

Автор: *Прилепская Ирина Дмитриевна*, уч-ся  
2 курса, группы НК-09/24(1),  
Государственное автономное профессиональное образовательное  
учреждение Тюменской области «Голышмановский агропедагогический  
колледж» Голышмановский район Тюменской области (ГАПОУ ТО  
«Голышмановский агропедколледж»),  
Руководитель: *Диль Наталья Николаевна*  
педагог дополнительного образования,  
М АУ ДО «Голышмановский молодежный центр»

**НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ С КАТЫШКОМ ПО  
ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМ ГОЛЫШМАНОВО»**

**Содержание:**

	<b>стр.</b>
<b>I. Аннотация проекта.....</b>	<b>3</b>
<b>II. Введение в проект.....</b>	<b>3</b>
2.1. Обоснование необходимости проекта (проблема проекта).....	3
2.2. Новизна и актуальность проекта.....	3
2.3. Цель и задачи проекта.....	4
2.4. План реализации проекта.....	5
<b>III. Основная часть проекта.....</b>	<b>7</b>
3.1. Как появилась идея создания игры?.....	7
3.2. Порядок изготовления игры.....	7
3.3. Содержание игры «Путешествие с Катмышком» .....	8
3.4. Правила игры.....	9
<b>IV. Заключение, выводы.....</b>	<b>10</b>
<b>V. Мультипликативность проекта.....</b>	<b>11</b>
Информационные источники.....	12
Приложения.....	13

## **I. Аннотация проекта**

Творческий проект, «Настольная игра «Путешествие с Катышком по достопримечательностям Голышманово», направлен на изучение исторических сведений о памятниках и достопримечательностях р.п. Голышманово. Игра выстроена по типу «ходилка». По окончании реализации проекта будет определено значение настольной игры в изучении краеведения.

## **II. Введение в проект**

### **2.1. Обоснование необходимости проекта (проблема проекта)**

В дополнительном образовании есть прекрасная возможность изучать краеведение через вовлечение детей, учитывая возрастные особенности, в различные краеведческие игры. Затруднение вызывает то, что в настоящее время таких игр недостаточно, либо они отсутствуют. Создание настольной обучающей краеведческой игры – это процесс творческий, в котором могут принимать участие и обучающиеся.

Через игру дети могут в доступной форме изучать краеведение. Совершая «путешествие» по клеткам игрового поля, можно получить необходимую информацию о достопримечательностях Голышманово, у ребят появляется возможность не только узнать историю края, но и проверить свои способности в усвоении и воспроизведении полученных знаний при выполнении различных заданий, предусмотренных игрой.

Этим обусловлена основная идея проекта.

### **2.2. Новизна и актуальность проекта**

. В рамках проекта будет создана настольная обучающая краеведческая игра «Путешествие с Катышком по достопримечательностям Голышманово» (далее «Путешествие с Катышком») по типу «ходилка» для детей школьного возраста, изучающих краеведение.

Игра предусматривает ряд заданий, выполнение которых потребует от детей знания краеведческого материала об истории и достопримечательностях Голышманово. Выполнение заданий позволяет детям продолжать «путешествие» по игровому полю.

Игровой персонаж «Катышок» - это придуманный образ, синтезирующий в себе первоначальное название поселка Голышманово – Катышка, а также собирательный образ первых переселенцев, которые способствовали историческому, экономическому и культурному развитию данной территории. Образ Катышка реализуется в игре через фишки.

### **2.3. Цель и задачи проекта**

**Цель:** создание обучающей настольной краеведческой игры «Путешествие с Катышком по достопримечательностям Голышманово»

#### **Задачи:**

- собрать информацию о достопримечательностях р.п. Голышманово и интерпретировать сведения для настольной игры «Путешествие с Катышком»;
- создать игру «Путешествие с Катышком» с рядом заданий разной степени сложности и правилами игры;
- апробировать игру на занятиях краеведения в МАУ ДО «Голышмановский МЦ» р.п. Голышманово и внести коррективы.

**Объект:** процесс создания настольной обучающей краеведческой игры «Путешествие с Катышком по достопримечательностям Голышманово».

**Предмет:** достопримечательности Голышманово а настольной игре «Путешествие с Катышком».

**Для реализации проекта выбраны следующие методы:**

- 1) теоретические: анализ, синтез, аналогия;
- 2) эмпирические: наблюдение, сопоставление, моделирование;
- 3) практические: создание игры, апробация.

**Для реализации проекта избраны следующие формы работы:**

- изучение и анализ информационных источников;
- погружение в историю достопримечательностей Голышманово;
- посещение Голышмановского краеведческого музея им. Б.О. Сухова;
- беседа с работниками музея;
- самостоятельная поисковая деятельность;
- анализ, отбор и систематизация полученной информации;
- интерпретация информации в виде настольной игры с разработкой правил, игрового поля и приложений с описанием достопримечательностей Голышманово.
- практическая творческая работа по изготовлению игры «Путешествие с Катышком» и ее апробация.

## **2.4. План реализации проекта**

### **1 этап. Подготовительный.**

Определение темы, проблемы проекта, цели и задач проекта, конечного продукта проекта. Отбор необходимых источников информации, определение методов исследования. Составление плана работы, определение сроков реализации проекта.

Март, апрель текущего года.

### **2 этап. Основной.**

Изучение информационных источников. Посещение музея, опрос работников музея по теме проекта. Интерпретация полученных сведений. Выполнение рисунков-эскизов, изготовление игрового поля, фишек. Разработка правил игры и составление приложения.

Май, сентябрь текущего года.

### **3 этап. Заключительный.**

Апробация игры и внесение коррективов. Октябрь текущего года.

Таким образом, вся деятельность в рамках проекта сводится **к двум направлениям:**

- **поисково-познавательная:** изучение материала о достопримечательностях Голышманово;

- **творческая (практическая):** создание краеведческой настольной игры и ее апробация. Внесение коррективов и окончательное оформление игры.

### **III. Основная часть проекта**

#### **3.1. Как появилась идея создания игры?**

Занятия в объединении «Школа краеведения» помогли получить хороший опыт в изучении истории родного края, проведении экскурсий, выполнении проектов и исследовательских работ. Проведение экскурсий по достопримечательным местам поселка Голышманово – это небольшое путешествие с демонстрацией и рассказом. Игра по типу «ходилка» с заданиями краеведческого характера очень похожа на экскурсию. Можно двигаться по клеткам игрового поля, выполнять задания и узнавать о достопримечательностях поселка (приложение 4).

Все обозначенное выше привело к тому, чтобы создать настольную обучающую краеведческую игру с различными заданиями. Введение в игру заданий меняет ее характер: она становится для детей обучающей и развивающей. В ней появляется возможность погружения в историческое прошлое своей малой Родины – поселка Голышманово.

#### **3.2. Порядок изготовления игры**

**Выбор типа игры.** Выбран вид игры по типу «ходилка». Такие игры очень просты, доступны для любого возраста, начиная с шести лет. Они мотивируют детей, делают обучение более интересным. Игры «ходилки» развивают логику, помогают выстраивать общение и доверительные отношения между игроками. Они могут способствовать развитию здоровой конкуренции и взаимопомощи.

