

План-концепция первой летней лагерной смены «ФБДОУ ДОЛ «Берёзка» ФНС России в период с 6 июня по 29 июня 2026 г.

Лабиринт Чудес...

Отличительные особенности программы:

- **синтез абсурда и логики** — гармоничное сочетание познавательных квестов и творческих «безумств» в лучших традициях Страны чудес;
- **лабиринт строится на ходу** — концепция смены не статична, она достраивается и трансформируется вместе с участниками по мере прохождения маршрута;
- **правила Безумного чаепития** — создание атмосферы, где каждый принимает другого таким, какой он есть, а совместные приключения превращают случайных попутчиков в команду;
- **один за всех и все в Зазеркалье** — главная миссия смены: превратить разрозненных путников в единый отряд, способный вместе найти выход из любого лабиринта;
- **улыбка Чешира не исчезает** — динамика программы выстроена так, чтобы интерес детей не угасал на протяжении всего путешествия: от падения в кроличью нору до возвращения домой;
- **«Лабиринт чудес»** — это программа-путешествие, которая через призму сказки знакомит детей с многогранностью мира, учит не бояться нестандартных решений и видеть чудеса в повседневности.



Цель смены:

Создание условий для всестороннего развития детей и подростков через погружение в атмосферу Страны чудес, раскрытие их творческого и личностного потенциала, формирование навыков навигации в сложном, но увлекательном мире человеческих отношений.

Задачи:

- создание условий для полноценного эффективного оздоровления и активного отдыха детей и подростков;
- развитие коммуникативно-ролевых навыков поведения у детей и подростков;
- развитие творческих способностей ребят;
- организация и претворение в жизнь посильных социально-значимых дел, акций, ролевых игр;
- создание условий для социального становления и развития личности через организацию совместной познавательной, преобразовательной, ценностно-ориентационной и коммуникативной деятельности детей и взрослых.



Этапы смены «Лабиринт чудес»

Этап 1. Падение в кроличью нору (Организационный период)

Время, когда всё только начинается. Дверь найдена, шаг сделан, и мир перевернулся.

Здесь ещё темно, тесно и непонятно, но впереди уже маячит свет.

Общая цель - создать условия для адаптации ребёнка к лагерю для создания и функционирования детского коллектива.

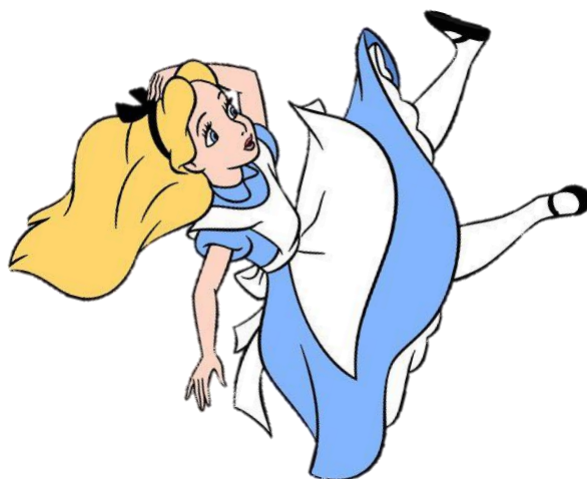
Цели периода:

- обеспечить психологическую безопасность, чтобы каждый путник не боялся делать первые шаги в незнакомом Лабиринте;
- помочь детям привыкнуть к «местному времени» (режимным моментам) и законам Страны чудес (правилам лагеря);
- создать предпосылки для превращения случайных спутников в единый отряд, готовый блуждать по Лабиринту вместе;
- запустить первичные механизмы формирования команды, чтобы Лабиринт не казался пугающим;
- составить первую карту отряда: понять, кто есть кто, кто может стать проводником, а кому нужна поддержка на старте.



Задачи организационного периода:

- познакомить детей друг с другом и с хранителями чудес (вожатыми), создать настрой на чудо;
- предъявить главные законы Лабиринта (единые педагогические требования к режиму и дисциплине) — ведь даже в Безумном чаепитии есть свои правила;
- узнать увлечения, характеры и склонности ребят, определить, кто в отряде может стать Белым Кроликом (лидером-организатором), а кто — Мудрой Гусеницей (генератором идей);
- познакомить детей с картой смены (планом работы) и дать возможность предложить свои маршруты — вдруг где-то спрятаны самые интересные чудеса?



