

# **Настольная игра "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"**



## **Назначение игры**

Игра рассчитана на подростков, занимающихся волонтерской деятельностью.

Цели игры - проинформировать о добровольчестве как способе решения проблем местного сообщества, рассказать о необходимости объединения усилий различных групп населения, показать модель взаимодействия для объединения усилий и ресурсов, продемонстрировать эффективность консолидации усилий.

Рекомендуемый возраст игроков: 13-18 лет. Количество игроков от 2 до 6.

Задача игроков - взаимодействуя в команде, оптимально используя имеющиеся возможности и ресурсы, решить проблемы местного сообщества, получить максимальное количество опыта.

# **Настольная игра «Добровольцы, на старт»**

Настольная игра «Добровольцы, на старт!» разработана командой проекта «Добровольцы, на старт!», реализуемого при поддержке Благотворительной организации «Фонд «Центр социальных программ» в рамках Грантового конкурса программы «Помогать Просто».

## **Назначение игры**

Игра рассчитана на подростков, занимающихся волонтерской деятельностью, и является частью обучающего занятия.

Часовое занятие включает в себя краткую теоретическую часть, игровой процесс и последующее обсуждение с ответами на вопросы. Цели занятия - проинформировать о добровольчестве как способе решения проблем местного сообщества, рассказать о необходимости объединения усилий различных групп населения, показать модель взаимодействия для объединения усилий и ресурсов, продемонстрировать эффективность консолидации усилий.

Особенность игры заключается в том, что все участники действуют в одной команде и выигрывают или проигрывают все вместе. Поэтому, помимо усвоения теоретических знаний, подростки учатся работать в команде, разрешать конфликты, а также развиваются лидерские качества и чувство ответственности.

**Содержание игры** следующее: игровое поле — это город, на нем будет происходить перемещение фишки команды. Поле состоит из 9 частей, на каждой части своя инфраструктура. На малых карточках сформулированы проблемы, ресурсы. Игровые роли: представители СМИ, городского совета, НКО, бизнеса, волонтеры, руководитель волонтерской службы. Участники команды объединяют усилия и ресурсы для решения проблем местного сообщества. Выполняя задания, команда зарабатывает опыт. В игре побеждает вся команда, если на карте не остается проблемных зон.

Рекомендуемый возраст игроков: 13-18 лет.

## **Цель игры**

Взаимодействуя в команде, оптимально используя имеющиеся возможности и ресурсы, решить проблемы местного сообщества, получить максимальное количество опыта.

## **Карточки игры и их назначение**

1. **Игровое поле-город**, состоящее из 9 секторов - 3x3. Именно на нем происходит игровое действие и перемещается игровая фишка хода. Сектора игры пронумерованы. Команда вправе разложить игровое поле в любом порядке.
2. **6 карт с игровыми ролями**, в которых прописаны возможности и ресурсы игрока.
3. **2 набора игровых карт с заданиями- действиями по 9 в каждом**. В стартовом или стандартном уровне используется один из наборов (карточки берутся и зачитываются команде ведущим по одной каждый ход, в них описано задание и необходимые ресурсы, привязаны к конкретному сектору поля, их нужно размещать на том игровом секторе, с которым они взаимосвязаны, дают возможность решить проблемы местного сообщества и получить опыт). Для того чтобы выполнить задание, нужно, чтобы фишка стояла на игровом секторе с этим заданием, а команда обладала необходимыми ресурсами,

указанными в карточке. Если жетоны времени закончились, а необходимые ресурсы не найдены, задание считается невыполненным. Карточка снимается с поля и откладывается в отдельную стопку.

4. **3 карты «Форс-мажор»** (влияют на количество ресурсов в результате ЧП, перемешиваются в общую колоду с карточками-заданиями)
5. **Карточки с заданиями-вопросами** (зачитываются ведущим, дают возможность заработать 2 опыта)
6. **Карточки с полезной информацией** (зачитываются ведущим, дают возможность заработать 1 опыт)
7. **Карточки-фишки с материальными ресурсами** (могут быть получены 2 игроками - Директором супермаркета «Маруся» в качестве стартового капитала 2 единицы и по 1 единице каждый ход за карточку с игровым заданием или Руководителем НКО «Добрый друг» с помощью кубика, не возобновляемый ресурс, после выполнения задания возвращаются в банк игры)
8. **Карточки-фишки с человеческими ресурсами** (могут быть получены 2 игроками – Лидером волонтерского движения «Уголек» в качестве стартового капитала 2 единицы и по 1 единице каждый ход за карточку с игровым заданием или Журналистом телеканала «Луч-ТВ» с помощью кубика, частично возобновляемый ресурс, после выполнения задания половина возвращается Лидеру волонтерского движения)
9. **Карточки-фишки с временными ресурсами** (выкладываются на игровое поле вместе с карточкой-заданием, убираются по 1 в конце каждого хода с каждой карточки-задания, лежащей на поле)
10. **Карточки-фишки с опытом** (могут быть получены Подростком-волонтером 2 единицы в качестве стартового капитала, по 1 после выполнения каждого задания-действия и каждый ход по 1 после прочтения карточки с полезной информацией или по 2 после полного ответа на вопрос ведущего, накапливаются командой для результата игры, в исключительных случаях могут обмениваться на человеческие ресурсы по курсу 1 к 1, полностью возобновляемый ресурс, возвращается волонтеру после выполнения карточки-задания, в случае, если карточка-задание провалена, команда теряет количество единиц опыта, указанное в этой карточке)
11. **1 фишка хода** (в начале игры находится на игровом секторе «Старт», может передвигаться на 1 клетку за игровой ход в направлениях вверх-вниз, вправо-влево, не может двигаться по диагонали, решение о том, куда переместить фишку (или вообще не перемещать), принимает вся команда коллегиально)
12. **1 шестигранный кубик** (могут использовать 3 игрока команды для увеличения материальных и человеческих ресурсов, увеличения или уменьшения времени выполнения задания)

**Важно!** За один ход команда может сделать только одно действие с кубиком: либо увеличить материальные ресурсы, либо человеческие, либо изменить время.

## Количество игроков

В игре могут участвовать до 6 игроков, каждый из которых играет определенную игровую роль. Если количество игроков меньше 6, то кто-то может получить несколько ролей.

## **Игровые роли**

### **Подросток-волонтер**

Возможность: «Получение опыта» - 1 очко опыта после закрытия каждой карточки с заданием, от 1 до 2 очков опыта каждый ход, выполняя задания ведущего  
Стартовый капитал – 2 очка опыта.

