

Правила Чистых Игр и дополнительные активности



Основные правила

На играх мы выделяем несколько категорий собираемого мусора, каждый из которых оценивается в определенное количество баллов. Это следующие категории:

- смешанный мусор;
- стекло;
- пластик (обычно при отдельном сборе собираются только пластиковые бутылки по требованию вывозящей компании, остальные виды пластика отправляются в смешанный мусор; при установке своих правил руководствуйтесь в первую очередь договорённостью с теми, кто будет забирать отдельно собранные отходы (PCO));
- металл (иногда железо и алюминий отдельно);
- крупногабаритный мусор;
- крышки;
- батарейки;
- мелкий мусор (среди которого можно отдельно собирать окурки или крышечки от бутылок).

Количество баллов за них вы можете установить сами исходя из того, какого мусора больше, какого меньше в том месте, где будет проводиться конкретно ваша игра.

Рекомендуется собирать мусор в разные мешки разного цвета, чтобы игрокам было проще собирать отдельно (опыт показывает, что с этим часто путаются).

Рекомендуемые параметры мешков:

- для смешанного мусора - полиэтиленовые (ПЭ) мешки **чёрного** цвета (объём 120 литров);
- для пластика - полиэтиленовые (ПЭ) мешки **прозрачные** (объём 120 литров) - чтобы сразу было видно содержимое мешка, если собираются только определённые виды пластика;

- для стекла - плетёные полипропиленовые (ПП) мешки (55x95 см) **зелёные**;
- для металла - плетёные полипропиленовые (ПП) мешки (55x95 см) **белые**.

Важно: **если вы используете другие размеры мешков**, сообщите об этом [координатору по регионам](#), т.к. от размера мешков зависит учет общего собранного на игре мусора.

Артефакты - специфические виды мусора, которые участники считают достаточно интересными, чтобы сдавать отдельно от всего остального.

[Примеры 1](#), [примеры 2](#), [примеры 3](#)

Обычно это редкие и необычные вещи, либо те вещи, которые можно использовать повторно или придумать им альтернативный вариант использования. Игроки торгуются с волонтерами-скупщиками за выставленное количество баллов за артефакты.

Оценивать их следует исходя из их ценности, редкости, либо оригинальности идеи повторного использования.

Рекомендуется ограничить максимальное количество артефактов, принимаемых от команды, 3-5 штуками. Чтобы как артефакты сдавали действительно уникальные предметы, заслуживающие внимания.

Игровой инвентарь - грабли, лопаты, сачки, тележки и др. - всё то, что помогает быстрее и эффективнее собирать мусор. Он выдаётся за баллы. Дополнительные мешки, которые игроки просят по ходу игры, после того как у них закончился стартовый комплект, мы тоже рекомендуем выдавать за баллы (тогда их будут использовать экономнее).

Есть [пример положения об игре \(правил игры\)](#), в котором можно посмотреть какие баллы за какой вид мусора и инвентаря могут быть установлены.

Дополнительные активности

Чекины в мобильном приложении

Чекин - это фото-отметка с приложенной геолокацией. На Чистых Играх чекины - это фотографии территории ДО уборки И после (т.е. 2 фотографии), прикрепленные к определённой точке на карте. По итогам игры на сайте появляется карта с гео-отметками очищенных мест.

Чекины игроки делают самостоятельно через мобильное приложение. Важно проверять чекины, сделанные игроками - они должны соответствовать правилам (только фото замусоренных территорий ДО И ПОСЛЕ), и не должно быть чекинов с одной бутылкой или на которых вообще нет мусора (селфи команды и т.п.)





ПЛОХОЙ



ЧЕКИН !!!



ПЛОХОЙ ЧЕКИН !!!



Для отслеживания и удаления таких чекинов, а также проверки рейтинга на наличие других возможных ошибок у вас должен во время игры быть выделен специально обученный человек - **админ сайта!**

Не вводите чекины на игру, если у вас его (админа) нет - некому будет их проверить и вы получите искажённый рейтинг игры.

До старта игры обязательно проведите инструктаж для игроков с мобильным приложением о том, как правильно делать чекины и как вообще работать в приложении.

Фотоохота

Игроки могут фотографировать интересные растения или животных, которые им встретятся на игре. За хорошую фотографию и интересное описание (!) можно получить дополнительные баллы.

[Пример задания фотоохоты](#)

[Пример подготовки станции фотоохоты](#)

Фотоохоту можно загружать через мобильное приложение, либо при отсутствии связи - показывать фотографии скупщикам и объяснять, что на фото запечатлено.

Фотоохоту также можно выделить отдельным рейтингом.

Викторина

Рекомендуется проводить до старта игры для разогрева - в то время, пока участники регистрируются, фотографируются и получают инвентарь.