Этап 2. Путешествие по Зазеркалью (Основной период)

Самый долгий и увлекательный путь. Лабиринт раскрывается, встречает своими обитателями, испытывает, удивляет и закручивает в своих коридорах. Здесь просыпается настоящая магия.



Цель периода:

Обеспечить максимальную самостоятельность и активность детей в прохождении маршрута Лабиринта, реализовать все запланированные чудеса (мероприятия) и дать каждому возможность найти свою уникальную дорогу.

Задачи основного периода:

- развитие самоуправления и структуры лагеря (через работу микро-группы, систему дежурного командира, значимые поручения, соревновательность);
- создание условий для приобретения ребёнком опыта разной деятельности (кружки, КТД, огоньки, анализ дел);
- создание условий для демонстрации ребёнком приобретённого в лагере опыта (проведение родительского дня, творческие отчёты кружков, открытые отрядные дела для всего лагеря.)

Этап 3. Выход из Лабиринта (Заключительный период)

Коридоры становятся светлее, воздух прозрачнее. Где-то уже виднеется та самая дверь, с которой всё началось. Но уйти просто так нельзя — нужно оглянуться, понять, кем ты стал за это время, и забрать с собой самое главное.

Цель периода:

Подвести итоги путешествия, осознать произошедшие изменения и мягко подготовиться к возвращению в «обычный» мир, сохранив в сердце частичку Страны чудес.

Задачи заключительного периода:

- организация подведения итогов смены;
- закрепление приобретенных знаний и умений (общаться, сотрудничать и т. д.);
- реализация вышеперечисленных знаний и умений;
- организация личной рефлексии;
- организация групповой рефлексии.

Подведение общих итогов сюжета смены. Анализ коллективного и индивидуального участия. Награждение самых отважных путешественников. И конечно же — обещание не забывать дорогу в Страну чудес и возвращаться снова.



Концепция смены «Лабиринт чудес»

Невероятно загадочная и увлекательная смена «Лабиринт чудес» – идеальный вариант для того, чтобы сделать летние каникулы ребенка волшебными, активными и полными открытий.

24 дня бесконечного путешествия по Стране чудес! В программе: квесты по запутанным коридорам Лабиринта, Безумные чаепития, спортивные мероприятия, творческие мастерские Шляпника и увлекательные игры. Вас ждут лучшие педагоги, любимые вожатые в образах сказочных персонажей и, конечно, сам Чеширский Кот, который будет появляться в самых неожиданных местах. Не пропустите главное приключение этого лета! Это не просто смена для детей в период летних каникул – это путешествие в Зазеркалье длиной в 24 дня и воспоминания, которые останутся с вами навсегда.



В рамках данной смены дети смогут получить: социальные и коммуникативные навыки, развитие воображения, также творческих и спортивных способностей, умение работать в команде, дружить и помогать друг другу!

Всему этому опытный коллектив вожатых и эксперты будут учить детей на мастер-классах, творческих мастерских. А красивые вечерние мероприятия дадут возможность участникам смены продемонстрировать всё то, чему научились. А также на смене непременно будет дружеская атмосфера, душевные разговоры на свечке, веселые дискотеки, любимые вожатые!

И, конечно, вечерние огоньки, спортивные соревнования, песни под гитару, игры на свежем воздухе и незабываемое общение со сверстниками в замечательных комфортабельных условиях детского оздоровительного лагеря «Березка» – всё это сделает отдых участников смены незабываемым, полезным, познавательным!



Легенда смены «Лабиринт чудес»

Вы знаете историю про Алису? Девочку, которая провалилась в кроличью нору и попала в Страну чудес? Так вот, всё было совсем не так, как написано в книжках. Точнее, так, да не совсем. На самом деле Алиса не просто вернулась домой, она оставила дверь открытой...



