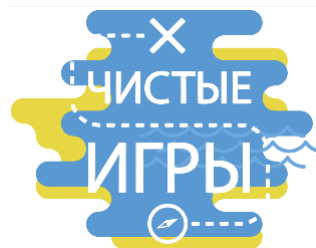


# Работа с волонтерами на Чистых Играх



## [Часть видеокурса на тему "Работа с волонтерами на Чистых Играх"](#)

(чтобы ссылка открывалась корректно, вступите в группу:

[https://vk.com/concept\\_cleangames](https://vk.com/concept_cleangames))

## Функции волонтеров

Волонтеры на Чистых Играх необходимы для большей части процессов, происходящих на игре. Их можно привлекать на следующие задачи:

- помощь на монтаже штаба, с установкой оборудования, шатров;
- проведение регистрации участников, выдача инвентаря;
- объяснение правил игры до старта;
- приём мусора во время игры, работа на станциях с дополнительными активностями;
- помощь с организацией пикника после игры;
- помощь при проведении награждения;
- демонтаж штаба и помощь с погрузкой мусора.

А также на любые дополнительные процессы, которые могут возникнуть конкретно на вашей игре. При сильном ветре также возникает необходимость иметь свободных людей для того, чтобы они следили за прочностью крепления конструкций и оперативно могли решить подобные проблемы.

Оптимальное число волонтеров - 10-15% от численности участников.

Но более точный расчёт вы получите, если подробно распишете, какие процессы (где будут задействованы волонтеры) и в какое время будут происходить на вашей игре.

На больших играх используется не больше 15-20 волонтеров (при большом числе участников, более 200 – может до 25, в зависимости от количества задач).

## [Пример расписания занятости волонтеров.](#)

## Как привлечь волонтеров

Можно использовать те же способы, которые использовались и при наборе участников:

- приглашение друзей, пост у себя на страницах в соцсетях;
- приглашение эко-активистов вашего города;
- приглашение через молодёжные центры - нужно написать официальное письмо ([пример](#)) от организации на имя директора с запросом о волонтерской поддержке, без этого они обычно не могут дать волонтеров. Перед этим рекомендуется созвониться и достичь устной договорённости.

Также можно создать мероприятие на сайте [добровольцыроссии.рф](http://добровольцыроссии.рф).

Это официальный ресурс Росмолодёжи, разработанный для развития добровольчества в России. Система активно развивается как платформа для волонтеров и организаторов.

С её помощью также можно привлечь волонтеров, т.к. она является аналогом электронной волонтерской книжки (но активно ей пользуются не во всех регионах). Вы можете использовать [нашу учётную запись](#) для регистрации своих Чистых Игр в ней.

## Предварительный инструктаж волонтеров

Если привлечённые вами в качестве волонтеров приходят первый раз на Чистые Игры, и не очень представляют что и как будет происходить, очень советуем заранее (за 1-2 дня до игры) провести полноценный инструктаж. На нём рассказать:

- что вообще такое “Чистые Игры”;
- как они будут проходить, тайминг мероприятия;
- какие задачи есть для волонтеров;
- подробно о правилах игры (что принимается отдельно, что только в смешанный мусор, за сколько баллов, какие есть станции с дополнительными активностями);
- здесь же зарегистрируйте всех волонтеров на сайте и проведите тренинг по использованию мобильного приложения;

- работу скупщиков на складе можно отработать на [игровых ситуациях](#) с использованием мобильного приложения, это им очень поможет лучше ориентироваться уже на самой игре.

**Уделите особое внимание обучению скупщиков, потому что именно их действия будут формировать рейтинг игры! Важно, чтобы они выполняли скупку правильно (а в идеале и быстро).**

Для отработки игровых ситуаций можно использовать [тестовую игру](#) (зарегистрируйтесь в ней заранее и попросите организатора игры назначить вас тоже организатором, чтобы вы смогли назначить в ней скупщиков).

В Санкт-Петербурге **инструктаж волонтеров-новичков** с учётом всего вышеперечисленного **может составлять до 1,5 часов**, поэтому не откладывайте эти вопросы до самого дня игры, когда скорее всего у вас не будет возможности так же полноценно всё это сделать.

После инструктажа разошлите всем волонтерам краткую памятку по правилам игры, чтобы они смогли перед игрой ещё раз со всем ознакомиться.

[Памятка по складам и доп. активностям](#) (скачайте и поменяйте текст под свои правила игры).

## Работа с волонтерами в день игры

В день игры до прихода волонтеров необходимо осмотреть места «складов» и всей территории игры (определить, где больше мусора, и где возможна более высокая нагрузка на «склады»).

По приходу волонтеров необходимо:

- раздать футболки, бейджи;
- сделать общую фотографию волонтерской группы на фоне прессвола;
- выдать весь необходимый инвентарь и рассказать о том, что им выдаётся;
- выдать печатную версию памятки, по одной на склад, и [листы для записи баллов вручную](#) (пригодятся если будет затруднена работа с приложением или когда будут очереди на складе; **отредактируйте их под свои правила!**);
- убедиться, что у всех работает сайт и мобильное приложение;
- вкратце проговорить о правилах (особенно если кто-то отсутствовал на первом инструктаже) и типичных проблемах на «складе» (про них далее);
- распределить волонтеров по «складам»;

- довести до всех скупщиков место, куда сдавать инвентарь после игры (чтобы не собирать его со всей игровой поляны).

