вербального воздействия. По своей значимости невербальная коммуникация признана равным со звуковой речью средством общения и взаимопонимания людей.

К основным функциям невербальных сообщений можно отнести следующие:

- Дополнение. Невербальные сообщения усиливают речевое высказывание, подтверждают и дублируют смысл сказанного, делают его более выразительным, точным и понятным.
- Опровержение. Невербальная информация спонтанна, и ее сложно контролировать в отличие от речи. Поэтому иногда она противоречит вербальным сведениям, и это можно считывать.
- Регулирование. С помощью невербальных средств коммуникации можно направлять и координировать словесный диалог.
- Замещение. Невербальное сообщение используется вместо вербального сообщения. Многие понятные большинству жесты заменяют слова. Например, кивок головы, обозначающий согласие.
- Выражение эмоций. Невербальные средства коммуникации способны выражать весь спектр эмоциональных состояний человека.

Таким образом, невербальная коммуникация позволяет передавать информацию наиболее полно, добавляет красок, увеличивает эффективность общения и обеспечивает доступность понимания.

К средствам невербального общения относятся:

Кинесика – раздел психологии, изучающий внешние проявления человеческих чувств и эмоций. Кинесика построена на крупной и мелкой моторике тела, используемой при общении для передачи информации в более понятной форме. Элементами «языка тела» выступают:

- жесты (движения рук, головы или других частей тела, которые могут сопровождать слова или же выражать определенные мысли самостоятельно);
- мимика (спонтанные или произвольные движения лицевых мышц, которые позволяют передать эмоциональное состояние человека);

- поза и осанка (положение тела во время общения, которое зачастую передает отношение человека к собеседнику или ситуации);

- походка;

- взгляды.

В. Вундт был убежден, что первейшими психофизическими проявлениями являются движения, поэтому ввел специальный термин для обозначения невербальных средств коммуникации – «выразительные движения».

Такесика – раздел психологии, изучающий прикосновения в ситуации общения, т.е. тактильные сигналы: прикосновения, рукопожатия, объятия, похлопывания, отталкивания. Они отражают степень близости между людьми, характер их отношений, чувства и эмоции собеседников.

Проксемика – раздел психологии, изучающий расположение людей в пространстве при общении. Рассматривает дистанцию между собеседниками и их расположение относительно друг друга, которая говорит о степени их близости: друзья и родственники общаются на небольшом расстоянии, коллеги и приятели придерживаются большей дальности.

Просодика – ритмико-интонационное оформление речи. Сюда относится интонация, темп речи, тембр и громкость голоса, логические ударения, паузы, возгласы, вздохи, плач, смех, покашливания.

Каждый элемент невербальной коммуникации имеет большое значение для понимания собеседника и успешного взаимодействия. Именно невербальные сигналы часто помогают улучшить взаимопонимание.

Взаимодействие вербальных и невербальных средств коммуникации, задействуя все возможные элементы передачи информации, обеспечивает наибольшую эффективность понимания собеседников.

ПОДГОТОВКА И ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ «НЕВЕРБАЛЬНАЯ ПОЛОСА»

Для игры «Невербальная полоса» мы используем только средства кинесики.

Методика проведения игры включает в себя этап подготовки к игре и этап ее проведения.

Этап подготовки игры «Невербальная полоса» начинается с творческого и интересного процесса: разработки заданий. Приступая к работе, педагог, в первую очередь, ориентируется на тематику краевой летней профильной смены. Задания придумываются таким образом, чтобы они мотивировали участников смены использовать собственные знания и умения, в том числе полученные на смене.

Так, задания для игры на краевой летней профильной смене «Школа безопасности», направлены на развитие следующих умений и навыков:

- оценка собственных возможностей;
- планирование маршрута;
- принятие быстрых решений в сложных ситуациях;
- взаимодействие в группе, взаимопонимание, совместная работа;
- сохранение баланса, координация действий;
- анализ ситуации, организация и планирование действий, в том числе в условиях повышенных рисков.

Поэтому большая часть заданий в игре требует использования вспомогательных инструментов (веревки, «кочки», карематов и др.) и слаженной командной работы для преодоления «препятствий».

В заданиях для игры на краевой летней профильной смене «Мастера добрых дел» акцент сделан в большей степени на развитие эмоционально-чувственной сферы личности: проявление доброты, понимания и сочувствия. Поэтому просим ребят изображать разное настроение, разные эмоции, разные ощущения. Часть заданий представляет собой определенную ситуацию, в которой нужно найти решение или продемонстрировать социально одобряемое поведение. Например, помочь случайному прохожему, которому стало плохо на улице, или маленькому плачущему ребенку; продемонстрировать вежливое поведение в переполненном автобусе.

Для игры на краевой летней профильной смене «Сибирская мозаика» разрабатываются задания, связанные с историей, географией, культурой и традициями родного края. На эту смену мы приглашаем гостей из районов края, танцевальные коллективы, солистов народных групп. Ребята учатся играть в

старинные народные игры, водить хороводы, фланкировать шашкой, делать куклу-мотанку и многое другое.

Задания могут требовать от детей приложения как интеллектуальных усилий (разгадывание ребусов, припоминание каких-то фактов), так и творческих (разыгрывание сценок, этюдов-подражаний).

Некоторые задания формулируются «по следам» тех занятий, которые ребята уже посетили на конкретной смене. Их выполнение выступает своеобразным критерием оценки усвоения знаний и умений, заложенных в дополнительной общеобразовательной программе краевой летней профильной смены. Это обязывает организатора игры быть в курсе содержания занятий, чтобы на их основе придумать интересное задание, которое можно выполнить с помощью невербальных средств общения.

Так, например, на смене «Сибирская мозаика» были занятия, познакомившие ребят с традициями сибирского гостеприимства, сибирского чаепития, – для игры предлагаем задание: разыграть сценку, как в дом приходят гости, как хозяева их встречают, рассаживают и угощают чаем. На другом занятии участники смены узнали о сибирских семейных традициях – просим разложить листочки с основными событиями русского сибирского свадебного обряда в нужном порядке, а затем сыграть сценки любых двух событий обряда.

Оптимальное, на наш взгляд, количество заданий в рамках одной игры варьируется от 8 до 10.