**Подбираем объекты и создаем задания.** Задания в игре носят различный характер: прямые вопросы, творческие задания, задания-тесты, задания по типу «мемо» на соответствие (приложение 3). Количество заданий можно увеличивать.

**Визуализация. Создание игрового поля и печатного пособия.** Игровое поле – это дорожка из игровых клеток от старта до финиша. Нам необходимо было выдержать определенный стиль, который бы отражал характер нашего

населенного пункта - Голышманово. На игровое поле мы наносили те элементы пейзажа, которые окружают ту или иную достопримечательность.

Река Катышка в игре просматривается несколько ярче, чем в действительности, чтобы подчеркнуть значимость фишки – Катышка. Также расположили все объекты по пути следования от прошлого к настоящему. Всего в игре просматривается до 25 достопримечательностей, наиболее ярких и узнаваемых в нашем поселке. Своего рода его визитная карточка (приложение 4)..

**Сборка и тестирование игры.** На этом этапе подобрали наиболее удобную для нас версию оформления игры в виде учебного печатного пособия с приложением, в которое вошли игровое поле, фишки и кубик.

**Фишки и кубик** выполнили из белой керамической глины.

**Текст и задания игры** выполнены в программе Mikrosoft Word.

**Игровое поле** сделано вручную способом аппликации по подготовленному фону. Фон – это акварельный рисунок, выполненный самостоятельно с предварительным эскизом.

Также использованы фотография и скан копии.

Учебное пособие собрано с помощью брашюратора с предварительным ламинированием страниц.

Апробацию провели сами и с помощью детей начальных классов. После этого появились клетки, которые отправляют игрока назад на несколько клеток или вперед. Это придало игре динамику, и появилась дополнительная возможность вернуться к выполнению заданий.

Также добавили количество заданий.

### **3.3. Содержание игры «Путешествие с Катышкой»**

Сама игра – это игровое поле, которое органично входит в формат печатного учебного пособия. В пособии представлены следующие части: **введение** с определением цели игры и правилами, описательная **основная часть** о достопримечательностях Голышманово, персонажа - «Катышка»,

дидактических заданий игры и ответов на них, списком информационных источников и **приложение** – игровое поле с кубиком и фишками.

На игровом поле представлены памятники, исторические места, объекты культуры, спорта и отдыха голышмановцев. Игроки могут изучить материал о всех достопримечательностях, которые представлены в игре в ее основной части, и применять полученные сведения при выполнении различных заданий (приложение 3). Всего в игру вошло до 25 объектов. В игре присутствует персонаж Катышок в виде игровой фишки и своеобразного гида по достопримечательным местам Голышманово. История Катышка представлена в приложении 1.

### **3.3. Правила игры «Путешествие с Катышком»**

Игра адресована детям школьного возраста, изучающим краеведение. В игру можно играть как самостоятельно, так и под руководством учителя, который ведет уроки краеведения. Играть можно также индивидуально до трех человек или командами. Поэтому правила должны быть просты и понятны.

Игроки выбирают фишку, устанавливают на клетку «старт» и бросают поочередно кубик. По количеству выпавших делений происходит движение фишки игрока вперед. На поле встречаются белые, красные, синие и оранжевые клетки. Красные сигнализируют о выполнении любого задания из представленных в игре.. Чтобы не запутаться и не выполнять задание дважды, можно делать пометки и начислять один балл за правильно выполненное задание. Это может дать дополнительный бонус в финале игры, если игроки придут к нему одновременно. Также это может быть дополнительной оценкой для игрока на занятиях по краеведению.

При индивидуальной игре правильно выполненные задания дают право на дополнительный бросок кубика и ход. Неправильные ответы заставят игрока стоять на месте и пропустить ход. Игрок должен найти правильный ответ в основной части игры, что и позволит ему продолжить движение к финишу по игровому полю.



Синие клетки заставят игрока вернуться назад, а оранжевые – отправиться на несколько клеток вперед. Количество клеток для передвижения будет указано соответствующего цвета стрелкой: оранжевой или синей (приложение 2).

Игрок, добравшийся первым до финиша, выигрывает. Если при этом он набрал баллы за правильные ответы, то он выигрывает вдвойне. Для проигравшего заработанные баллы становятся своеобразным «утешительным призом», за который он может получить оценку от учителя, или признание от сверстников.

#### **IV. Заключение и выводы**

Игра «Путешествие с Катышком по достопримечательностям Голышманово» дает возможность детям школьного возраста погрузиться в изучение истории родного края.

Дмитрий Сергеевич Лихачев говорил так: «Улицы, площади, каналы, отдельные дома, парки напоминают, напоминают... Ненавязчиво и ненастойчиво входят впечатления прошлого в духовный мир человека, и человек с открытой душой входит в прошлое. Он учится уважению к предкам и помнит о том, что в свою очередь нужно будет для его потомков. Прошлое и будущее становятся своими для человека. Он начинает учиться ответственности — нравственной ответственности перед людьми прошлого и одновременно перед людьми будущего» [10].

Изготовленная нами настольная обучающая краеведческая игра «Путешествие с Катышком» - это новый обучающий печатный продукт, цель которого расширить, углубить, краеведческие знания школьников. Что поможет подрастающему поколению бережно относиться к памятникам истории и культуры своего поселка, сохранять традиции и преемственность поколений.

Изготовление игры позволило собрать краеведческий материал о достопримечательностях Голышманово в единое целое. Собранные сведения станут еще одной страничкой в летописи поселка.

Тестирование игры показало, что краеведческая тема интересна детям. Они с удовольствием играли и предлагали, как улучшить игру, особенно в части заданий, например, добавить загадки и ребусы.

Данный проект был интересен и для меня, как составителя игры. Процесс изготовления помог освоить много новых важных умений работы в компьютерных программах: Mikrosoft Word, Mikrosoft Power Point.

Цель достигнута, значимость игры на занятиях по краеведению очевидна.

## **V. Мультипликативность проекта**

Созданная игра не является окончательным «застывшим» продуктом без продолжения. Игру можно дополнять новыми заданиями, которые позволят изучить представленные объекты более глубоко. Можно дополнить сведения о достопримечательностях Голышманово, которые уже вошли в игру, или добавить новые. В этом процессе могут участвовать и сами школьники, подбирая собственные задания для соперников.