### **Директор супермаркета «Маруся»**

Возможность: «Благотворитель» - дает 1 очко материальных ресурсов каждый ход.  
Стартовый капитал – 2 очка материальных ресурсов.

### **Руководитель НКО «Добрый друг»**

Возможность: «Милосердие» - увеличивает любые имеющиеся материальные ресурсы на +N (где N число, выпавшее на кубике).

### **Лидер волонтерского движения «Уголек»**

Возможность: «Дружные ряды» - дает 1 очко человеческих ресурсов каждый ход.  
Стартовый капитал – 2 человека.

### **Журналист телеканала «Луч-ТВ»**

Возможность: «Освещение в СМИ» - увеличивает любые имеющиеся человеческие ресурсы на +N (где N число, выпавшее на кубике)

### **Специалист администрации города**

Возможность: «Поддержка власти» - сокращает или увеличивает время решения любой проблемы на – N ходов (где N число, выпавшее на кубике).

## **Ведущий игры**

В роли ведущего могут выступать педагоги или волонтеры-старшеклассники, имеющие необходимые знания и опыт по теме занятия и хорошо знающие правила игры.

Задача ведущего до начала игры познакомить игроков с правилами игры, ответить на все возникшие вопросы.

Во время игры следить за выполнениями правил игры, отвечать на возникающие по ходу игры вопросы, задавать вопросы для получения опыта и оценивать ответы команды. Во время игры ведущий также выдает стартовые, все заработанные и необходимые для размена ресурсы.

После проведения игры ведущий подводит итоги игры и проводит обсуждение.

**При проведении игры ведущему важно учесть возраст игроков, их опыт волонтерской деятельности. От этого будет зависеть сложность вопросов и требование к полноте ответов.**

## **Подготовка к игре**

1. Соберите игровое поле (квадрат 3x3), размещая сектора в произвольном порядке.
2. Разложите карточки с ролями рубашкой вверх и распределите роли в команде.
3. Переверните карточки и ознакомьтесь с игровыми ролями.
4. Получите стартовые ресурсы у ведущего согласно своей роли.
5. Перетасуйте все карточки с игровыми заданиями-действиями и форс-мажером и положите их рядом отдельной колодой рубашками вверх.
6. Карточки с заданиями-вопросами и карточки с полезной информацией находятся у ведущего
7. Разместите фишку хода на клетке «Старт» (поле № 7).

## Ход игры

1. Ведущий берет из колоды верхнюю карточку с заданием и зачитывает команде её содержание – задание и необходимые ресурсы, игроки размещают её на игровом поле.
2. На карточку с заданием выкладывается количество жетонов времени, необходимых на выполнение задания.
3. Ведущий предлагает команде на выбор ответить на вопрос или выслушать полезную информацию, чтобы заработать дополнительный опыт. Если команда выбирает карточку с информацией, ведущий зачитывает и выдает 1 опыт. Если команда выбирает вопрос, ведущий задает вопрос по тому заданию, которое лежит на поле. После ответа команды ведущий решает, насколько полным был ответ и выдает 1 или 2 опыта.

*Примерные вопросы: Какие ресурсы вам необходимы для выполнения этого задания? Где вы возьмете необходимые ресурсы? Какие шаги предпримете, чтобы выполнить данное задание? Как распределите роли в команде и т.д.*

4. Игроки оценивают имеющиеся у команды ресурсы: материальные, человеческие, расстояние от фишки до карточки с заданием и время выполнения задания. Решают, на какие ресурсы необходимо повлиять в этот ход и передают кубик одному из 3 игроков.
5. Игрок кидает кубик и получает ресурсы, равные количеству выпавших на кубике точек.
6. Если речь идет о временных ресурсах, команда решает, что нужно сделать, сократить время выполнения или увеличить.
7. Если ресурсов достаточно для выполнения задания, и фишка находится на нужной клетке, ресурсы выкладывают на карточку с заданием. Задание считается выполненным полностью только после того, как закончится время её выполнения. После этого материальные ресурсы возвращаются в банк, половина человеческих ресурсов возвращаются в игру, половина уходит из игры, команда получает 1 опыт. Если время выполнения задания еще не вышло, фишка может покинуть клетку с заданием, при условии, что там останутся необходимые ресурсы.
8. Если фишка хода не находится на клетке с заданием или ресурсов недостаточно, команда решает, в каком направлении двигать фишку хода и делает ход (или остается на месте).
9. На этом игровой ход считается завершенным. С каждой карточки, лежащей на игровом поле, снимается по 1 жетону времени.
10. Одновременно со следующим ходом, новой карточкой с заданием, игроки Лидер волонтерского движения «Уголек» и Директор магазина «Маруся» получают по одному жетону ресурсов.
11. Повторяются игровые шаги 1-10.
12. Если команде выпадают карточки «Форс-мажор», шаги 1-2 следующие: ведущий зачитывает содержание карточки, игроки, чьих ресурсов коснулось ЧП, отдают половину имеющихся ресурсов. Действие карточки «Форс-мажор» не распространяется на материальные и человеческие ресурсы, если они уже лежат на карточке с заданием. Если карточка «Форс-мажор» влияет на время, её действие распространяется на все карточки, лежащие на поле.

*Важно! При нечётном количестве число ресурсов округляется в пользу команды: так, из 5 карт человеческих ресурсов сбрасываются 2 карты, 3 возвращаются игрокам.*

13. После этого выполняются игровые шаги 3-9. В случае, если игроки для получения опыта выбирают вопрос, ведущий может задать произвольный вопрос по теме привлечения ресурсов, привлечения добровольцев и т.д.
14. После того, как все карточки с заданиями окажутся на игровом поле, игроки Лидер волонтерского движения «Уголек» и Директор магазина «Маруся» теряют право получать дополнительные ресурсы. Увеличение ресурсов будет зависеть от игроков, имеющих право кидать кубик.
15. После того, как все игровые задания закончатся, игроки подсчитывают количество выполненных и невыполненных заданий и фишку с опытом.

16. Оценивают свой волонтерский уровень в соответствии с набранным количеством опыта.  
Читают рекомендации к своему уровню.
17. На этом игра завершается, ведущий подводит итоги игры и проводит её обсуждение.

## Итоги игры и рекомендации

### Количество опыта от 10 и ниже

Ваша команда новичок в волонтерском движении, вам нужно больше знаний и опыта командного взаимодействия, надеемся, что информация, полученная в игре, даст старт вашим добрым делам.