Для нескольких заданий в игре, как правило, необходим реквизит, иллюстративные материалы, аудиофайлы. Это сделано для того, чтобы разнообразить задания и сохранить интерес ребят на протяжении всего времени игры.

Все задания игры, независимо от их содержания, направлены на развитие личностных качеств и способностей детей: инициативности, лидерства, самодисциплины, ответственности, чувства товарищества, самообладания, осторожности, бережного отношения к природе, эмпатии, выдержки.

Важно: задания должны быть написаны лаконично и понятно, чтобы после их прочтения дети поняли, что от них требуется. Здесь разработчику заданий необходимо помнить, для какой возрастной группы готовится игра. На наших сменах отдыхают дети 9-11, 12-14, 12-16 и 14-17 лет.

Наш опыт показал, что оптимальное время, отводимое на игру «Невербальная полоса» – 50-60 минут. Это позволяет избежать переутомления, как физического, так и эмоционального, поскольку на протяжении всего времени ребята вынуждены молчать, что для многих является очень сложным.

Далее для каждого задания (станции) определяется место ее нахождения (локация). Организатор игры распределяет по станциям педагогов, которые

встречают команды, передают им для ознакомления задание и оценивают правильность его выполнения. Каждый педагог заранее знакомится с заданием, реквизитом и критериями определения выполнения задания.

Если для игры придумано 8 заданий, то будет удобно разделить ребят на 8 команд (10 заданий – 10 команд), чтобы все станции были «в работе». Деление на команды продумывается заранее. Они могут остаться в том же составе как были сформированы при заезде в лагерь. Но если количественно команды неравнозначны, например, в одной – 16 детей, а в другой – 7, то можно разделить одну большую команду на 2 половины. Возможен также вариант создания команд специально для данной игры. Тогда проводится жеребьевка, в ходе которой все участники смены получают номерки с цифрой от 1 до 8 (9 / 10) и объединяются в новые команды под своим номером. Оптимальный состав детей в одной команде – 7-8 человек, чтобы все ребята максимально были задействованы в игре.

Далее организатор игры готовит для каждой команды маршрутный лист, в котором указаны станции, порядок их прохождения, локации и имеется место для отметки педагога о прохождении станции (выполнении задания) (табл. 1).

Маршрутный лист команды № 1

№	Станция	Локация	Отметка о прохождении
1	«Название»	Беседка	
2	«Название»	Футбольное поле	
3	«Название»	Стол под березками	
4	«Название»	Около сцены	
5	«Название»	Большой шатер	
6	«Название»	Полянка около медпункта	
7	«Название»	Площадка перед складом	
8	«Название»	Костровище	
9	«Название»	Асфальтовая дорожка перед клубом	
10	«Название»	Волейбольное поле	

Таблица 1. Пример маршрутного листа команды

Поскольку данная игра обычно проводится не в первые дни смены, то ребята уже знакомы с территорией и локациями, и прийти вовремя на нужную не имеет для них сложности.

Следующий шаг – подготовка инструкции, которую организатор игры озвучивает всем участникам перед ее началом. Он кратко рассказывает, что такое невербальное общение и какими его инструментами можно будет пользоваться при выполнении заданий. Затем объясняет условия и раздает командам маршрутные листы.

Текст примерной инструкции

Ребята, сейчас у нас начнётся игра «Невербальная полоса». Невербальным называется общение, в котором не используется речь. Это значит, что все задания игры нужно выполнять молча. Среди средств невербального общения есть и звучащие, сопровождающие вербальное: интонация, высота и тембр голоса. Но мы с вами не будем их использовать, вся игра должна пройти в полной тишине. Вам можно будет использовать только мимику, движения и жесты.

Судья на локации выдает команде распечатанное задание, вы его читаете и молча выполняете. С помощью знаков договариваетесь, кто что делает или как это сделать всем вместе. На выполнение каждого задания дается 5 минут. За каждое верно выполненное задание команда заработает 10 баллов.

Переходить на следующую локацию можно только по музыкальному сигналу. Если вы справились с заданием быстрее, то остаётесь на месте и ждете сигнала. Говорить нельзя даже во время перехода от локации к локации.

Обращаю ваше внимание, что за нарушение правил судьи будут штрафовать, отнимая по 1 баллу.

На этапе проведения игры помимо педагогов на станциях в проведении игры участвует специалист, который контролирует время на станциях и включает сигнал к переходу. На наших летних сменах – это музыкальный сигнал, который слышно на территории всей детско-юношеской туристской базы «Багульник».

Организатор игры может находиться на одной из станций, а может контролировать общий ход игры, снимать фото и видео.

Важное условие игры – педагоги, находящиеся на станциях, также не произносят ни слова, не дают пояснений к заданиям, не делают замечаний. Это ставит всех участников в равные условия.

По музыкальному сигналу каждая команда приходит на свою первую локацию, все члены команды внимательно читают задание, которое передает им

судья. Далее следует распределение ролей в команде в зависимости от задания. Обычно появляется лидер, который с помощью невербальных средств коммуникации доносит до каждого, как команда будет выполнять задание.

После того, как задание выполнено, судья ставит в маршрутном листе балл. Если это задание, имеющее точный ответ (ребусы, названия объектов, порядок действий и т.д.), то судья определяет балл по числу правильных ответов. Если задание творческое, когда ребята должны что-то разыграть, показать, то судья оценивает точность выполнения задания, оригинальность, артистизм.

Через 5 минут звучит музыкальный сигнал, и команды переходят на следующую локацию. После прохождения всех станций команды сдают маршрутные листы организатору игры. Победитель игры объявляется после подсчета результатов.

**ВАРИАНТЫ ИГРЫ «НЕВЕРБАЛЬНАЯ ПОЛОСА»,
РЕАЛИЗУЕМОЙ НА КРАЕВЫХ ЛЕТНИХ ПРОФИЛЬНЫХ СМЕНАХ
КРАСНОЯРСКОГО КРАЕВОГО ЦЕНТРА ТУРИЗМА И КРАЕВЕДЕНИЯ**

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
краевой летней профильной смены «Школа безопасности»**

Вариант 1.

(автор – Черепихина Т.О.)