## Информационные источники

- Козлова-Афанасьева Е.М. Архитектурное наследие Тюменской области: [иллюстрированный научно-практический каталог] Тюмень: Изд-во Искусство, - 2008. – 488 с.: ил.
2. Копылов В.Е. «Окрик памяти» Копылов В.Е. Окрик памяти (История Тюменского края глазами инженера). Книга 5. Тюмень: Слово, 2009. — 824 с.; 32 с. ил.
3. Ожгибесова О.А. Голышманово: сто лет спустя/О.А. Ожгибесова. – Тюмень: ГАУК ТОНБ, 2011.-200с.: ил.
- Симонова, Н. До скончания века/ Н. Симонова// Голышмановский вестник. – 2009. – 16 дек. – С.15.
5. Шадрина, И. Человек меняет кожу/ И. Шадрина //Голышмановский вестник. – 2007. – 19января. – С.3.
6. <https://tyumedia.ru/18416.html> Свободный интернет. Тюмень медиа. Портал СМИ Тюменской области. «Голышманово теперь хранит Земля-кормилица» Анастасия Дембицкая.
7. <https://tyumedia.ru/32744.html> Свободный интернет. Тюмень Медиа. Портал СМИ Тюменской области. «Голышманово полвека назад» Анастасия Дембицкая.
8. <https://edugol.ru/index.php?id=5515> Свободный интернет. Леонид Иванович Шароха / Образование Голышмановского муниципального округа.
9. <https://golvestnik.ru/?p=75456> Свободный интернет. Было/стало: центральная площадь посёлка Голышманово.
10. [https://region47.org/publications/dmitriy\\_sergeevich\\_likhachyev/likhachyev-d-s-kraevedenie-kak-nauka-i-kak-deyatelnost/](https://region47.org/publications/dmitriy_sergeevich_likhachyev/likhachyev-d-s-kraevedenie-kak-nauka-i-kak-deyatelnost/) Свободный интернет. Д.С. Лихачев. Краеведение как наука и как деятельность. Новости культуры Ленинградской области.
11. <https://t-l.ru/304969.html> Свободный интернет. К 110-летию Голышманово установили арт-объект в виде надписи "Я дома"
12. <https://www.tumen.kp.ru/online/news/4351615/> Свободный интернет. Голышмановский «Сосновый бор» расширяется.
13. <https://t-l.ru/295344.html?ysclid=mi1xxj4zn7803625605> Свободный интернет. Голышмановские музейщики отметили новоселье. Тюменская линия. 14 декабря 2020 года.

## История происхождения Катышка



Как родился образ Катышка в настольной краеведческой игре «Путешествие с Катышкой по достопримечательности Голышманово»? Образ Катышка появился значительно раньше. Он «родился» в виде глиняной игрушки к 110-летию р.п. Голышманово (в 2021 году) как один из сувениров, символизирующий историческое название поселка «Катышка» и образ первых поселенцев – рабочих и купечества.

Название Катышка работниками Голышмановского краеведческого музея имени Б.О. Сухова объясняется двумя версиями. Первая: по названию протекающей небольшой реки Катышка. И вторая версия говорит о том, что название произошло от слова «катить». Первые переселенцы из числа купцов не строили новые дома возле вновь образовавшейся станции, а перекатывали старые, перевозя их из близлежащих деревень.

Поскольку в Сибири очень много татарских названий, мы попробовали запросить значение слова «катышка» в татарском языке, как обозначение топонима реки «Катышка», и получили следующее. Рассматривается термин «катыш» с ударением на первый слог как прилагательные: перемешанный, смешанный, подмешанный и как существительные – связь, участие, касательство.

Поскольку река Катышка впадает в Емец, а далее в Вагай, Иртыш, Обь и Карское море, то возможно, что в переводе с татарского как прилагательного «подмешенный», река добавляет «подмешивает» свои воды в другие реки есть некий смысл.

То, что название Катышка произошло от реки более вероятно, так как река имела название свое гораздо раньше, нежели образовался поселок, и сюда перекатили свои дома купцы. Но достоверных сведений о первом упоминании реки Катышка не установлены.

Также мы предположили, что людей, которые не имели семьи, а такими были те, кто здесь селились в связи со строительством станции на железной дороге, называли на Руси «перекати поле». Возможно от слова «перекати» также могло появиться название Катышка, которое было заменено на

Голышманово в 1948 году по названию старинного села на Сибирском тракте.

Так появилась идея названия глиняной игрушки «Катышок» - как собирательного образа первых поселенцев поселка: переехавших (перекатившихся) людей в связи со строительством железной дороги и станции Катышка.

В игровой версии Катышок также рассматривается как собирательный образ первых поселенцев. Именно этот персонаж отправляет нас в «путешествие» по историческим и памятным местам поселка Голышманово.

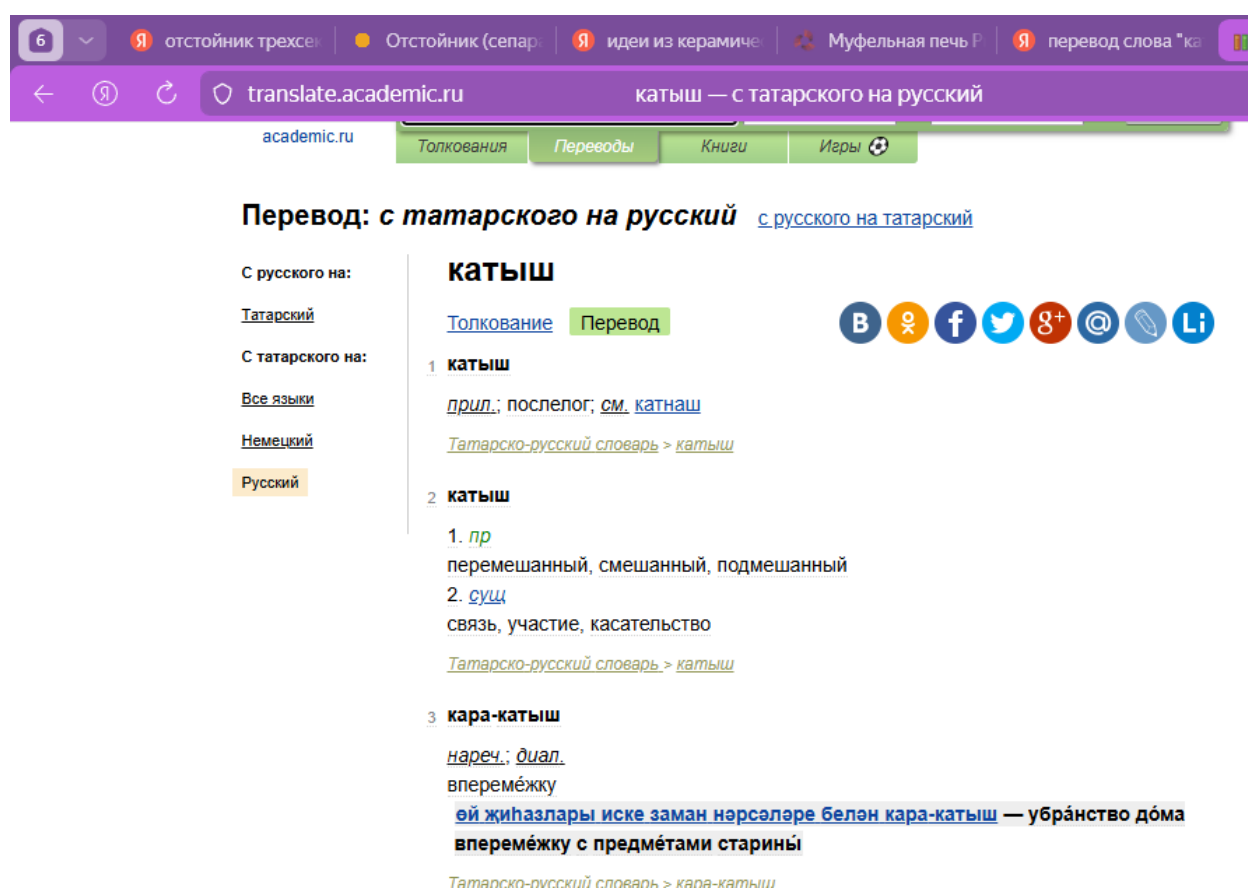


Фото.1. Свободный интернет. Перевод с татарского на русский слова «катыш»

**Интеллектуальная настольная краеведческая игра  
«Путешествие с Катышком по достопримечательностям Голышманово»**

Игра – это самостоятельный печатный продукт, который появился в результате реализации проекта. Игра прилагается и представлена в виде учебного печатного пособия.