### Количество опыта от 11 до 20

У вас есть определенные знания и опыт командной работы, но их недостаточно. Пополняйте свои знания учитесь взаимодействовать, а, самое главное, получайте опыт волонтерской деятельности в реальной жизни.

### Количество опыта от 21 и выше

У вас хорошие знания и большой опыт командного взаимодействия, вы умеете находить и рационально использовать имеющиеся ресурсы, применяйте свой опыт на практике для добрых дел и мир вокруг вас станет лучше.

*Примерные вопросы для обсуждения:*

*Что нового вы узнали в ходе игры?*

*Как планируете использовать полученный опыт в дальнейшем?*

### Различия игры по степеням сложности:

1. **Стартовый уровень.** На этом уровне сложности игроки играют без карт «Форс-мажор»
2. **Стандартный уровень.** Именно этот уровень описан в правилах к игре.
3. **Продвинутый уровень.** Этот уровень для тех, кто прошел предыдущие уровни и хочет чего-то посложнее. Он отличается от предыдущих уровней следующим:

Карточки с заданиями не привязаны к конкретному игровому сектору и раскладываются на игровом поле случайным образом по 1 на каждый сектор рубашкой вверх. Игровые сектора имеют свои ограничения по ресурсам, которые озвучивает ведущий после того, как команда решила, на какой сектор ходить и перевернула карточку с заданием.

Сектор 1 – городская окраина, удаленность от цента - + 1 к материальным ресурсам

Сектор 2 – густонаселенный район города - +1 к времени выполнения задания

Сектор 3 – частный сектор, плохие дороги - +1 к времени выполнения задания

Сектор 4 – центр города, хорошие дороги - -1 к времени выполнения задания

Сектор 5 – густонаселенный район города - -1 к человеческим ресурсам

Сектор 6 – частный сектор - +1 к человеческим ресурсам

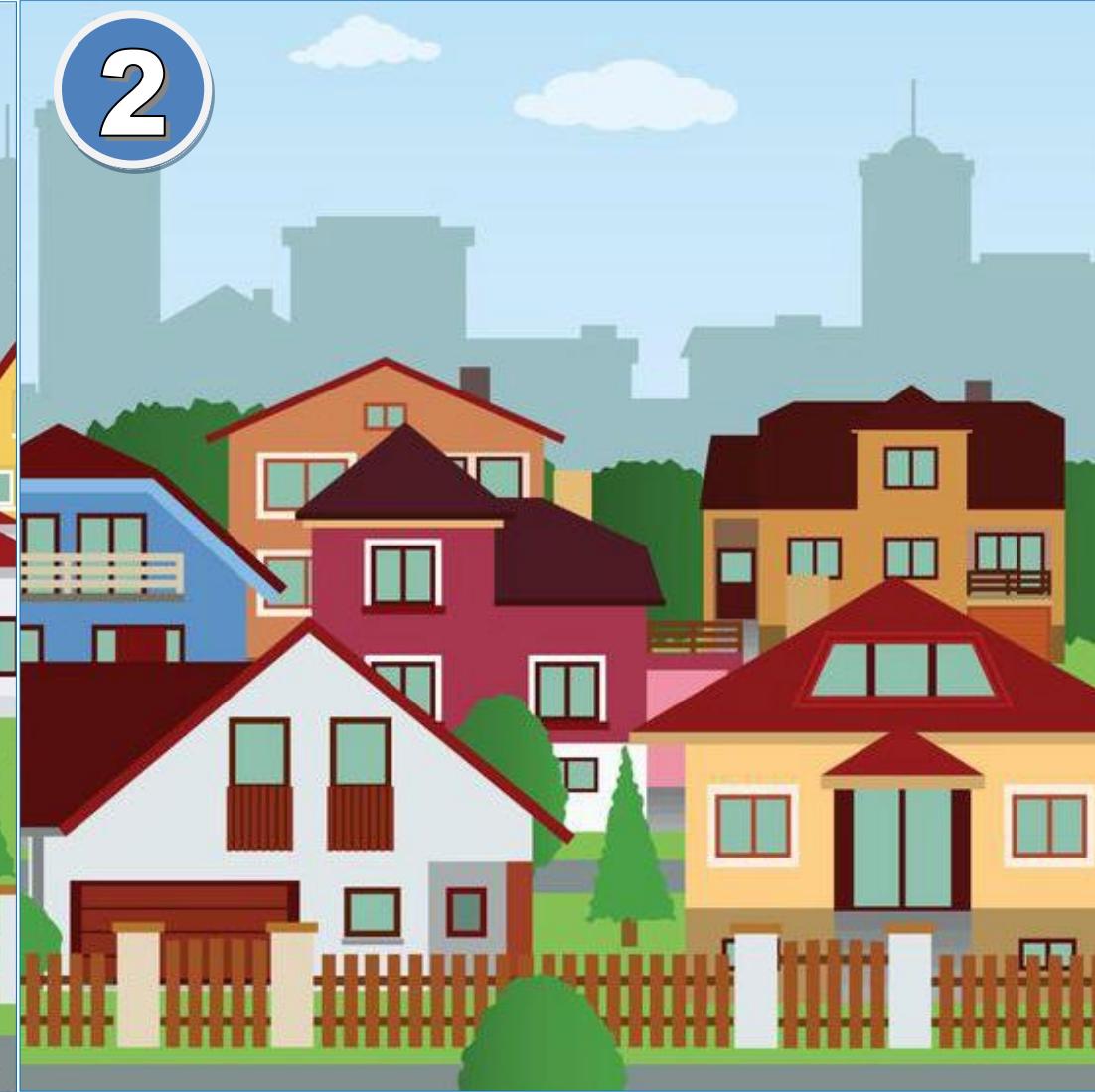
Сектор 8 – центр города - -1 к материальным ресурсам

Карточки «Форс-мажор» выкладывает ведущий в тот момент игры, в который посчитает нужным.

1



2



Какие ресурсы вам  
необходимы для  
выполнения данного  
задания?