№	Название локации	Инструкция к заданию	Оборудование
1.	«Мост над ущельем»	Ваш походный маршрут лежит через горное ущелье, которое можно преодолеть по узенькому мосту. Вы стоите в ряд плечом к плечу. Ваша задача переместиться в обратном порядке. Договоритесь, как будет проходить переправа через мост.	
2.	«Убежище от ливня»	Соорудите из карематов убежище, которое поможет защитить всех участников команды от дождя. После того, как вся команда окажется в убежище, сделайте общую фотографию.	Карематы – 4 шт.
3.	«Обед в лесу»	Вы находитесь в лесу и очень голодны. Выберите из команды 2-х человек, которые будут поварами. Остальные 8 участников – собиратели даров леса, которые добывают еду. Задача собирателей – изобразить на ватмане как можно больше съедобных даров леса. Задача поваров – придумать и изобразить на бумаге блюдо, которое можно приготовить из принесенного.	Ватман – 10 шт., маркеры
4.	«Сообщение на большую землю»	Ваша команда оказалась на разных берегах реки, на одном берегу есть пострадавший. Первая часть команды должна договориться и придумать, что случилось с пострадавшим, зафиксировать идею и передать ведущему локации. После этого первая часть команды изображает	Бумага – 10 листов, ручки – 2 шт.

		ситуацию для второй части команды, которая угадывает, что случилось с пострадавшим, записывает ответ на лист бумаги и отдает ведущему. Задание считается выполненным, если ответы команд совпадают.	
5.	«Паутина»	Перед вами «Паутина», состоящая из 11 секторов. Команде необходимо перебраться через нее, не касаясь веревки. Через каждый сектор можно пролезть только один раз. Договоритесь и переправьтесь через препятствие.	Веревка
6.	«Ведущий-ведомый»	Разбейтесь на пары. Договоритесь, кто в паре будет ведущим, а кто ведомым. Задача ведущего – провести ведомого, у которого завязаны глаза, через лабиринт.	Лабиринт, очерченный маркировкой, повязки на глаза – 6 шт.
7.	«Болото»	Перед вами лежат 3 каремата. С их помощью вам необходимо преодолеть болотистую местность. Передвижение по болотистой местности будет возможно только в том случае, если карематы будут лежать между кочек.	Карематы – 3 шт., кочки – 10 шт.
8.	«Пантомима»	Один из участников тянет карточку с фразой и с помощью пантомимы объясняет команде фразу, которая оказалась на его карточке. Фразы: «Турист пошел в поход», «Собираю рюкзак», «Развожу костер».	Ручки, бумага, раздаточные листы с фразами
9.	«6 ног 4 руки»	Команде необходимо переместиться из одного конца площадки на другой. Передвигаться можно только на одной ноге, и только в том в случае, когда вся команда соприкасается друг с другом. Соприкаться должны одна рука и одна нога каждого участника команды.	Конусы – 4 шт.
10.	«Паук»	Команде необходимо переместиться из одного конца площадки на другой, удерживая веревку. Касаться веревки при движении руками нельзя.	Веревка длиной 20 м, конусы – 4 шт.

Вариант 2.
(автор – Черепяхина Т.О.)

№	Название локации	Инструкция к заданию	Оборудование
1.	«Выбор пути»	Представьте, что каждое число на игровом поле «Пятнашек» символизирует ключевую точку маршрута в природной среде. Вам необходимо решить головоломку, выстроив правильный порядок точек, двигаясь строго по свободным путям, подобно тому, как путешественник выбирает дорогу в лесу или горах.	Набор объемных пятнашек
2.	«Единый путь»	Командам необходимо пройти от старта до финиша, удерживая натянутую верёвку, соединенную в кольцо, без возможности касаться её руками. Участникам разрешено контактировать с верёвкой только ногами, ступнями или плечами. Верёвка – это граница безопасной зоны, нарушение которой ведёт к потере равновесия и рискам в природной среде.	Веревка длиной 20 м, конусы – 4 шт.
3.	«Воздушный патруль»	Представьте, что вы участвуете в экспедиции, исследующей редкие виды животных. Ваша команда обнаружила яйцо редкого вида птицы (теннисный шарик). Его необходимо срочно переместить на безопасное место на расстояние 6 метров, пока родители птицы временно покинули гнездо. Прямого физического контакта с яйцом допускать нельзя, так как птица способна почувствовать посторонний запах и отказаться от высиживания.	Бумага формата А4 – по числу участников, линии старта–финиша, теннисный шарик
4.	«Почувствуй телом» Владение телом, гибкость воображения	Представьте, что вы группа туристов. У вас прервалась связь с базой, и вам необходимо отправить срочное сообщение в штаб, используя символы. Передавать информацию можно только физически, передавая	Ручки, бумага, раздаточные карточки с символами: «Солнце» «Медведь»

		символы по цепочке от одного члена группы к другому. Первый участник получает от ведущего символ, рисует символ на спине следующего участника, тот воспроизводит его на спине третьего, и так далее, пока последний участник не зарисует символ на листе бумаги.	«Елка»
5.	«Убежище»	Команде необходимо собрать из множества небольших кубиков один большой куб, совмещая грани одинакового цвета. Сделайте это аккуратно и вовремя, чтобы успеть до наступления ночи, когда дикие животные становятся активными.	Набор мягких кубиков
6.	«Болото»	Вы – группа туристов, преодолеваете заболоченный район похода. Между кочками вязкое болото, глубина которого неизвестна. У вас есть только 3 каремата, которые помогут безопасно перебраться через опасную зону. Передвижение по болотистой местности будет возможно только в том случае, если карематы будут лежать между кочек.	Карематы – 3 шт., кочки – 10 шт.
7.	«Водоперенос»	Вашей команде необходимо наполнить емкость чистой водой из ручья, расположенного неподалеку, но проблема в том, что у вас есть только пластиковые стаканчики с отверстиями внизу. Переносить воду нужно бесшумно и аккуратно, не привлекая внимания местных обитателей.	Ведро – 2 шт., стаканчики с прорезями на дне – 10 шт.
8.	«Кольцо»	Вы – группа туристов, попавших в густой туман высоко в горах. Видимость резко снизилась, и чтобы не потеряться, пришлось встать в круг и держаться за руки. Ваша задача – пролезть через обручи, сохраняя целостность группы и не расцепляясь.	Обруч – 2 шт.
9.	«Транспортировка артефакта»	Вы археологи, которые обнаружили древний артефакт – керамический сосуд идеальной сферической формы	Волейбольный мяч, веревка

