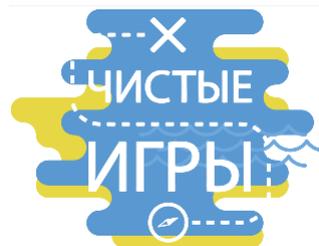


Работа с волонтерами на Чистых Играх



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

(чтобы ссылка открывалась корректно, вступите в группу:

https://vk.com/concept_cleangames)

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.

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.