**Рис.1. Игровое поле игры «Путешествие с Катышком по достопримечательностям Голышманово»**

**ЗАДАНИЕ НА СООТВЕТСТВИЕ**

**ЗАДАНИЕ 1**

**Соотнеси портреты героев Советского Союза времен**

**Великой Отечественной войны с их фамилиями, именами, отчествами**



**Путилов  
Сидор Антонович**

**Ражев Константин  
Иванович**

**Бельский  
Алексей Ильич**

**Молодых Павел  
Петрович**

**Шевчук  
Григорий Лаврентьевич**

**Юрлов  
Петр Михайлович**

**Ответ запиши парами соответствующих цифр в кружочки:**





## ДАНИЕ 2

### Кто есть кто?

1



2



3



4



5



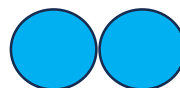
артист

Вождь  
пролетариата

писатель

пионер - герой

Ответ запиши парами соответствующих цифр в кружочки:





### ЗАДАНИЕ 3

На игровом поле можно увидеть разные деревья, которые служат озеленением для поселка.

Задай соответствие между изображением и названием дерева.



1 ЕЛЬ

2 БЕРЁЗА

ДУБ

4 ЛИПА

5 РЯБИНА

6 СОСНА

Ответ запиши парами соответствующих цифр в кружочки:

1 ☐ ☐ 2 ☐ ☐ 3 ☐ ☐ 4 ☐ ☐ 5 ☐ ☐ 6 ☐ ☐

## **ПРЯМЫЕ ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ**

### **ЗАДАНИЕ 4**

**Дай ответ на вопрос: какой самый крупный экспонат зала природы в Голышмановском краеведческом музее имени Б.О. Сухова?**



**Борис Оттович Сухов**

### **ЗАДАНИЕ 5**

**Ответь на вопрос: какова высота водонапорной башни на привокзальной площади? Для чего эта башня служила?**



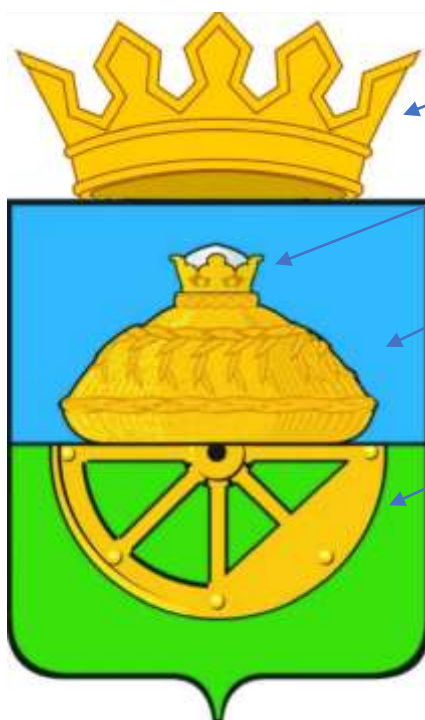
## ЗАДАНИЕ 6

Назовите марку трактора-памятника? Где он установлен?



## ЗАДАНИЕ 7

Назовите элементы герба Голышмановского муниципального района.



1

2

3

4

## ЗАДАНИЕ 8

На каком инструменте играл Леонид Иванович Шороха?



## ЗАДАНИЕ 9

Назовите скульптурные памятники Голышманово, изображенные на игровом поле

## ЗАДАНИЕ 10

Назовите архитектурную постройку, которая появилась одной из первых на станции Катышка.

## ЗАДАНИЕ 11

Где находится памятник Максиму Горькому?

## ЗАДАНИЕ 12

Найди на игровом поле достопримечательность, которая указывает на название нашего поселка.

## ЗАДАНИЯ-ВОПРОСЫ С ВАРИАНТАМИ ОТВЕТОВ

### ЗАДАНИЕ 13

Какие птицы изображены на памятнике Земля - кормилица?



Выбери правильный ответ и отметь галочкой соответствующий круг:





## ЗАДАНИЕ 14

Какую продукцию выпускали для фронта Голышмановцы в годы Великой Отечественной войны?

Выберите правильный вариант ответа, отметь галочкой.



## ЗАДАНИЕ 15

**В каком архитектурном стиле выполнена церковь Вознесения Господня?**

**Выберете один из вариантов ответа:**

**клектика**

**одерн**

**ревнерусский «Посадский»**

**изантийский**

Ответ запиши в кружочках:



## **ЗАДАНИЕ 16**

**Где находится музей спорта в Голышманово?**

- 1) в библиотеке;**
- 2) в Голышмановском краеведческом музее;
- 3) на стадионе «Центральный»;
- 4) на лыжной базе «Сосновый бор»;
- 5) такого музея не существует.

## **ЗАДАНИЕ 17**

**Узнай памятник в р.п. Голышманово по фрагменту и выбери правильный ответ:**



- 1) памятник Победы;
- 2) Сквер пограничников;
- 3) Сквер военных моряков;
- 4) мемориал «Героям тыла».

## **ЗАДАНИЕ 18**

**В каком году станция Катышка была переименована в р.п. Голышманово?**

- 1) в 1945;
- 2) в 1925;
- 3) в 1948;



## ЗАДАНИЕ 19

**Назови вид спорта, которым занимается Полухин Николай –  
параолимпийский чемпион 2014 года?**



**Ответ запиши цифрой в круге:**

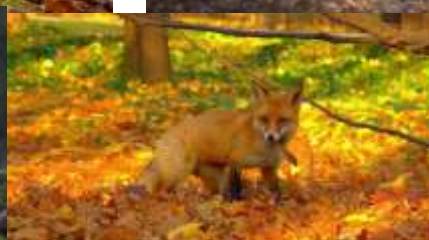
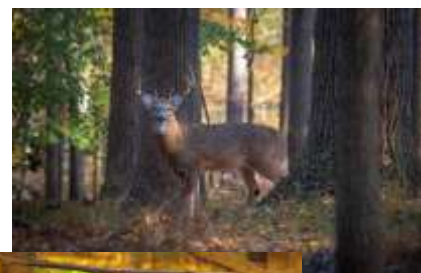


## ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

### ЗАДАНИЕ 20



**В зале природы краеведческого музея Б.О. Сухова очень много животных и птиц. Изобразите с помощью пантомимы любого животного или птицу, чтобы соперники могли быстро угадать и дать правильный ответ.**