		(мяч). Сосуд чрезвычайно хрупок и покрыт тонким слоем драгоценного минерала, который трескается при малейшем контакте с землей. Лучший способ перевозки – аккуратно поднять сосуд и перенести его на 2 метра с помощью заранее разложенных веревок крест-накрест. Команде необходимо с помощью веревок, положенных крест-накрест, поднять мяч, лежащий на пересечении веревок, и пронести его на расстояние 2 метра.	длиной 5 м – 5 шт.
10.	«Подъем без прикосновений»	Вы – спасатели. На вашем пути встречается серьезное препятствие – глубокая канава, заполненная мутной водой. На дне лежит необходимое оборудование, но достать его традиционным способом невозможно из-за токсичных веществ в жидкости. Единственный способ извлечь оборудование – воспользоваться системой из веревок.	Веревка длиной 1 м – 8 шт., волейбольный мяч – 3 шт.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
краевой летней профильной смены «Мастера добрых дел»**

Вариант 1.

(автор – Сериштанова Н.В.)

№	Название локации	Инструкция к заданию	Оборудование
1.	«Пойми меня»	Команда выстраивается в шеренгу. Первому игроку покажут картинку, на которой изображен какой-то вид спорта. Он хлопает по плечу второго игрока, чтобы тот повернулся и объясняет ему, что это за вид спорта. Если второй игрок понял, то он кивает головой и хлопает по плечу третьего. И так по цепочке. Если игрок, которому объясняют, не понял, то нужно показать еще раз. Последний игрок команды пишет слово в маршрутный лист.	Картинка с символическим изображением вида спорта (рис. 1), ручка – 1 шт.
2.	«Картина»	Первый участник получит нарисованную картинку и должен перерисовать ее на чистый лист. Затем его рисунок берет второй участник и тоже перерисовывает на чистый лист. И так каждый участник команды должен повторить рисунок предыдущего. Последний рисунок сравните с образцом.	Картинка (рис. 2), фломастеры, бумага А4 – по числу участников в команде.
3.	«Разрешите выйти»	Вы едете в переполненном автобусе. На следующей остановке кому-то нужно выходить. Он аккуратно и вежливо пробирается к выходу сквозь толпу. Из автобуса должны выйти на разных остановках 3 человека.	
4.	«Передай по кругу»	Жестами и мимикой показать, как вы передаете друг другу по цепочке: стакан с горячим чаем, тарелку с супом, пушинку, гантели, лыжи, тяжелый чемодан, привет.	
5.	«Узелки»	Команда выстраивается в шеренгу. Перед вами лежит веревка, на которой завязаны три обычных узла. Все игроки	Веревка длиной 5 м – 1 шт.

		вытягивают левые руки вперед и одновременно поднимают веревку до уровня пояса. Задача: не разжимая левые руки при помощи правых развязать узлы.	
6.	«Походка»	Каждый участник должен пройти 10 шагов, изображая разные походки (один человек выбирает один вариант, не повторяться): военного; гуляющего по парку человека; торопящегося человека; старика; моряка; хромого человека; девушки на каблуках; замечтавшегося человека; маленького ребенка; расстроенного человека, человека, идущего по лужам; человека, идущего по лесу, где много комаров; человека, идущего по сугробам; испуганного человека.	
7.	«Скульптура»	Изобразите позы, застывшие в скульптуре: мыслитель, скрипач, спящий охранник, боксер, пациент зубного врача, стрелок, садовник, штангист, лыжник, пассажир в переполненном автобусе, астроном, космонавт.	
8.	«Настроение»	Каждый участник вытягивает бумажку с какой-то эмоцией. Затем вы читаете ситуацию на карточке и в ответ изображаете ту эмоцию, которая написана на вашей бумажке. <i>Эмоции:</i> радость, раздражение, злость, восхищение, благодарность, обида, страх, вина, тревога, огорчение, ликование, жалость, смущение. <i>Ситуация:</i> Вам нужно собрать свои вещи и палатку и переставить ее в другое место.	Карточки с эмоциями и ситуацией
9.	«Профессионалы»	Каждый участник должен изобразить работу (один человек выбирает один вариант, не повторяться): стоматолога, маляра, водителя, учителя, рыбака, врача, повара, археолога, продавца, телеведущего, астронома, слесаря.	