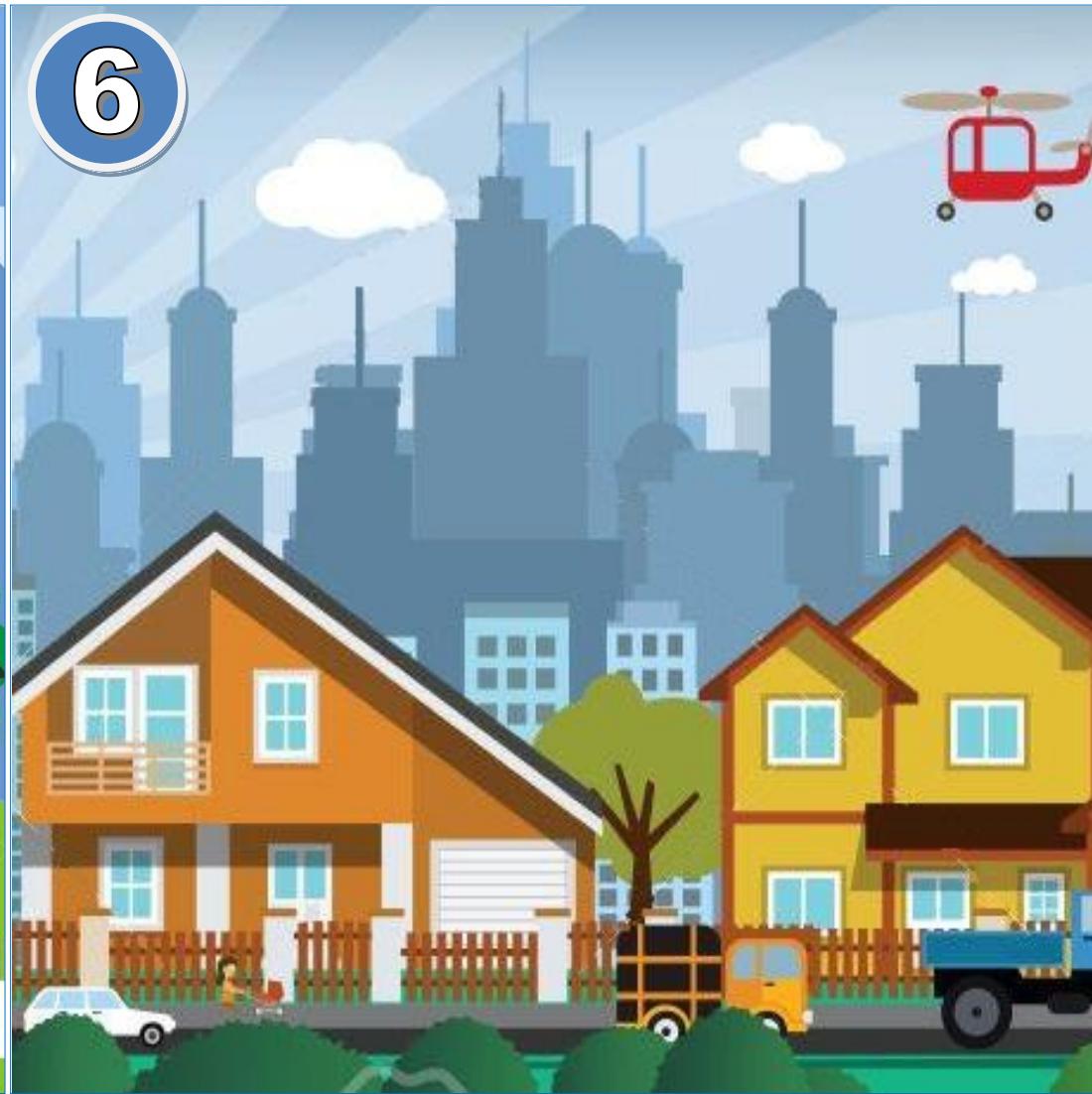
Где вы возьмете  
необходимые ресурсы  
для выполнения  
данного задания?

Какие шаги вы  
предпримете, чтобы  
выполнить данное  
задание?

3



6



Как вы распределите  
роли в команде для  
выполнения данного  
задания?

Чья помощь и  
поддержка вам  
понадобятся для  
выполнения данного  
задания?

Какие знания, умения  
навыки необходимы  
для выполнения  
данного задания?

8



9



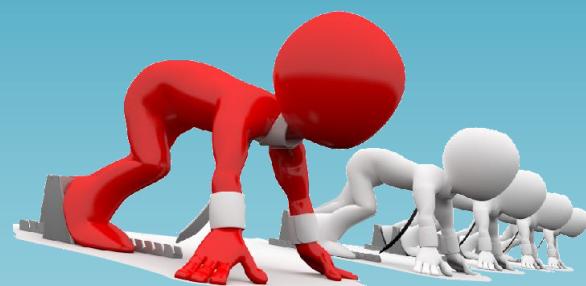
Какую помощь можно  
оказать  
воспитанникам  
детских домов?

Какие способы  
привлечения  
добровольцев вы  
знаете?

Какие способы  
стимулирования  
добровольцев вы  
можете назвать?



# Настольная игра “ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ! ”



4



Какую помощь можно  
оказать природе?

Какую помощь можно  
оказать детям-  
инвалидам?

Какую помощь можно  
оказать одиноким  
престарелым людям?

7



5



СТАРТ

Какие виды ресурсов  
вы знаете?

Какие источники  
привлечения ресурсов  
вы знаете?

Какие шаги вы  
предпримете, чтобы  
выполнить данное  
задание?

# **Подросток-волонтер**

Возможность: «Получение опыта»

- 1 очко опыта после закрытия каждой карточки с заданием, от 1 до 2 очков опыта каждый ход, выполняя задания ведущего  
Стартовый капитал – 2 очка опыта.

# **Специалист администрации города**

Возможность: «Поддержка власти» - сокращает или увеличивает время решения любой проблемы на – N ходов (где N число, выпавшее на кубике).

# **Директор супермаркета «Маруся»**

Возможность: «Благотворитель» - дает 1 очко материальных ресурсов каждый ход.  
Стартовый капитал – 2 очка материальных ресурсов.

# **Журналист телеканала «Луч-ТВ»**

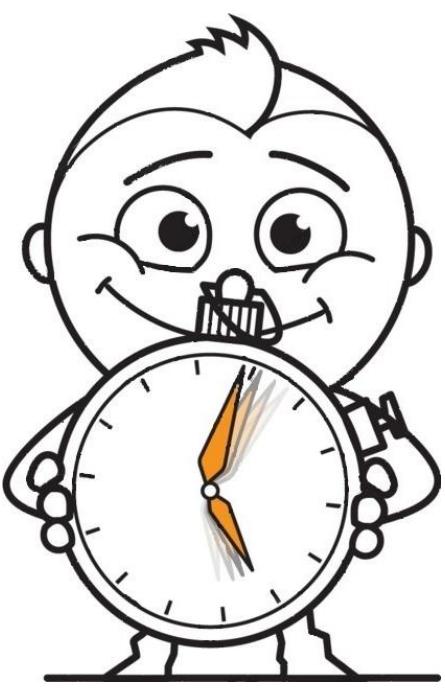
Возможность: «Освещение в СМИ» - увеличивает любые имеющиеся человеческие ресурсы на +N (где N число, выпавшее на кубике)

# **Руководитель НКО «Добрый друг»**

Возможность: «Милосердие» - увеличивает любые имеющиеся материальные ресурсы на +N (где N число, выпавшее на кубике).