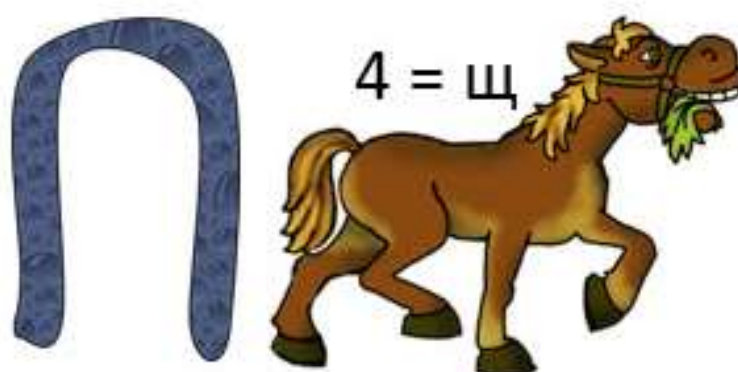
## ЗАДАНИЕ 21

### Отгадай загадки!

Пусть не очень широка В даль бежит, течет река. Да в Емец она впадает... Кто ж название угадает?
Зелёный луг, Сто скамеек вокруг, От ворот до ворот Бойко бегает народ.
Деревянные кони по снегу скачут, А в снег не проваливаются?
Он на вокзалах есть всегда, К нему подходят поезда, Двойное «р» содержит он И называется...
Дружок, нет места интересней, Ведь здесь начало путешествий. По рельсам мчатся поезда, Скажи, попали мы куда?
Из камня, бронзы или из стали, Он в парке стоит иль сидит неустанно.
Поле вспашет, хлеб посеет, Урожай весь увезёт, Грязь, канавы — не помеха, Он их запросто пройдёт.
Как конкретно называют Музеи истории нашего края? Фонд музея таков — Экспонаты здесь прошлых веков!
Кто по музейным залам Идёт с толпой немалой И ведёт каждый раз Интересный рассказ?
Кто по зарослям идёт, на ходу листву жуёт? Лучше с ним гулять поврозь — <b>этот зверь — рогатый...</b>

## ЗАДАНИЕ 22

Какое слово, зашифрованное в ребусе?





### Достопримечательности р.п. Голышманово

История р.п. Голышманово Тюменской области начинается с 1911 года прошлого столетия. По меркам истории поселок еще достаточно молодой. Образовался он в связи со строительством железной дороги и появлением станции Катышка. С 1911 года и до событий, связанных с Октябрьской революцией и Гражданской войной, поселок переживал период становления и активного строительства. Но, следует заметить, что изначально его закладывали как поселок городского типа. На это указывают ровно разбитые улицы с выделением кварталов и перекрестков.

События, более чем столетней давности, разворачиваются вокруг железнодорожного вокзала и близлежащих улиц. Одной из таких является улица Ленина, бывшая Большая, Центральная. Она и сейчас остается одной из главных улиц и достопримечательностей поселка.

Движение в игре разворачивается в порядке хронологии событий от прошлого – к настоящему. Также в подборе достопримечательностей учитываются сферы жизнедеятельности жителей Голышманово: культура, образование, спорт, труд, досуг.

#### 3.2.1. Железнодорожный вокзал



**Фото 1. Железнодорожный вокзал  
в р.п. Голышманово**

Железнодорожный вокзал в Голышманово Тюменской области – это памятник архитектуры начала XX века. Одноэтажное кирпичное здание вытянуто вдоль платформы (рис 1)

Вокзал построили в 1910–1913 годах. Это часть комплекса железнодорожных построек в Голышманово, который включает вокзал, водонапорную башню и два жилых дома на привокзальной территории.

Здание вокзала относится к разряду промежуточных станций четвертого класса на участке Транссибирской магистрали между Тюменью и Омском [2]

Обслуживали станцию три человека, из оборудования был только телеграф. Все распоряжения передавали письменно. Позже появился жезлоподаватель.

В те далёкие времена через станцию проходили три-четыре вагона в месяц. Пассажиров проезжало мало, по 100-200 человек в год. Грузооборотность постепенно увеличивалась и росло и количество рабочих. В 1930 году грузооборотность составляла уже 18-20 вагонов в месяц. И пассажиров станции насчитывалось уже до 7000 в год. После 1952 года на станции появилось современное оборудование и уже работали 500 рабочих. Специально расстраивается железнодорожный посёлок, в котором построено уже 12 хорошо оборудованных домов с 80 квартирами. В 1956 году сдана вторая железнодорожная магистраль, а на самой станции построили ещё три ветки [1].

**Архитектура вокзала** сочетает эклектику и рационалистический модерн.

**Некоторые архитектурные особенности здания:**

- фасад украшен геометрическим кирпичным декором;
- белые декоративные элементы — пилястры, наличники, междуоконные пояски — контрастно выделяются на основном фоне стен;
- центральный вход подчеркнут ризалитом с ажурным металлическим парапетом;
- внутри частично сохранились первоначальные карнизы и ниши;
- кирпичный декор в виде наличников, межоконных поясков, филенок, зубчиков, накладных деталей на пилястрах, носит плоскостной, линейно-геометрический характер [5]
- **Здание вокзала** — памятник архитектуры и объект культурного наследия Тюменской области.

### 3.2.2. Водонапорная башня

Башня построена в **1911–1913 годах** в составе железнодорожного комплекса станции Голышманово, возникшей в 1911–1912 годах при строительстве Транссиба. Башня предназначалась для заправки паровозов, в отличие от типовых вокзалов, такие сооружения строили в индивидуальном стиле. Голышмановская водонапорная башня — одно из самых красивых архитектурных сооружений такого типа на Тюменском участке дороги (рис.2).



**Фото 2. Водонапорная башня**

### **Особенности башни:**

- башня имела два бака ёмкостью по 75 куб. м;
- система снабжала водой все проходящие поезда;
- высота башни до 25 метров;

### **Архитектурные особенности башни:**

- индивидуальный стиль — в отличие от типовых вокзалов;
- здание краснокирпичное столпообразное цилиндрическое в пять разновысоких ярусов с межъярусными карнизными поясами; нижний ярус расширен в основании и обработан крупным горизонтальным рустом; окна арочные;
- башня сужается вверху и облегчаются ее архитектурные элементы;
- венчает башню небольшой деревянный барабан-фонарик с резным карнизом [4];
- снаружи установлена мемориальная доска с эмблемой путейщиков — перекрещенные топор и якорь.

### **3.2.3.Памятник погибшим бойцам Коммунистического батальона**



**Фото 3. Памятник бойцам  
Коммунистического  
железнодорожного батальона**

Памятник в виде пятиконечной звезды в железнодорожном сквере Голышманово был открыт 11 октября 1978 года по заказу Свердловского управления железной дороги.

Монумент посвящён бойцам 1-го Уральского коммунистического железнодорожного батальона, погибшим при охране станции Голышманово в 1919 году в боях с колчаковцами.

Революционные события в Голышмановской волости развивались чрезвычайно быстро. В январе 1918 года в волости мирным путем власть перешла в руки Советов.