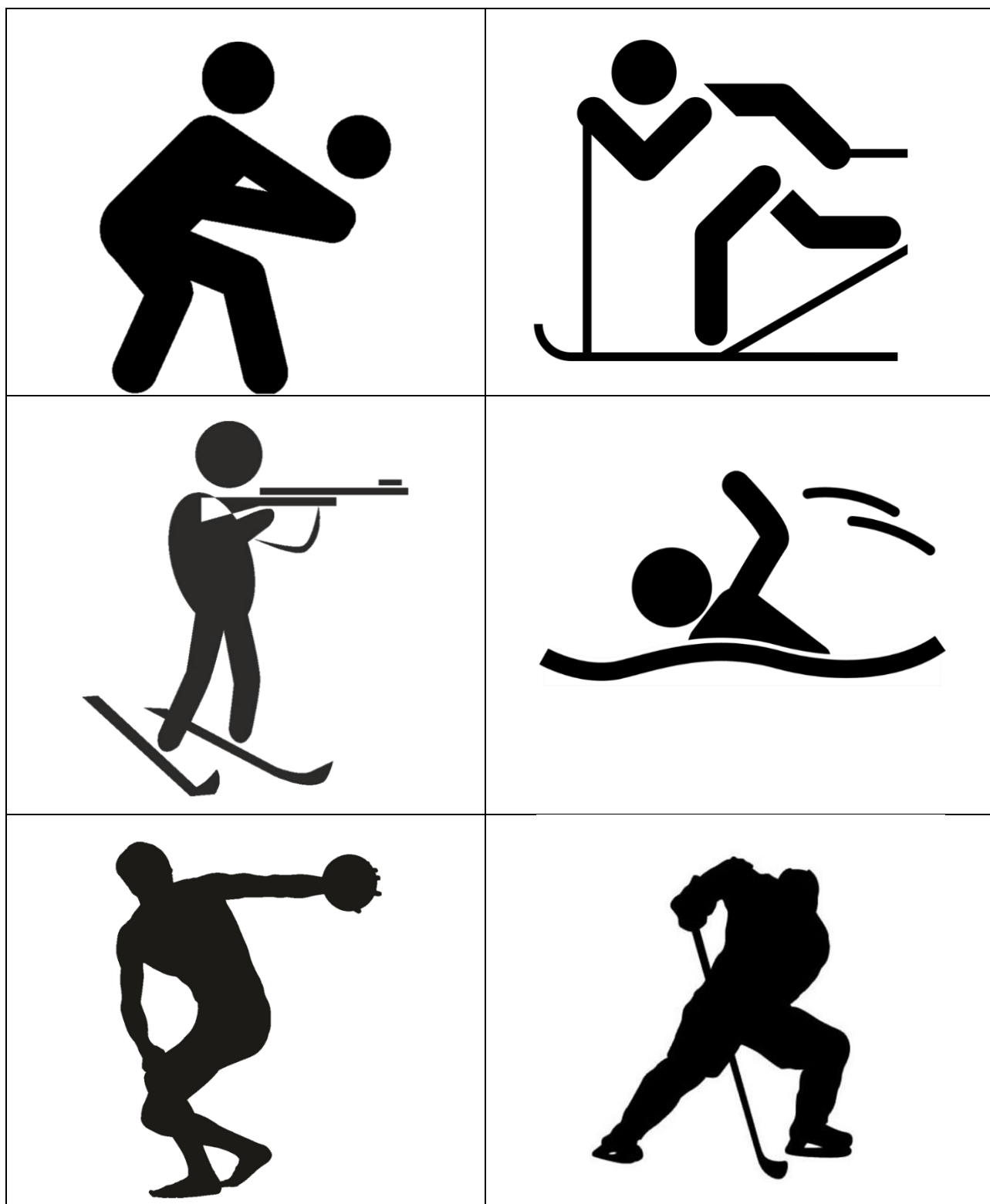


Рис. 1. Виды спорта.

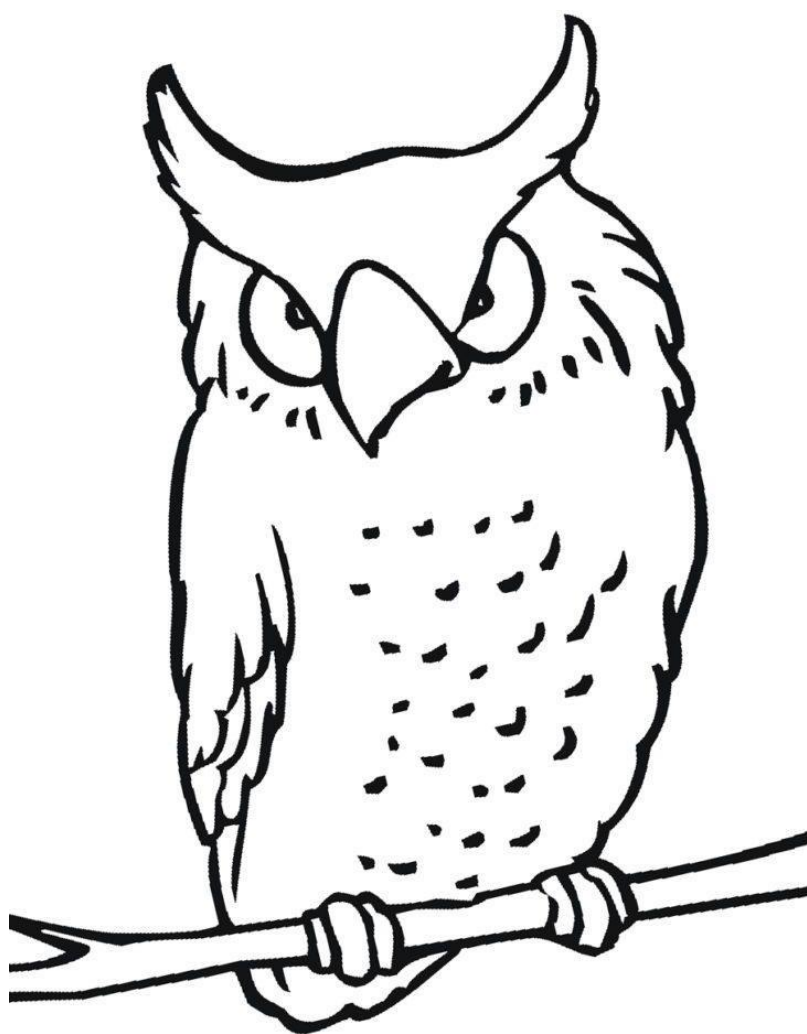
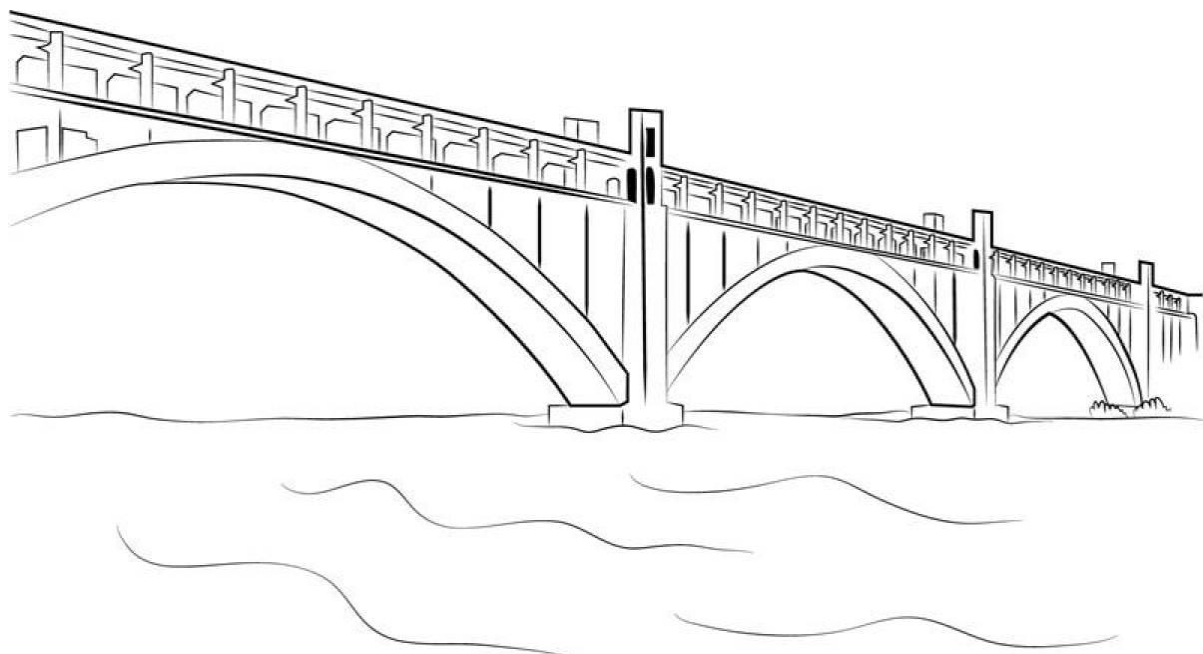