# **Лидер волонтерского движения «Уголек»**

Возможность: «Дружные ряды» - дает 1 очко человеческих ресурсов каждый ход.  
Стартовый капитал – 2 очка человеческих ресурсов.



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



**"ДОБРОВОЛЬЦЫ,  
НА СТАРТ!"**



Провести благотворительную акцию «Звонок Деда Мороза и Снегурочки» для малышей микрорайона.

Необходимые ресурсы:  
Материальные - 2  
Человеческие - 6  
Временные – 6  
Опыт - 6

#### **Игровое поле - 4**

Организовать благотворительную ярмарку по сбору средств для организации «Пес и Кот».

Необходимые ресурсы:  
Материальные - 2  
Человеческие - 2  
Временные – 2  
Опыт - 4

#### **Игровое поле - 3**

Организовать шефскую помощь в уборке урожая одиноким пожилым жителям частного сектора.

Необходимые ресурсы:  
Материальные - 2  
Человеческие - 8  
Временные – 4  
Опыт - 2

#### **Игровое поле - 6**

Организовать работу благотворительной службы «Няня на час».

Необходимые ресурсы:  
Материальные - 2  
Человеческие - 4  
Временные – 4  
Опыт - 6

#### **Игровое поле - 5**

Организовать для учащихся школы кроссбукинг (обмен уже прочитанными книгами)

Необходимые ресурсы:  
Материальные - 1  
Человеческие - 4  
Временные – 4  
Опыт - 2

#### **Игровое поле - 9**

Организовать работу вожатых на дворовой площадке в летнее время.

Необходимые ресурсы:  
Материальные - 2  
Человеческие - 6  
Временные – 6  
Опыт - 6

#### **Игровое поле - 8**

Организовать благотворительный марафон по сбору средств на реконструкцию школьного музея

Необходимые ресурсы:  
Материальные - 4  
Человеческие - 6  
Временные – 6  
Опыт - 6

#### **Игровое поле - 2**

Организовать сбор средств для лечения тяжело больного ребенка.

Необходимые ресурсы:  
Материальные - 8  
Человеческие - 8  
Временные – 6  
Опыт - 6

#### **Игровое поле - 1**

Организовать посадку деревьев и кустарников в микрорайоне.

Необходимые ресурсы:  
Материальные - 8  
Человеческие - 8  
Временные – 4  
Опыт - 3

#### **Игровое поле - 7**

### Чрезвычайная ситуация

#### **Эпидемия гриппа.**

Последствия: ваши волонтерские ряды поредели вдвое

### Чрезвычайная ситуация

#### **Пожар на складе товаров.**

Последствия: ваши материальные ресурсы уменьшились в два раза

### Чрезвычайная ситуация

#### **Сильный снегопад.**

Последствия: время выполнения заданий, лежащих на поле, увеличилось в два раза

# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



# "ДОБРОВОЛЬЦЫ, НА СТАРТ!"



Провести акцию «Спасибо за жизнь!» (изготовить поздравительные открытки к 9 мая и вручить их ветеранам)

Необходимые ресурсы:

Материальные - 3  
Человеческие - 3  
Временные – 3  
Опыт - 2

**Игровое поле - 1**

Провести новогоднюю праздничную программу для детей с ограниченными возможностями, вручить подарки, изготовленные руками учащихся.

Необходимые ресурсы:

Материальные - 6  
Человеческие - 6  
Временные – 4  
Опыт - 4

**Игровое поле - 2**

Собрать воспоминания пожилых жителей микрорайона, детей войны, создать фильм.

Необходимые ресурсы:

Материальные - 2  
Человеческие - 4  
Временные – 6  
Опыт - 6

**Игровое поле - 3**

Организовать для воспитанников детского дома представление школьного кукольного театра.

Необходимые ресурсы:

Материальные - 2  
Человеческие - 6  
Временные – 6  
Опыт - 3

**Игровое поле - 4**

Организовать сбор учебников и вещей для учащихся из малообеспеченных семей.

Необходимые ресурсы:

Материальные - 5  
Человеческие - 5  
Временные – 5  
Опыт - 2

**Игровое поле - 5**

Организовать обучение основам компьютерной грамотности пожилых жителей микрорайона.

Необходимые ресурсы:

Материальные - 2  
Человеческие - 3  
Временные – 4  
Опыт - 6

**Игровое поле - 6**

Организовать соревнование дворовых команд по футболу.

Открыть мастерскую мелкого ремонта для пожилых жителей микрорайона.

Организовать субботник по благоустройству детской площадки.

Необходимые ресурсы:

Материальные - 4  
Человеческие - 4  
Временные – 4  
Опыт - 3

**Игровое поле - 7**

Необходимые ресурсы:

Материальные - 8  
Человеческие - 8  
Временные – 6  
Опыт - 8

**Игровое поле - 8**

Необходимые ресурсы:

Материальные - 8  
Человеческие - 8  
Временные – 6  
Опыт - 6

**Игровое поле - 9**

Чрезвычайная ситуация

**Эпидемия гриппа.**

Последствия: ваши волонтерские ряды поредели вдвое

Чрезвычайная ситуация

**Пожар на складе товаров.**

Последствия: ваши материальные ресурсы уменьшились в два раза

Чрезвычайная ситуация

**Сильный снегопад.**

Последствия: время выполнения заданий, лежащих на поле, увеличилось в два раза

## Фандрайзинг –

целенаправленный систематический поиск спонсорских (или иных) средств для осуществления социально значимых проектов (программ, акций) и поддержки социально значимых институтов.

Фандрайзинг подразумевает привлечение средств из различных источников. Выделяют механизмы самофинансирования и сбора средств, а также привлечения ресурсов из внешних источников.