С июля 1918 года по ноябрь 1919 года территория района была под контролем белогвардейцев. С августа 1919 года отряды Красной Армии вели ожесточенные бои, освобождая населенные пункты. Упорные бои шли за

станцию Голышманово. Отступая, белогвардейцы уничтожали всё. Был взорван мост через реку Емец (рис 4). Наладить и восстановить все это в кратчайший срок надлежало Первому Уральскому коммунистическому железнодорожному батальону. Восстановление моста началось в первой декаде сентября 1919 года. Из личного состава роты в боях с белогвардейцами погибло 395 человек. Они приняли смерть, шагнув в бессмертие.



**Фото 4. Мост через р. Емец**

На пятиконечную стелу вмонтированы мемориальные доски с поимёнными списками железнодорожников, в том числе и железнодорожников-голышмановцев (А. Казаринов, А. Ивченко, Ф. Березин, И. Трушников, П. Журавлёв). На памятных плитах выбиты фамилии только 137 красноармейцев. Из 450 человек батальона смогли прорваться и уйти от белогвардейцев только 60.

Пятиконечная звезда символизирует память о погибших бойцах — она «упала с неба на землю» и осталась здесь навсегда.

**Мемориальные доски** на обелиске — это обращение к будущим поколениям: на одной из них выгравированы слова: «Товарищи! Склоните голову перед прахом погибших за Советскую власть!.....»

Инициативу строительства памятника возглавили заместитель начальника отделения железной дороги по строительству товарищ Хрулёв и мастер НГЧ-6 Анатолий Васильевич Семёнов. Возводить монумент доверили старшему рабочему Семёну Овчинникову и членам его бригады Кузьме Куртёкову и Алексею Набатчикову [2].

#### **3.2.4.Памятник жертвам 21-го года**



**Фото 5. Памятник жертвам 21-го гола**

Братская могила, расположенная в железнодорожном сквере станции Голышманово. Информация о дате открытия захоронения не указана.

В братской могиле похоронены жертвы Ишимского эсеровского восстания 1921 года — 38 красноармейцев и местных жителей (рис. 5)



События происходили в феврале 1921 года. Белогвардейские банды, отступая с севера, более суток хозяйничали в посёлке. Они разыскивали коммунистов и комсомольцев, красноармейцев, арестовывали и отправляли их в волостной центр - Малышенку. Там суд был коротким: всех ждала смерть. Расстреливали их в аромашевских лесах.

Тела убитых были найдены в Аромашевской церкви и после опознания привезены в свои деревни. Затем всех захоронили в братской

Сначала на месте захоронения была просто братская могила, а позднее воздвигнут обелиск, увенчанный пятиконечной звездой.

### 3.2.5. Герб Голышмановского муниципального округа

Герб является опознавательным правовым знаком, являющимся символом Голышмановского муниципального округа (рис.6). Герб составлен и употребляется в соответствии с геральдическими нормами и правилами. Герб Голышмановского района, установленный в виде памятника на перекрестке улиц Вокзальной и Ленина, встречает жителей и гостей Голышманово хлебом с солью.

В геральдическом описании герба можно прочитать следующее: «В щите, пересеченном лазурью и зеленью, на половине золотого колеса с эксцентриком - каравай того же металла, увенчанный золотой же солонкой с серебряной солью. Щит увенчан муниципальной короной установленного образца» [3].

Настоящий герб утвержден решением Думы Голышмановского муниципального района №182 от 29 сентября 2009 года.

Герб-памятник установлен в честь 100-летия р.п. Голышманово в 2011 году.



Фото 6. Герб Голышмановского

### 3.2.6. Историческая стена



Историческая стена, которая находится между ул. Вокзальной и ул. Комсомольской. Фотографии на ней рассказывают об истории образования станции Катышка, а в последующем рабочего поселка Гольшманово. В витринах расположены фотографии, которые рассказывают о первых поселенцах и архитектурных постройках – купеческих домах и предприятиях.

На фотографиях можно увидеть дом купца Шубина, который построил хлебобулочную и наладил продажу мучных изделий, дом купцов отца и сына Кутыревых (торговали мясом, зерном и рыбой); купца Дюкова (торговал маслом мясом, салом), рядом находился дом купцов – братьев Дектяревых (построили маслобойню). Постепенно застраивалась улица, которую называли Большая, затем ее переименовали в Центральную, а после революции – в улицу Ленина.

Монумент «Земля-кормилица» в р. п. Гольшманово был установлен в сентябре 2010 года к 100-летию посёлка.

Скульптура представляет собой земной шар, обвитый лентой с надписью «Сто лет Гольшманово. Год основания — 1911». Ленту «держат» семь летящих лебедей.

По замыслу дизайнеров, золотистый цвет скульптуры должен передавать ощущение не только солнца и праздника, но и осени, урожая — всего того, что связано с плодородием. В

целом «Земля-кормилица» символизирует добрую, всеобъемлющую созидательную силу. И всё же образ, выбранный художниками и



Фото 7. Земля-кормилица

дизайнерами, не случаен. Мать Сыра Земля – важный персонаж в славянской мифологии с древнейших времен. Человек прибегал к нему во всякую пору своей жизни. Помните в сказках? Припадёт богатырь к сырой земле – и преисполнится новых силушек. По древнему поверью считается: кто не почитает земли-кормилицы, тому она не даст зерна. Всю жизнь вековую Мать Сыра Земля растит-питает хлеб, унимает ветры, удерживает морозы. Всегда она остается матерью для живущего на ней народа, который своим внукам-правнукам заповедовал любовь и почтение к земле родимой. Этот смысл легко угадывается в монументе.

Проектированием и изготовлением скульптуры занималась тюменская фирма ООО «Запсибстрой». Художник-дизайнер - Сергей Альбертович Фелелов.

### **3.2.8. Мемориал «Героям тыла»**



**Фото 8. Мемориал  
«Героям тыла»**

По информации на 11 октября 2024 года, в Голышманово установили мемориал «Героям Тыла», в состав которого входят три скульптуры: фигура женщины со снопом колосьев в руках символизирует труженицу сельского хозяйства. Фигуры взрослого мужчины и мальчика олицетворяют тружеников предприятий поселка, которые поставляли фронту продукцию в виде валенок, лыж, саней, телег и т.п..

Мемориал в настоящее время находится на стадии неполного своего завершения.

### **3.2.9. Мемориальный комплекс в память о погибших земляках в годы Великой Отечественной войны**

**Фото 9. Мемориальный комплекс  
погибшим в годы Великой  
Отечественной войны**



Мемориальный комплекс в память о погибших земляках в годы Великой Отечественной войны в р. п. Голышманово был открыт 29 октября 1967 года на улице Ленина.

Автор обелиска — местный скульптор Леонович Александр Игнатьевич.

Изначально это был обелиск «Подвиг народа бессмертен». В 1976 году выстроили мемориальную стену, а в 1977 году в неё вмонтировали мраморные плиты с поимёнными списками павших на поле боя.

В 1985 году А. И. Леонович изготовил звезду и провёл к памятнику священный огонь.

С 1995 года проводились последующие реконструкции. Например, в 2020 году к 75-й годовщине Победы заменили звезду (вечный огонь), а в 2022 году расширили площадь мемориала.