Рис. 2. Варианты картинки.

Вариант 2.
(автор – Сероштанова Н.В.)

№	Название локации	Инструкция к заданию	Оборудование
1.	«Прощание на вокзале»	Половина команды – отъезжающие в поезде. Вторая половина – провожающие на вокзале. Отъезжающим нужно загрузиться в вагон, найти свое место, положить вещи. Пока поезд стоит и затем медленно трогается, провожающим нужно жестами через стекло дать последние напутствия, попрощаться. Затем поменяться местами.	
2.	«Неожиданная встреча»	Команда разбивается по парам. Двое идут навстречу друг другу и изображают встречу эмоционально, мимическим и двигательным сопровождением: друзья, сестры, соседи, братья, мама и ребенок, одноклассники, незнакомцы, которые сначала обозначились.	
3.	«Немое кино»	Вам нужно проиграть сцену для немого кино по предложенной ситуации. Один из вас будет режиссером, остальные – актёры. <i>Ситуация:</i> В классе идет урок, учитель объясняет новый материал. Вдруг открывается дверь и входит директор с поломанным глобусом. Учитель в недоумении. Начинается выяснение вопроса с классом, кто же сломал глобус. Дети горячо уверяют, что это сделали не они.	
4.	«Диалог во время ремонта»	У вас в квартире идет шумный ремонт. Вы не слышите друг друга. Нужно молча договориться: - о посещении бассейна; - в какой цвет покрасить забор; - что купить к ужину; - какой подарок выбрать на день рождения другу.	

5.	«Броуновское движение»	Вы – молекулы, которые произвольно перемещаются по площадке. При встрече с кем-либо необходимо жестом, взглядом, улыбкой выразить друг другу доброе, теплое отношение.	
6.	«Я – не я!»	Превратитесь в какое-нибудь животное, птицу, насекомое (медведя, кенгуру, лису, слона, черепаху, дятла, бегемота, цаплю, муху, гуся и др.). Обыграйте в позах и движениях повадки животного.	
7.	«Помощь идет»	Вы находитесь на экскурсии и вдруг видите, что прохожему стало плохо. Вы стараетесь ему помочь, договорившись: - кто звонит в скорую помощь; - кто проверяет, в каком состоянии находится человек; - кто ищет лекарства и т.д.	
8.	«Кто тебя обидел?»	На прогулке в парке вы замечаете, что на лавочке сидит девочка лет 7-ми и плачет. Договоритесь и покажите, как вы сможете ей помочь, успокоить.	
9.	«Фейерверк эмоций»	Покажите эмоции во время того, как: - вы болеете на стадионе во время хоккейного матча; - вы – участники оркестра, исполняющие на инструментах музыкальное произведение под руководством дирижера; - вы танцуете на дискотеке; - вы подметаете школьный двор; - вы смогли кому-то помочь; - вы дарите маме подарок, сделанный своими руками; - вы поете в хоре на празднике, посвященном юбилею края; - вам говорят, что вы всей семьей поедете в путешествие; - вы кормите птиц, чтобы они не замерзли зимой; - вы любуетесь красивым закатом.	

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
краевой летней профильной смены «Сибирская мозаика»**

Вариант 1.

(автор – Сороштанова Н.В.)

№	Название локации	Инструкция к заданию	Оборудование
1.	«Гости»	Вы – жители сибирского села. На дворе – начало 20 века. Одна семья пригласила соседей на именины. Разыграйте сценку, как в дом приходят гости, как хозяева их встречают, рассаживают и угощают чаем.	
2.	«Хоровод»	На празднике пришло время водить хоровод. Сделайте 3 круга в одну сторону и 3 круга – в другую, двигаясь плавно и синхронно. Затем сойдите в центр круга, подняв руки вверх и вперед, и разойдитесь, отведя руки вниз и назад. Завершите хоровод еще одним кругом.	
3.	«Мир ремесел»	Изобразите движения человека, который занимается ремеслом (один человек выбирает один вариант): - плетет корзину из ивовых прутьев; - вырезает деревянную ложку; - лепит керамическую фигурку; - катает валенки; - вышивает крестиком узор на полотенце; - изготавливает в кузнице подкову; - вырезает фигурки из оленьего рога; - тклет ковер.	
4.	«Хлопаем ладоши»	Вам поочередно включат несколько мелодий, и вы должны хлопками в ладоши повторить музыкальный ритм каждой мелодии.	Файлы mp3: «Калинка-малинка», «Варенька», «Гимн Енисейского

			казацкого войска» (рис. 3).
5.	«Ягоды Сибири»	На карточке 10 ягод, которые растут в Красноярском крае. На бланке ответов напишите названия ягод, согласно их нумерации на карточке.	Заламинированная карточка (рис. 4), бланк ответов – по числу команд (рис. 5).
6.	«Венок»	Близится праздник Ивана Купалы. Вам нужно сплести красивый венок из трав и цветов.	
7.	«Иннокентий»	В излюбленном старинном имени сибиряков – Иннокентий – «спрятались» названия двух животных. Найдите их и пантомимой изобразите их повадки.	Заламинированная карточка (рис. 6).
8.	«Народная мудрость»	Пословицы народов Красноярского края были очень мудрыми. Прочитайте и изобразите их, создав застывшую картину. - «Где можно развести костер – там и жилище, где можно привязать коня – там и пастбище». - «Линейку строгаешь – проверь, говорить начинаешь – подумай». - «Хорошего коня по шагу узнают, хорошего человека по работе видят».	Заламинированные листочки с пословицами (рис. 7).