## Технологии сбора средств

Сбор через интернет (сайты, соцсети),  
акции, мероприятия (ярмарки (покупки и пожертвования), марафоны (взносы за участие и пожертвования зрителей), аукционы (покупки лотов), выставки (плата за вход, внутренний аукцион, пожертвования),  
балы (плата за вход, внутренний аукцион, пожертвования), фестивали (взносы за участие и пожертвования зрителей), ящики для пожертвований, гранты и субсидии, работа с конкретными донорами (письма, встречи, переговоры)

## Источники привлечения ресурсов

### **Государственные организации.**

отделы по делам молодежи, управления образованием, культурой, спортом, здравоохранением, соцзащиты, внутренних дел

### **Коммерческие организации**

предприятия среднего и крупного и мелкого бизнеса.

### **Некоммерческие организации.**

детские и молодежные организации.

Взрослые НКО различной направленности  
Общественно-политические партии и движения. Религиозные организации. Профсоюзы.

Общественные объединения инвалидов.

### **Благотворительные фонды** (малые гранты)

**Общественность** (частные лица) в т.ч. родители

### **Собственная хозяйственная деятельность**

## Способы привлечения добровольцев:

Распространение информации через СМИ, Рассылка писем.  
выступления агитаторов;  
проведение тематических семинаров;  
раздача информационных листков среди участников различных мероприятий;  
организация практик для студентов и школьников;  
организация выставок, рассказывающих о добровольчестве на предприятиях, учебных заведениях;  
добровольцы приводят с собой других добровольцев, своих друзей и знакомых  
информация пассажиров общественного транспорта по внутреннему радио;  
расклейка рекламных объявлений;  
участие в массовых мероприятиях в качестве добровольцев (личный пример),  
агитационные столы и стенды на массовых мероприятиях

## Стимулирование работы добровольцев.

### Формы прямого поощрения:

- участие добровольцев в торжественном мероприятии;
- слова признательности;
- благодарственное письмо добровольцам, их родственникам;
- празднование юбилея работы добровольца в организации;
- рекомендательный отзыв.

### Формы косвенного поощрения:

- предоставление добровольцу возможности повышать квалификацию;
- предоставление контакта со средствами массовой информации;
- подключение к принятию решений и планированию;
- предоставление возможности выступать в качестве представителя организации в каких-либо мероприятиях.

### Некоторые правила признания заслуг:

- своевременность;
- искренность;
- по возможности публичность;
- периодичность (должна быть достаточно частой).

## К самофинансированию и сбору средств относятся:

- членские взносы;
- учредительные взносы;
- доход от собственности НКО;
- акции, облигации, ценные бумаги и вклады;
- изготовление товаров с символикой на продажу;
- проведение выставок-продаж;
- издание и продажа публикаций;
- кампании по сбору частных пожертвований (граждане, спонсоры, доноры);
- шоу-сборы, аукционы, лотереи, «шапка по кругу» при проведении массовых акций, почтовые сборы;
- SMS-сборы, онлайн-сборы.

## Ожидаемые результаты фандрайзинга:

- денежные средства;
- время волонтеров;
- технологии и ноу-хау партнеров;
- товары, оборудование, продукция (бесплатно или по приемлемой цене);
- услуги.

**Ресурсы** – это то, что необходимо для осуществления любой деятельности успешно осуществлена быть не может и без чего эта деятельность.

### Виды ресурсов:

1. Финансовые ресурсы – деньги, ценные бумаги, а также различные ценности (драгоценности, антиквариат).
2. Кадровые (человеческие) ресурсы. Это специалисты — профессионалы, управленцы, волонтеры.
3. Материально-технические ресурсы. Это специальное оборудование, оргтехника, транспорт, помещения, средства связи, реквизит и инвентарь.
4. Интеллектуальные ресурсы. Это различные технологии, патенты, методические разработки, фирменные стили («Торговые марки»), опыт организации определенных дел.
5. Информационные ресурсы. Это средства массовой информации, эфирное время на радио и ТВ, печатные площади в периодических изданиях, а также Интернет-пространство.
6. Природные ресурсы.
7. Связи (как способ привлечения других ресурсов).

## Реклама деятельности волонтерской организации может осуществляться через:

Местную периодическую печать

Местное телевидение, радио

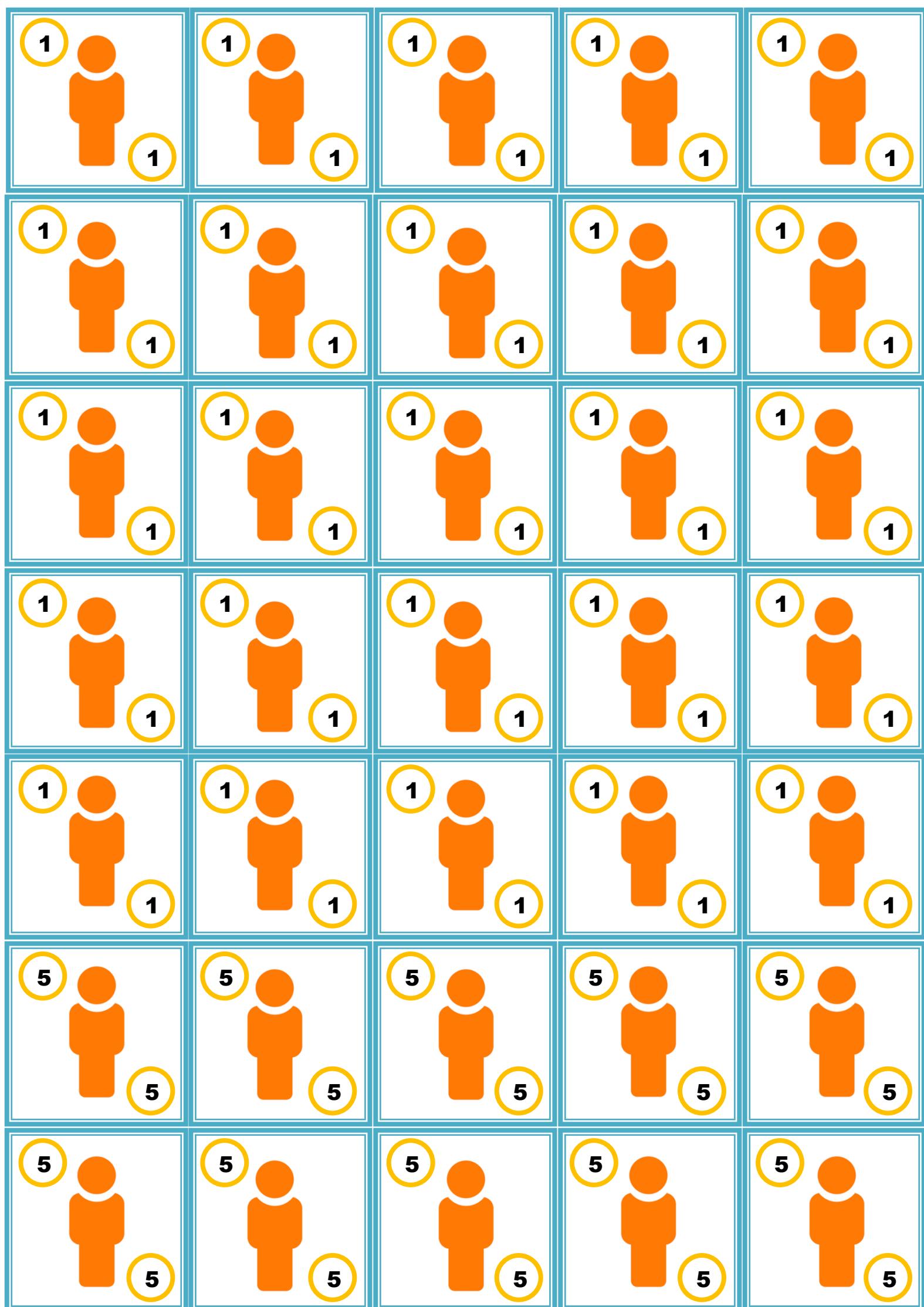
Интернет (свой сайт, группы в соцсетях, рассылка пресс-релизов в СМИ по электронной почте)