### **3.2.10. Памятник пионеру-герою Вале Котику**



**Фото 10. Памятник  
Вале Котику**

Валентин Котик (1930–1944) — пионер-герой, юный партизан-разведчик, участник Великой Отечественной войны. Один из самых молодых Героев Советского Союза — на момент гибели ему едва исполнилось 14 лет, звание присвоено посмертно.

Памятник Вале Котику установлен перед зданием начальной школы №1 посёлка Голышманово в 1962 году по инициативе активистов-педагогов школы. В те годы пионерская дружина школы носила имя Героя. Памятник построен на средства, заработанные школьниками.

Автор монумента — тюменский скульптор, участник Великой Отечественной войны Алексей Ремизов.

На памятнике изображён Валентин Котик, сжимающий автомат. Памятник установлен в честь юного героя, его подвигов во время войны.

### **Памятник пионеру Володе Дубинину**

Володя Дубинин (Владимир Никифорович Дубинин 1927-1942) — участник Великой Отечественной войны, партизан Старо-Карантинских каменоломен.





Учился в школе, увлекался авиамоделированием. В 1941 году за хорошую учебу и активную общественную работу получил путевку в «Артек». На начало войны ему было 13 лет. Володя был одним из членов партизанского отряда им. И. В. Сталина, воевавшего в каменоломнях посёлка Старый Карантин (Камыш-Бурун) в 6 километрах от центра Керчи (ныне часть города). Уже после освобождения Керчи в результате Керченско-Феодосийской десантной операции Володя вызвался помогать сапёрам при разминировании подходов к

каменоломням. 4 января 1942 года от взрыва мины погибли четыре сапёра и помогавший им Володя Дубинин. Награждён орденом Красного Знамени (посмертно).

Памятник пионеру в Голышманово был открыт в 1972 году по инициативе и на средства школы №2, пионерская дружина которой в те годы носила имя Володи Дубинина. Автор памятника местный скульптор – Александр Игнатьевич Леанович. При строительстве нового здания школы памятник временно установили возле здания Центра детского творчества. В настоящее время памятник вновь занял свое почетное место на территории школы №2.

### 3.2.12. Памятник машине-трактору ДТ-54

Этот необычный памятник стоит на улице Карла Маркса возле второго корпуса Голышмановского профессионального училища Агропедколледжа.

На постаменте величественно возвышается трактор ДТ-54. Инициатива создания памятника принадлежит директору бывшего профессионального училища Алексею Алексеевичу Кашкарову и бывшему секретарю партбюро Борису Яковлевичу Балетову. Эскиз изготовил старший мастер В.И. Сусликов, а памятник сделали мастера производственного обучения: М.И. Швецов, Ф.Л. Филичев, Ю.В. Липин, И. Ш



Фото 12. Памятник  
машине-трактору ДТ-54

Трактор ДТ-54 выпускался с 1949 по 1963 год Сталинградским тракторным заводом, с 1949 по 1961 Харьковским тракторным заводом, с 1952 по 1979 Алтайским тракторным заводом, куда в годы второй мировой войны было эвакуировано оборудование двух вышеназванных заводов. Все

эти заводы в военное время выпускали боевые машины – танки, хотя первоначально строились как тракторные заводы.

### Памятник Максиму Горькому



**Фото 13. Памятник  
Максиму Горькому**

Памятник Максиму Горькому (28 марта 1868 – 18 июня 1936 гг.) был установлен в сентябре 1965 года возле здания педагогического училища (ныне Агропедагогический колледж). Памятник был установлен по инициативе директора училища Марии Николаевны Шабалиной (почетный житель поселка Голышманово) и учителя истории В.А. Гусева. Памятник был заказан в г. Свердловске. Памятник выполнен достаточно художественно: писатель сидит как будто на камне и думает, может быть о будущем России, о новом произведении, об образовании неграмотных детей. Взор писателя устремлен вдаль. В фигуре есть как некий романтизм, так и решительность. Памятник отлит из чугуна и покрыт черным лаком. Летом 1965 года сложили постамент из кирпича и оформили под мрамор. В сентябре состоялось торжественное открытие памятника как символа учения и педагогического мастерства. Один из самых значительных и известных в мире русских писателей и мыслителей.

### Памятник Владимиру Ильичу Ленину

Памятник Владимиру Ильичу Ленину в посёлке Голышманово Голышмановского городского округа установлен в 1948 году в саду. В июне 1958 года памятник перевезли в сквер около здания РК КПСС (ныне районный суд). В честь чего установлен памятник — не указано.

Памятник В.И. Ленину был выполнен по заказу Голышмановского райисполкома в г. Свердловске (ныне Екатеринбург) в 1948 году и был установлен в саду на центральной площади (ныне парк). Позднее, в 1958 году памятник был перенесен в сквер здания райкома партии (ныне здание народного суда), где он и



**Фото 14. Памятник  
В.И. Ленину**

### 3.2.15. Спорт школа и стадион «Центральный»



**Фото 15. МАУ ДО  
«Голышмановская СШОР»**

В посёлке есть муниципальная автономная спортивная школа олимпийского резерва (МАУ ДО «Голышмановская СШОР»).

История школы:

**1959 год** — открыта спортивная школа по инициативе председателя районного Совета ДСО «Урожай» Петра Петровича Шашкова. В школу пригласили

профессиональных тренеров: мастера спорта по лыжам Степанова А.Н., по волейболу — Зыкова Ю.С., по велосипеду — Кондратьева А.И., по тяжёлой атлетике — Рейна Р.Ф. и других.

**1991 год** — в спортшколе ликвидировали отделения волейбола, лыж, футбола. Однако благодаря энтузиазму В. М. Синельникова детско-юношеская спортивная школа не прекратила своё существование, а в дальнейшем стала спортивной школой олимпийского резерва по вольной борьбе.

**1998 год** — физкультуру и спорт передали в отдел культуры и спорта при районной администрации.

**Стадион «Центральный»** в посёлке открыли в **2011 году** к его 100-летию. Спортсмены получили возможность проводить тренировки на вечнозелёном искусственном газоне, беговых дорожках с прорезиненным покрытием. В 2022 году были полностью переоборудованы тренажёрные залы. Трибуны нового мощного инфраструктурного



**Фото 16. Стадион «Центральный»**



**Фото 17. Стадион «Центральный».  
Футбольное поле.**

объекта вмещают до 1,5 тыс. болельщиков. На территории стадиона имеются хоккейный корт, футбольное поле и беговые дорожки. По соседству с ними расположен спортзал с трибунами на 200 мест, изюминкой которого является уникальное покрытие - паркет, изготовленный в Америке из канадского клена. В зале проходят игры в мини-футбол,



волейбол и баскетбол. Общая площадь спортцентра составляет 4 тыс. 338,7 кв м. Он вмещает до 200 человек зрителей.

На стадионе в одном из помещений расположился музей спорта, организованный ветераном волейбольной команды Кашкаровым Алексеем Алексеевичем (1940г.р.)

А вот предыдущий юбилей голышмановцы встречали на старом стадионе, он запомнился многим открытыми деревянными трибунами, массивным табло, счёт забитых голов на котором менялся вручную, и волейбольной площадкой, скрытой от глаз зарослями кустарников.