Рис. 3. Файлы для задания «Хлопаем в ладоши».

1.



6.



2.



7.



3.



8.



4.



9.



5.



10.



Рис. 4. Карточка «Ягоды Сибири».

1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.

Рис. 5. Бланк ответов к заданию «Ягоды Сибири».

ИННОКЕНТИЙ

Рис. 6. Иннокентий

Где можно развести костер — там и жилище, где можно привязать коня — там и пастбище.

Линейку строгаешь – проверь,
говорить начинаешь – подумай.

Хорошего коня по шагу узнают,
хорошего человека по работе
ВИДЯТ.

Рис. 7. Пословицы

ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ

Задание 5. Ягоды Сибири

1. Брусника
2. Голубика
3. Земляника
4. Малина
5. Боярышник
6. Костяника
7. Шиповник
8. Клюква
9. Черемуха
10. Калина

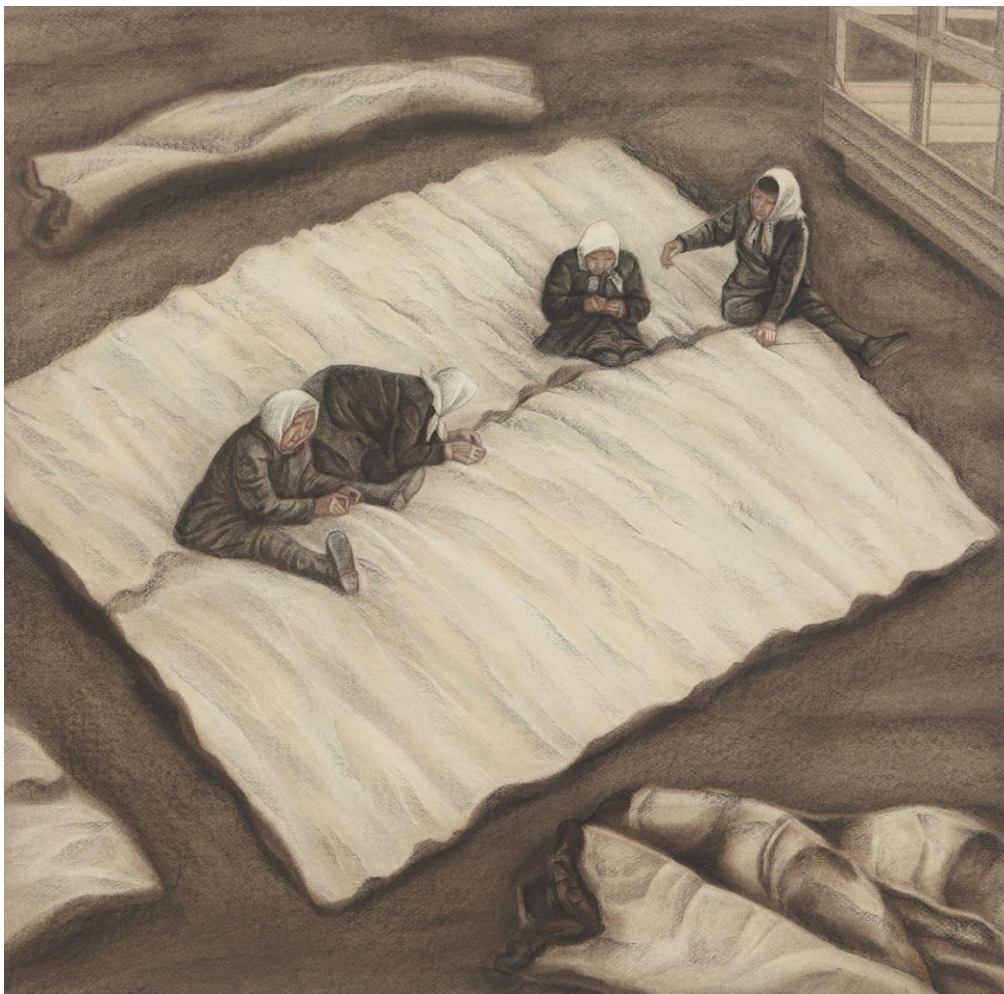
Задание 7. Иннокентий

Енот и кот

Вариант 2.
(автор – Сериштанова Н.В.)

№	Название локации	Инструкция к заданию	Оборудование
1.	«Живая картина»	На карточках – картины красноярских художников. Внимательно рассмотрите их. Ваша задача – максимально точно повторить сюжет каждой картины.	Заламинированные картины (рис. 8).
2.	«От севера до юга»	Вы путешествуете на теплоходе по Енисею по маршруту Дудинка – Игарка – Туруханск – Ворогово – Енисейск – Казачинское – Красноярск. На дворе сентябрь. Изобразите свое ощущение от погоды по ходу маршрута и поведение.	
3.	«Мир ремесел»	Изобразите движения человека, который занимается ремеслом (один человек выбирает один вариант): - вышивает бисером; - выпиливает деревянную фигурку; - вяжет шапку; - плетёт макраме; - шьет на швейной машинке; - куёт в кузнице; - гончарит вазу.	
4.	«Фейерверк эмоций»	Изобразите эмоции, которые возникают в следующих ситуациях: - родители подарили билет на концерт твоего любимого исполнителя; - целый день льет дождь, и поход отменили; - ты на стадионе; футбольная команда, за которую ты болеешь, забивает гол; - ты весь день трудился, а никто не похвалил; - у тебя на смене появился новый хороший друг (подруга), но он (она) заболел и уезжает домой;	

		- ты учишься вязать туристский узел, но он никак не получается.	
5.	«Лепим пельмени»	Пришло время лепить пельмени. Покажите весь процесс лепки: от замешивания теста и приготовления фарша до формирования пельменя.	
6.	«Реки в ребусах»	Мы зашифровали 6 рек Красноярского края. Отгадайте ребусы и запишите их названия.	Бланк с заданиями – по числу команд (рис. 9).
7.	«Шишки»	Сосчитайте, сколько шишек в корзинке и выложите из них это число. Высота цифр, из которых будет состоять число, должна быть не меньше 20 см.	Сосновые шишки – 25 шт.
8.	«Сибирская свадьба»	На девяти листочках написаны основные события русского сибирского свадебного обряда. Разложите их в нужном порядке. Сыграйте сценки любых двух событий обряда.	Заламинированные листочки с надписями (рис. 10).