Ведущий задаёт вопросы на эрудированность в экологии, за правильный ответ команды до старта игры могут заработать баллы.

Организатор обговаривает с ведущим, насколько сложную делать викторину. Например, можно просто вопрос и ждать правильный ответ, а можно вопрос и варианты ответа. Это может определить и сам ведущий или в процессе усложнять или облегчать.

[Примеры вопросов для эко-викторины](#)

Также можно совмещать с викториной на тему “Эко-жизнь твоего города”, чтобы вовлекать участников в другие эко-мероприятия ([образец такой викторины](#) из города Барнаула).

Ведущему должен помогать волонтер с мобильным приложением или листом для записи, чтобы позднее внести эти баллы (ранее печатались жетоны, которые ведущий выдавал и их можно было бы обменять на баллы позднее; но практика показала, что игроки часто забывают это делать).

Конкурс “Капитан РСО” / “Мастер РСО”

“Капитан РСО” - формат для небольших игр (участвуют капитаны команд)

Рекомендуется проводить до старта игры для повышения качества собираемого мусора на игре. **Необходимо заранее собрать различное сырье, которое участники чаще всего могут встретить на игре.**

- если на игре собираются в пластик только бутылки, то стоит собрать особенно те образцы, которые часто по ошибке смешиваются с ними: пакеты, одноразовые стаканы и посуда;
- по стеклу важно иметь 2 вида: условно чистое сырье и с органикой внутри (т.е. со мхом, землей или разного рода “живностью”);
- по металлу, если алюминий по правилам собирается отдельно, то нужно собрать примеры жести и алюминия, чтобы акцентировать на этом внимание.

Рекомендуем приобретать мешки разного цвета для металла и стекла (белые и зеленые, кстати можно брать б/у из-под муки). Это необходимо для большей уверенности в том, что участники точно не перепутают в процессе игры собранное сырье и не смешают в одном мешке металл со стеклом.

Для проведения конкурса необходимо:

- 3 волонтера с набором мешков у каждого (4 вида по 1 шт. для стекла, металла, пластика и общего мусора);
- таблица для фиксации начисленных баллов и ручка;
- Выстроить всех капитанов команд в 3 колонны.

Ход конкурса.

Перед каждой колонной с капитанами необходимо разложить (высыпать) различное сырье, особенно то, что вызывает сомнения (пакеты, бутылки от масла для машин, другие пластиковые отходы, стекло с металлическими крышками и т.д.) и определить время сортировки.

К кучке с образцами подходит один капитан из колонны, за 30-60 секунд он должен полностью рассортировать сырье. За каждый верный ответ команде начисляется 1 балл. Если капитан отвечал неверно, волонтер пояснял, куда данный вид мусора необходимо определить.

После проведения конкурса, листок с начисленными баллами отдается админу сайта для внесения данных.

“Мастер РСО” - формат для больших игр (участвует вся команда)

На играх больше 100 человек проведение конкурса в описанном формате может быть затруднительно, особенно если у ведущего насыщенная программа, т.к. потребует больше времени. В таком случае можно поставить 1 или 2 станции (2 станции - потребуется если на игре будет 150 человек и более), которые будут работать в течение всего времени от начала регистрации до сбора на старт игры. Ведущий не участвует в этом, только рассказывает о том, что такая станция есть и участники могут заработать на ней баллы.

Станцию можно поставить возле зоны выдачи инвентаря, куда все участники подходят, так они сами её заметят. На одну станцию требуется 2 волонтера:

- один непосредственно проводит её - выкладывает вторсырьё перед участниками, проверяет правильность сортировки, объясняет ошибки и начисляет баллы;
- второй приглашает участников на станцию, объясняет для чего она, как нужно сортировать, контролирует очередь, если она есть. Он должен стоять на некотором расстоянии и не пускать участников, если станция занята, чтобы участники в очереди не видели работу команды, которая находится на станции.

Правила начисления баллов - по 1 баллу за каждый правильно рассортированный мешок.

Конкурс лучшей находки

Конкурс проводится после игры, пока идёт подготовка награждения.

Все артефакты (интересные предметы, найденные среди мусора) собираются в одном месте **около штаба**, ведущий просит всех, кто нашел интересные артефакты презентовать их перед остальными. Каждая команда выбирает один свой лучший артефакт. По итогам проходит общее голосование, выбирается самая лучшая находка. За нее вручается отдельный приз.

Загадки

Дополнительная активность во время основной игры.

Игра в загадки — станция около штаба, в которой можно разгадывать загадки, получая баллы за правильные ответы (можно также добавить элемент казино - отнимать баллы за неправильные ответы).