С тех пор прошло много лет. Страна чудес изменилась. Она разрослась, запуталась, превратилась в бесконечный лабиринт, где перемешались время,

*пространство и смыслы. Здесь дороги ведут сразу во все стороны, а ответы только порождают новые вопросы. И самое главное: теперь попасть сюда может каждый! Стоит только на мгновение задуматься, замечтаться, потерять счет времени — и вот ты уже стоишь на перекрестке **Лабиринта чудес**.*

Но недавно в лабиринте случилось происшествие. Остановились часы Белого Кролика. Кролик всегда следил за тем, чтобы в Лабиринте всё шло своим чередом, но теперь время сошло с ума. Оно то бежит вприпрыжку, то тянется бесконечно, то и вовсе идет вспять. Из-за этого дороги начали путаться сами в себе, жители перестали понимать, когда просыпаться, а когда ложиться спать, а Лабиринт погрузился в вечный хаос.

И тут появляетесь вы — новые путники, оказавшиеся в Лабиринте в самый трудный для него час, и только вы можете помочь жителям Страны чудес найти потерянное время. Вас ждут испытания, встречи и настоящие чудеса. Вам предстоит отыскать осколки разбившихся часов, разбросанные по самым дальним уголкам Лабиринта, встретиться со всеми его обитателями и вернуть времени привычный ход. Собрав часы заново, вы вернете порядок и радость в Лабиринт, а главное — найдете ту самую дверь, которая приведет каждого из вас домой. Потому что настоящий лабиринт — это не стены вокруг, лабиринт — это дорога внутри тебя.

Готовы ли вы шагнуть в Лабиринт Чудес? Тогда считайте до одного. Или до десяти. Или вообще не считайте. В Лабиринте время течет по-своему...

Рейтинг

В первый день лагерной смены, на «Разведай, Выясни, Спроси» (РВС), отряды, разгадывая загадки и собирая подсказки, находят вход в Лабиринт Чудес. Они узнают, что часы Белого Кролика остановились, из-за чего лабиринт



превратился в хаос. В течение смены ребятам предстоит собрать все осколки механизма часов, пройти испытания и вернуть чудеса в Лабиринт.

Да начнутся приключения!



Валюта:



КЛЮЧ

Рейтинг:

Творческое мероприятие на сцене

1 место - 15 ключей

2 место - 10 ключей

Спортивное мероприятие, ролевая игра, общелагерьная игра, квест

1 место - 10 ключей

2 место - 5 ключей

3 место - 2 ключа

Интеллектуальное мероприятие, газеты, рисунки, поделки

1 место - 10 ключей

2 место - 5 ключей

3 место - 2 ключа

Уборка

Все «5» - 5 ключей

Есть «2» - минус 5 ключей

Словарь смены:

лагерь – лабиринт чудес;

отряды – чудеса,

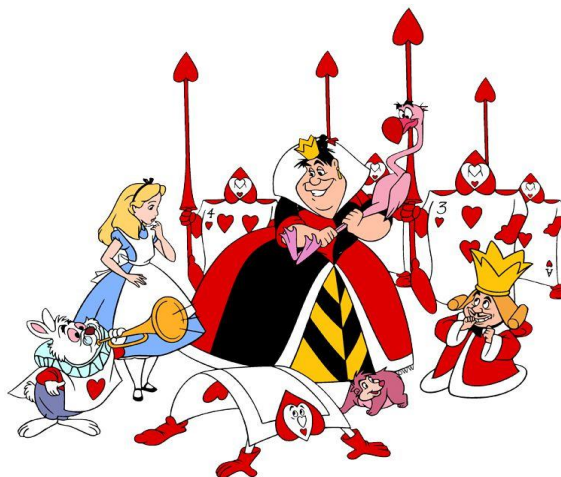
дети – искатели чудес,

капитан отряда – проводник,

вожатый – хранители чудес,

администрация – королевский совет,

директор – хранитель лабиринта.



Обмен ключей:



- чаепитие у Шляпника (отрядный костер) - 10 ключей

- пропуск в страну лени  (отмена зарядки) - 15 ключей

- тайна Зазеркалья (кейс-  игра) - 15 ключей

- время вспять (продление отбоя на час) - 20 ключей

- сонная история от Гусеницы (сказка на ночь) - 20 ключей

- бал-маскарад (дискотека для отряда) - 25 ключей

- киносеанс в Зазеркалье (фильм/мультфильм) - 40 ключей

- лабиринт забвения  (тропа страха 1 отряд) - 50 ключей