## **ВОЗМОЖНЫЙ НАБОР ИНВЕНТАРЯ ДЛЯ «СКЛАДА»**

Желательный (в расчёте на один «склад»):

- 1) Рация;
- 2) Табличка с надписью «Склад №»;
- 3) Тачки, грабли, лопаты, сачки;
- 4) Стул;
- 5) Запас мешков, перчаток;
- 6) Планшет А4 (если мобильное приложение не используется, то выдаётся каждому скупщику).

Дополнительный – при наличии:

- 1) Маленький шатёр, либо другое укрытие над головой (на случай плохой погоды, т.к. запись баллов во время дождя без укрытия становится значительно сложнее) – его можно брать, если уже идёт дождь, либо он прогнозируется;
- 2) Дождевики;
- 3) Скотч для связывания мешков;
- 4) Спрей от насекомых.

Также на каждого скупщика:

- Брендированная футболка / ветровка и бейдж (если предусмотрены);
- Ответы на загадки (для волонтёра данной станции);
- [Краткая памятка по скупке](#);
- [Таблицы для записи результатов](#);
- Ручки и бумага;
- Рабочие перчатки.

По окончании игры необходимо убедиться, что выданный инвентарь возвращён в штаб. Футболки остаются у волонтёров или забираются, исходя из указаний главного организатора. Бейджи по желанию могут быть оставлены.

## **НЮАНСЫ РАБОТЫ НА «СКЛАДЕ»**

Чаще всего первые два «склада», самые близкие к штабу, являются наиболее загруженными, а также те, которые расположены ближе к большим скоплениям мусора, поэтому распределять волонтёров нужно исходя из этого.

На «склады», где предполагается более высокая нагрузка, при численности участников от 100 человек - необходимо ставить по 3-4 волонтёра, на остальные – по 2. Если скупщик опытный, то его можно считать за двоих.

Если у вас есть отдельный сбор мусора на игре, лучше организовать «склад» таким образом, чтобы обеспечить удобство как для работы скупщиков во время игры, так и тех, кто будет заниматься погрузкой мусора после игры (т.е. чтобы склад не был похож на свалку).

Необходимо определить зоны, где будет складываться смешанный и разделённый мусор, и контролировать, чтобы игроки складывали их туда, куда надо. Для этого можно использовать специальные таблички с надписями «Стекло», «Металл» и т.д., но практика показывает, что их видят далеко не все, поэтому скупщикам должна быть поставлена задача контролировать этот процесс.

Мешки и инвентарь необходимо разложить до прихода первых игроков, чтобы во время игры они могли самостоятельно их взять (но не бесконтрольно), и скупщики на это не отвлекались.

## **ТИПИЧНЫЕ ПРОБЛЕМЫ НА «СКЛАДЕ»**

### **1) Очереди**

Обычно очереди возникают при большой численности участников, когда не хватает скупщиков, либо затягивается процесс торгов за артефакты (если приём артефактов проводится там же, где и «склад»).

Поэтому рекомендуется, чтобы на «складе» был как минимум один скупщик, который работает через телефон; остальные могут принимать мусор, записывать информацию на бумаге и передавать тому, кто заносит в телефон.

Это также сократит время доведения информации в систему по окончании игры (часто многие операции при окончании игры остаются не занесёнными, в результате церемонию награждения приходится оттягивать).

***Для приёма артефактов лучше создать отдельную станцию. Это разгрузит все остальные склады и решит вопрос доставки артефактов на конкурс лучшей находки.***

### **2) Не хватает мешков**

Такая проблема может возникнуть в случае, когда на склад не был взят комплект запасных мешков, т.к. тот комплект, который выдан игрокам, у них

быстро заканчивается. Дополнительные мешки лучше продавать за баллы, чтобы игроки их использовали более эффективно.

### **3) Игроки приносят мусор после окончания игры**

После окончания игры негласно разрешается ещё в течение 3-5 минут принимать у игроков мусор.

Но чтобы такого не было, лучше информировать их за 30, 20, 10, 5 минут до конца игры. Это должны делать как скупщики, так и любые другие участники команды организаторов, перемещающиеся по территории игры, поскольку объявления ведущего (который об этом тоже должен говорить) издали может быть не слышно.

### **РАБОТА ВОЛОНТЁРОВ ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ**

По окончании игры скупщики возвращаются в штаб, раскладывают «складской» инвентарь (тележки, лопаты, грабли, сачки, стулья и таблички) в одном месте, один из организаторов должен проверить, что ничего не потерялось.

При этом пока идёт подведение итогов, возможные спорные вопросы и апелляции от игроков и другие задачи, поэтому лучше, чтобы волонтеры не разбредались, а находились в штабе.

После подведения итогов волонтеры могут быть привлечены на подготовку инвентаря к погрузке (разложить неиспользованные мешки по видам, разобрать тачки, сложить весь однотипный инвентарь в одном месте), помощь с погрузкой мусора, а также на помощь с награждением.

После награждения участников можно провести централизованное награждение волонтеров (выдать благодарственные грамоты, если есть - призы или сувениры). Когда награждение проведено и участники ушли, можно:

1. Пообщаться с волонтерами, узнать их впечатления, обратную связь;
2. Покормить их, согреть чаем, если замерзли (если не сделали этого раньше);
3. Узнать, хотят ли еще участвовать, и занести в свою базу волонтеров, чтобы звать на следующие игры. Рассказать о возможности организовать свои собственные игры, если есть желание.