**Фото 18. Кашкаров  
Алексей Алексеевич**

### **3.2.16. Лыжная база «Сосновый бор»**

Лыжная база «Сосновый бор» в посёлке открыта в 2018 году. База находится в зоне отдыха на берегу реки Катышка. Здесь сосредоточена лыжная база, лыжероллерная трасса и площадка для пейнтбола.

В 2017 году на базе прошли районные соревнования «Открытие лыжного сезона» в рамках районной спартакиады школьников.

В 2018 году на торжественное открытие базы приехал паралимпийский чемпион биатлонист Николай Полухин, который отметил, что трасса нужна для тренировок спортсменов, связанных с лыжными гонками, и для



**Фото 19. Лыжероллерная  
трасса**



**Фото 20. Соревнования голышмановских  
лыжников**

местное дорожно-строительное предприятие.

В 2021 году в сосновом бору открылся веревочный парк – воздушная трасса на расстоянии трех метров от земли. Длина трассы – 80 метров. Куратор проекта Дмитрий Зазулин.

тренировок всех спортсменов.

Строительство трассы на добровольческих началах организовал Алексей Соломкин — руководитель коллектива ООО «Голышмановоагропромстрой», депутат местной Думы.

Строительные работы выполнило



### 3.2.17. Экспонат «Лось». Голышмановский краеведческий музей имени Б.О. Сухова



**Фото 21. Чучело лося в  
Голышмановском краеведческом музее  
им. Б.О. Сухова**

**Лось** — самый большой экспонат в зале природы Голышмановского краеведческого музея имени Бориса Оттовича Сухова.

Когда задумали изготовить первые чучела, позвали на помощь Александра Игнатьевича Леоновича.

**Лось** — одно из чучел, которое с трудом поднимали на второй этаж музея, причем

дважды: в 1996 году и в 2020.

Музей образован 5 декабря 1963 года благодаря преподавателям Голышмановской школы №1 и краоведам-любителям: М.Е. Грамматчикову, С.С. Ануфриеву, Б.О. Сухову, А.Н. Герасимову, А. И. Леоновичу, В. К. Русаковой.

Идею создания музея Михаил Ефимович Грамматчиков привёз с Дальнего Востока, где на семинаре педагогов проводили экскурсию по школьному музею.



**Фото 22. Голышмановский  
краеведческий музей  
им. Б.О. Сухова**

За несколько лет были собраны предметы быта и старины посёлка Голышманово, а также материалы о ветеранах Великой Отечественной войны, о знаменитых учёных и местных жителях.

В 1996 году музей переехал в новое здание и занял полностью этаж помещения. Для залов природы и палеонтологии в кладовых музея хранились самые большие собрания экспонатов. Всего в фонде музея насчитывается свыше 14 тысяч экспонатов.

В декабре 2020 года – снова переезд в новое здание, которое полностью принадлежит музею: 400 кв. метров – площадь музея, что на 80 квадратов больше, чем раньше.

Существенное отличие настоящего музея – это техническое оснащение, применение современных технологий.

На первом этаже находится большой конференц-зал. В нем проходят семинары, презентации, конференции разного уровня. Зал оснащен мультимедийным оборудованием, экраном. Экспозиции находятся на втором этаже.

Зал природы выстроен в соответствии с концепцией "Времена года". Появилась диорама с костями мамонта. Благодаря проектору можно увидеть флору и фауну края в природе.

Исторический зал начинается с материалов, датированных 1698 годом, времен Ермака. Есть ядра, пороховницы, которые связаны с этой эпохой.

В зале памяти представлены материалы о жизни тыловики, об участниках Великой Отечественной войны, о 246 дивизии, которая вела бои под Москвой. Отдельное внимание – двум братьям из Голышманово, которые в составе этой дивизии воевали, погибли. Их наградные медальоны недалеко друг от друга обнаружили поисковики отряда "Кречет".

В зале декоративно-прикладного творчества размещаются выставки народных умельцев и проводятся мастер-классы ремесленников.

В музее организована фотозона, в которой имеются граммофон и фотоаппарат на треноге [12].

### **. Памятник Леониду Ивановичу Шарохе**



**Фото 23. Памятник Л.И. Шарохе**

На скамье у входа в здание школы искусств «сидит» Леонид Шароха, солист Омского народного хора со своим любимым инструментом – балалайкой. Рядом со скамьей установили пюпитр с табличкой, рассказывающей о том, кому

12 июня 2021 года в посёлке Голышманово открыли памятник Леониду Ивановичу Шарохе — заслуженному артисту РСФСР, уроженцу Голышмановского района, ведущему солисту Омского государственного народного хора.

Установили памятник возле здания детской школы искусств.



**Фото 24. Детская школа искусств**

поставлен памятник, и QR-код, отсканировав который можно перейти на сайт школы искусств и познакомиться с биографией Леонида Шарохи, посмотреть фотографии. Автор памятника омский скульптор Анатолий Цымбал.

### . Церковь Вознесения Господня



**Фото 25. Церковь  
Вознесения Господня**

С 2004 по 2009 годы шло строительство церкви. 7 января 2009 года была отслужена первая Божественная литургия. Архитектор – Андрей Горбунов. Строило строительное предприятие «Голышмановоагропромстрой», директор Алексей Алексеевич Соломкин.

В архитектуре Вознесенской церкви просматривается древнерусский «Посадский» тип постройки: колокольня и сама церковь находятся на одной оси, что создает впечатление корабля-ковчега.

Также в архитектуре мы можем наблюдать **особенности Византийского стиля**: классический тип белокаменного прямоугольного, в нашем случае квадратного, храма с прибавлением алтарной части с полукруглой абсидой; устремленность ввысь; отсутствие формального карниза между куполом и опорой; жесткая кровля плавно обтекает арки стен церкви и колокольни; фигурная кровля со сводчатыми потолками внутри, поддерживается системой арок; купола в виде луковиц.

Церковь Вознесения Господня имеет следующие помещения: притвор – в нижней части колокольни-башни; центральная часть храма – четверик в виде небольшого креста за счет выемок по углам; апсида.

### . Центральная площадь



**Фото 26. Центральная площадь  
Голышманово. Вид сверху.**

До реконструкции площадь напротив гостиницы «Нива» была покрыта асфальтом, у здания районного суда располагался сквер, где в раскидистых ветвях скрывался

п  
а  
м  
я  
т  
и  
к

реконструкции были обновлены фасады окружающих зданий.

В

По данным на март 2024 года, **Центральная площадь** — визитная карточка посёлка, место притяжения жителей и гостей окружного центра. Летом на площади проходят главные культурно-массовые мероприятия, в том числе Шарохинский фестиваль



**Фото 27. Фонтан.**

### **. Парк отдыха**

Арт-объект «Я дома» в посёлке Голышманово установили в **2021 году** в центральном парке, к **110-летию посёлка**. Композиция представляет собой надпись «Я дома» длиной почти 10 метров и высотой около 1,5 метров. По задумке авторов, арт-объект станет не только украшением посёлка, но и местом для памятных фотографий.



**Фото 28. Арт-объект. Я дома.**

Заместитель главы Голышмановского муниципального округа, Марина Вакарина рассказала, что решение установить такой арт-объект было принято, чтобы напоминать людям о малой родине, даже если они будут далеко от неё.