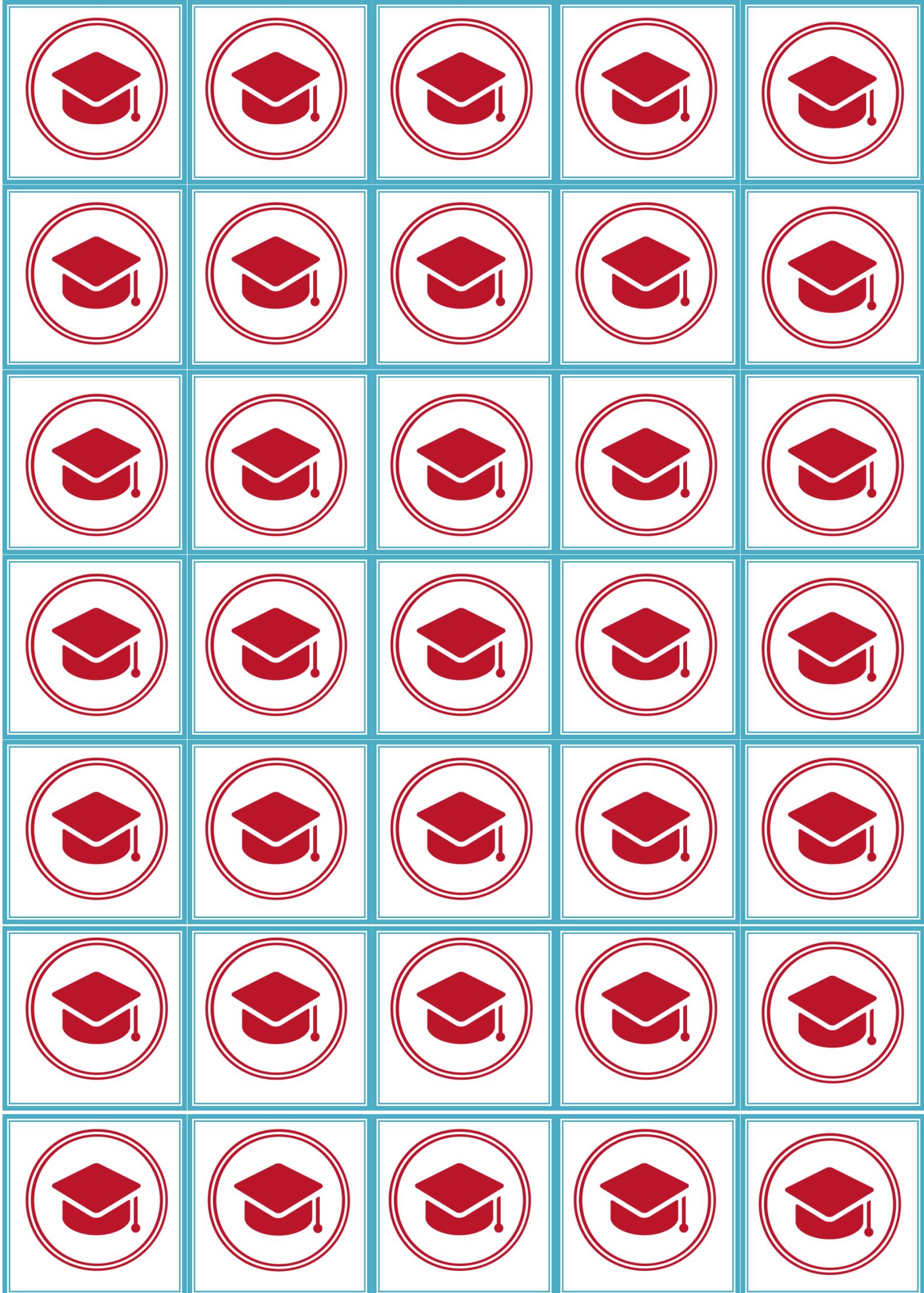
Собственную газету

Рекламную информационную продукцию (буллеты, листовки)