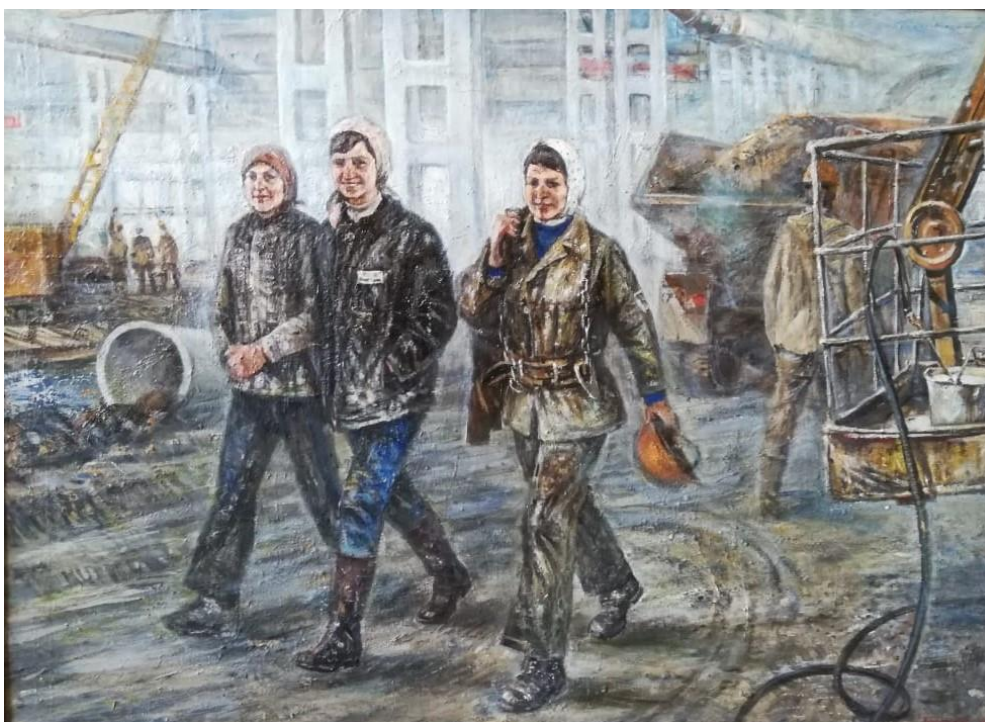
Попп А.А. Долганские женщины за работой.



Рогачев В.И. Люди и витрины.



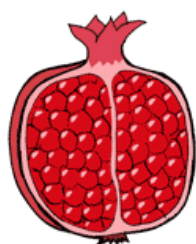
Лихацкая Е.В. Летят чайки.



Корнилов Ю.Ф. КАТЭК. Девушки маляры.

Рис. 8. Картины красноярских художников.

1.



3,4,1,3,2,3

2.



~~М~~ ЛЫМ

3.



1 = Б



4.



1,2 = ХЕ

5.



~~Ж~~ УХ

Н

6.



Н



Рис. 9. «Бланк к заданию «Реки в ребусах».

**СВАТОВСТВО ИЛИ
РУКОБИТЬЕ**

ДЕВИЧНИК И ВЕЧЕРКА

БАНЯ

РАСПЛЕТЕНИЕ КОСЫ

СВАДЕБНЫЙ ПОЕЗД

ВЫКУП КОСЫ

ОТЪЕЗД К ВЕНЦУ

ВЕНЧАНИЕ

ГУЛЯНЬЕ В ДОМЕ ЖЕНИХА

Рис. 10. События русского сибирского свадебного обряда

ОТВЕТЫ НА ЗАДАНИЯ

Задание 6. Реки в ребусах

1. Ангара
2. Чулым
3. Базаиха
4. Хета
5. Турухан
6. Тунгуска

Задание 8. Разделы свадебного обряда

1. Сватовство или рукобитье
2. Девичник и вечерка
3. Баня
4. Расплетение косы
5. Свадебный поезд
6. Выкуп косы
7. Отъезд к венцу
8. Венчание
9. Гулянье в доме жениха

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ДРУГИХ ИСТОЧНИКОВ

1. Галерея красноярских художников. // Официальный сайт КГАУК «Дом искусств». URL: <https://domiskusstv24.ru/category/soyuz-hudozhnikov/galereya-krasnoyarskih-hudozhnikov/> (Дата обращения: 22.06.2025).
2. Генератор ребусов. // Сайт Квестодел. URL: <https://kvestodel.ru/generator-rebusov> (Дата обращения: 19.06.2025).
3. Календарно-обрядовые традиции русских сибиряков. // Информационный портал HintFox. URL: <http://www.hintfox.com/article/kalendarno-obriadovie-traditsii-rysskih-sibirjakov.html> (Дата обращения: 22.06.2025).
4. Качева Е. Тренинг для педагогов «Невербальное общение». // Международный образовательный портал МААМ. URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/trening-dlja-pedagogov-verbalnoe-obschenie.html> (Дата обращения: 25.06.2025).
5. Лагунова Е.А. Невербальные средства коммуникации. // Экономика и социум. 2014. № 3(12). С. 365-370.
6. Поваляева М.А., Рутер О.А. Невербальные средства общения. М.: Феникс, 2004. URL: <https://coollib.cc/b/764778-mariya-afanasevna-rovalyaeva-verbalnyie-sredstva-obscheniya/read> (Дата обращения: 28.05.2025).
7. Тренинг для подростков: секреты эффективного общения. // О детстве. Портал для детей, родителей и педагогов. URL: <https://www.o-detstve.ru/forteachers/primaryschool/outofclass/175312-trening-dlya-podrostkov-sekrety-effektivnogo-obshheniya.html> (Дата обращения: 25.06.2025).
8. Черепанов А.С. Сибирская семья в XIX веке. // Официальный сайт КГАУК «Красноярский краевой краеведческий музей». URL: <https://www.kkkm.ru/posetitelyam/stati-i-publikacii/sibirskaya-semya-v-xix-veke-test> (Дата обращения: 20.06.2025).