Для станции необходимо:

- карточки загадок;
- стол, стул;
- проинструктированный волонтер с мобильным приложением;
- табличка с надписью “Игра в загадки”;
- планшет для бумаг, ручка;
- на сайте игры - установить нужное количество баллов за загадки;
- шахматка (распечатка таблички, в которой указаны все номера команд) - для того, чтобы отмечать на ней сделанные попытки, а также записывать набранные баллы в случае, если работа через мобильное приложение затруднена.

Рекомендуется на станцию загадок назначать волонтера, осведомленного в вопросах экологии и раздельного сбора и способного поддержать общение и ответить на возможные дополнительные вопросы со стороны участников. Необходимо как минимум заранее ознакомить его с перечнем загадок и развёрнутыми ответами на них (либо можно предложить волонтеру разработать загадки самостоятельно).

Также можно выделить несколько категорий сложности и за сложные загадки давать больше баллов. Также эту станцию можно сделать в формате “Казино” - т.е. отнимать баллы за неправильные ответы.

[База загадок для Чистых Игр](#)

Чистобег

[Чистобег](#) - вариант экоспорта, также известный как Green Workout, родом из Беларуси. На Чистых Играх может быть реализован как:

- активность во время игры по самому оригинальный способ поднять мусор с земли;
- разминка до старта с показом основных способов поднятия мусора.

Видео о Чистобеге ([покороче](#), [подлиннее](#))

Задача - поднять пластиковую бутылку с земли оригинальным спортивным способом (поднять в полноценном смысле – с потенциальной возможностью положить её затем в пакет или урну).

Примеры: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#)

Выступление оценивается, например, по десятибалльной шкале (т.е. команде добавляется от 1 до 10 баллов), по двум критериям: полезность (спортивность) и зрелищность (оригинальность).

Для проведения станции необходимо:

- подходящая площадка (в идеале это небольшой от 4х4м участок ровного подстриженного газона. Не подходят твёрдые поверхности (асфальт, тротуарная плитка), неровности или уклон, выступающие корни/камни, грязь/пыль, высокая трава. Кроме газона подходит пляжный песок, речной гравий или мелкая галька в прибрежных зонах);
- чистая пластиковая бутылка;
- волонтер-эксперт со спортивными компетенциями, способный объективно оценить выступления участников по двум критериям: полезность (спортивность) и зрелищность (оригинальность);
- волонтер для фото или съёмки выступлений (можно на телефон);
- шахматка (распечатка таблички, в которой указаны все номера команд) - для того, чтобы отмечать на ней поучаствовавших, а также записывать набранные баллы в случае, если работа через мобильное приложение затруднена.

В описаниях к афише, правилах игры и в предстартовом инструктаже необходимо указать, что будет данная станция, наряду с другими (чтобы о них знали и туда приходили). Для большей заметности можно изготовить баннер.

Если команд много, то регламентируем участие только одного представителя от команды, если команд мало, то допускаем к участию всех членов команд.

Для привлечения большего внимания можно предложить участникам дополнительные баллы за репост своего выступления (которое выкладывается туда вторым волонтером-фотографом) в соцсетях с хэштегом #Чистобег (по 1 баллу за каждую соцсеть).

Чистобег как отдельная номинация

Если подготовлен приз для этой номинации и принято решение проводить финал, то после окончания времени основной игры, перед или после конкурса артефактов (который обычно затягивается, поэтому предпочтительнее перед ним) ведущий мероприятия объявляет финал и приглашает зрителей к площадке станции.

Там волонтер сообщает ведущему о тройке лидеров в этой номинации за игру (при равных баллах можно максимум пятёрку лидеров) и они приглашаются для участия в финале.

Судят их либо всеобщим голосованием бейджами / аплодисментами, либо заранее составленной судейской комиссией (жюри). Победителя торжественно награждают. Как правило, финал проходит быстро и динамично (выступление участника редко длится дольше одной минуты) и занимает не более 10-15 минут программного времени.

Эко-меткость

Дополнительная активность во время основной игры.

Игроки в процессе игры, найдя пластиковые бутылки скручивают с них крышки и собирают отдельно. Приносят их в обозначенное место у штаба, где с расстояния пытаются попасть крышками в урну / пластиковое ведро / банку.

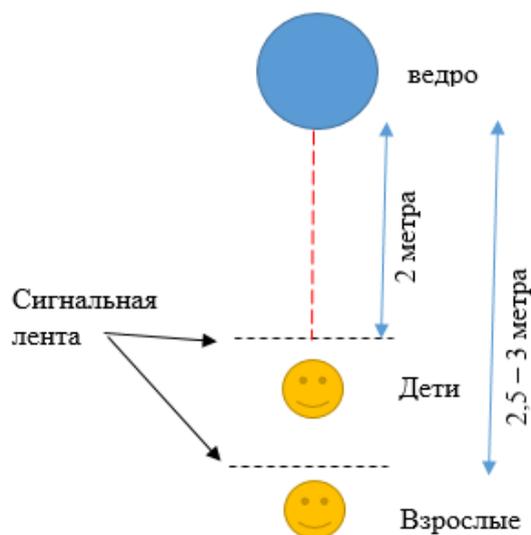
Очень важно (!) установить для метания такое расстояние, с которого сложно будет попасть и ограничить число бросков или максимально возможное число баллов. В противном случае игроки могут заработать больше баллов на данном конкурсе, чем на сборе мусора.

Пример правил проведения конкурса эко-меткости:

2 уровня сложности по расстоянию до цели:

- для детей – 2 метра;
- для взрослых – 2,5 – 3 метра.

Расстояние должно быть обозначено сигнальной лентой. Схема расположения станции:



Число крышек, которое можно бросить – зависит от того, есть ли очередь из участников. В очереди может быть только один участник от команды.

Если очередь есть, то даётся не более 5 бросков, потом участник уходит в конец очереди.

Если очереди нет, то можно бросать любое количество крышек до тех пор, пока не придёт следующий участник.

Попадание – 1 балл. Пропуск – минус 1 балл.

Баллы вводятся через «Коррекцию» в мобильном приложении с комментарием «меткость». Максимальное за броски начисляется не более 10 баллов (отнимается также не более 10).

При отсутствии возможности работы через мобильное приложение количество баллов по каждой команде отмечается на «шахматках».

Поощрение за свои кружки и посуду

Вы можете заранее при анонсировании объявить о том, чтобы участники приносили на игру свои кружки / посуду. Тогда вы сможете использовать меньше одноразовой посуды на игре. Чтобы у участников был к этому стимул, можно в качестве поощрения за экологичность начислять по 2 балла за каждую кружку.

Чтобы участники реально пользовались своей посудой, а не просто показывали её и потом забыли про это, выдачу баллов лучше делать перед пикником - волонтерами, которые занимаются выдачей еды и чая. Необходимо продумать

этот процесс так, чтобы при этом не создавалось большой очереди на выдачу еды и баллы были занесены до подведения окончательных итогов игры.

Эко-подвиг

Пример описания данного конкурса в Положении об игре:

8.1. «ЭКО-подвиг» — это действие по уборке мусора, совершаемое командой, которое может характеризоваться следующими критериями:

- высокие трудозатраты;
- необходимость проявления смекалки;
- нерациональность с точки зрения количества заработанных игровых баллов за убранный мусор в соответствии с правилами игры.

8.2. При совершении «ЭКО-подвига» участники обязаны соблюдать требования техники безопасности. Нарушение правил техники безопасности не является основанием для квалификации совершённого действия в качестве «ЭКО-подвига».

8.3. «ЭКО-подвиг» оценивается независимо от количества собранного в этом подвиге мусора. Оценка производится судьёй на специально выделенной площадке возле штаба. В случае сомнений в достоверности подвига судья имеет право потребовать фото- или видео-подтверждение.

8.4. За «ЭКО-подвиг» может быть начислено от 0 до 10 баллов.

8.5. От одной команды может быть принято не больше одного «ЭКО-подвига» за игру.

8.6. После объявления финиша игры «ЭКО-подвиги» не оцениваются.

8.7. Все команды, заявившие «ЭКО-подвиги», могут участвовать в конкурсе «ЭКО-герои» после игры. Для этого «подвиг» необходимо публично презентовать перед всеми участниками. Команда «ЭКО-героев» определяется общим голосованием всех участников.

Концепция и стиль игры

На своё усмотрение вы можете разработать концепцию и особый стиль игры и добавлять участникам дополнительные баллы, например, за костюмы в стилистике вашей игры.

Пример тем для игр:

- космическая ([загадки](#))
- [рыцари / ковбои и индейцы](#)

- мифы и легенды
- супергерои
- [охотники](#) / мусороискатели ([см. фото в альбоме](#))
- детектив ([дело о мусоре](#), [истории игроков](#))
- [золотая лихорадка](#)
- лесные звери

В таких играх можно оформлять полиграфию в стиле тематики игры, а также добавлять свои фишки (загадки по теме игры, дополнительные баллы за костюмы по тематике игры, разделение команд или складов по специализации на отдельных видах мусора, специальные интерактивы и др.)

Учитывайте, что подготовка стилизованной игры требует больше времени.

Мастер-классы

При расширении формата игры до уровня эко-фестиваля возможно проведение различных мастер-классов после игры.

[Список дополнительных активностей и мастер-классов](#), проводившихся на Чистых Играх.

Дополнительно:

- обсуждение [правил игры и дополнительных активностей](#) на Форуме Координаторов 2017 г.
- наш [блог об экоспорте](#) на Sports.ru