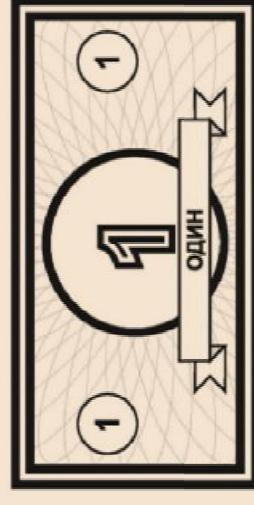
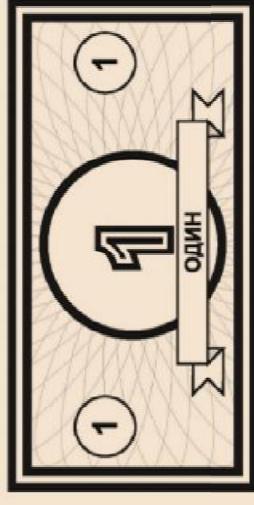
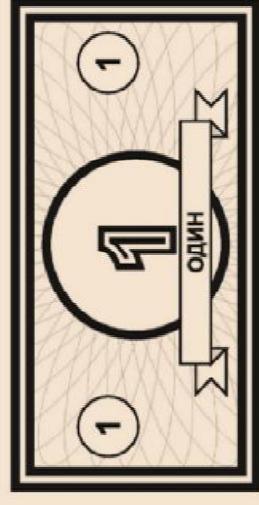
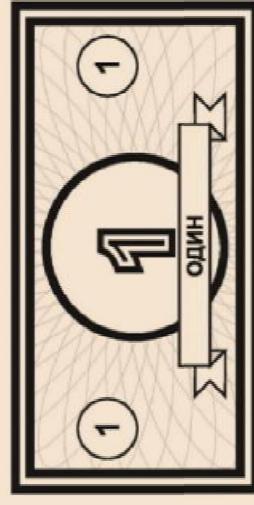
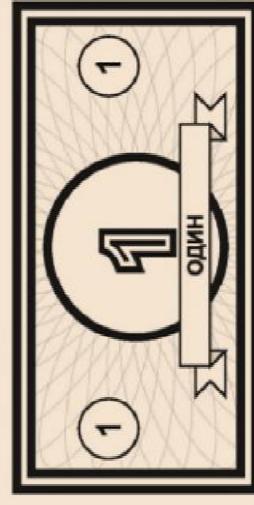
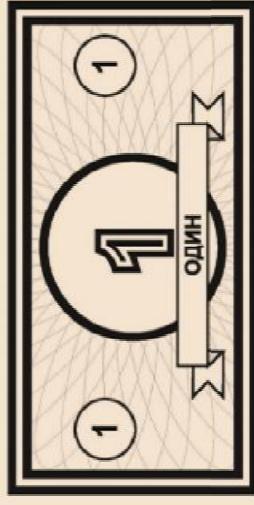
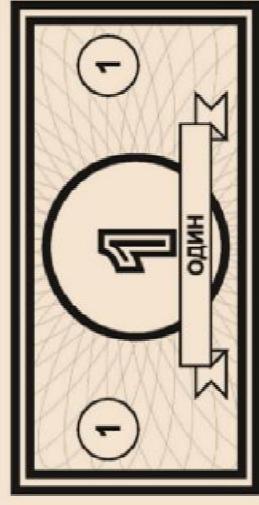
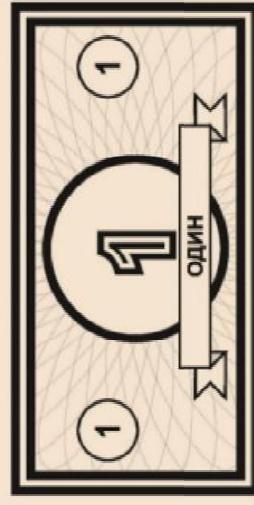
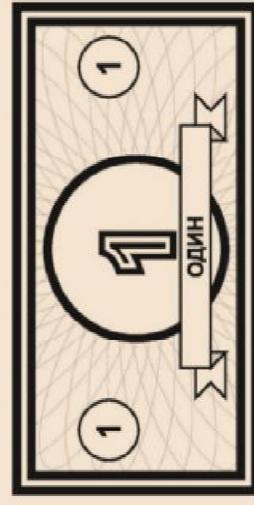
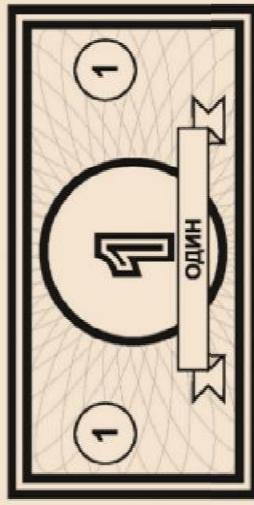
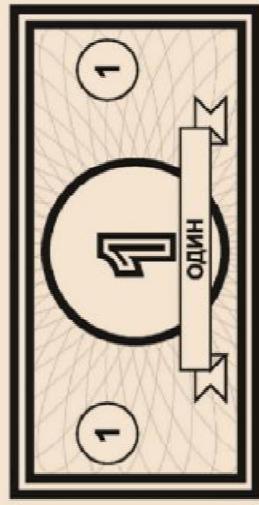
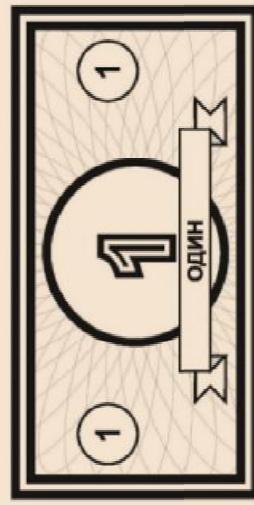
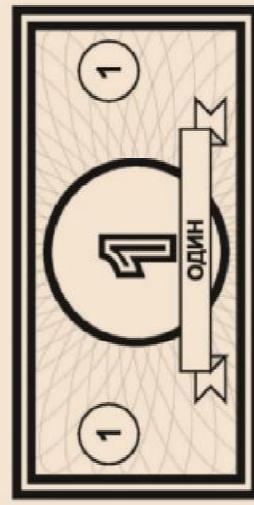
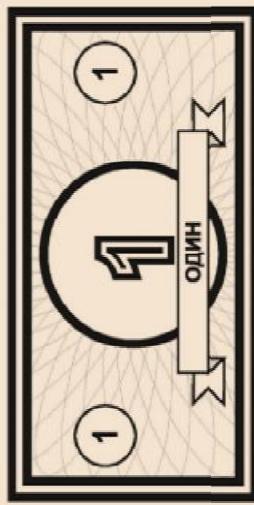
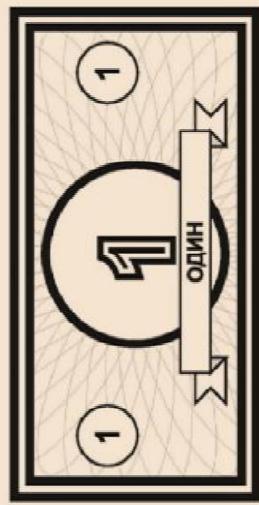
Проведение мероприятий (использование символики, атрибутики организации)

Рекламу в стиле граффити и т.д.









## Отзыв об игре для организатора игры

Помогите нам сделать игру «Добровольцы, на старт!» лучше

Ваша должность

Классный руководитель  
педагог дополнительного образования  
старший вожатый

Где вы использовали игру?

На уроке  
во внеурочной деятельности  
в деятельности детского общественного объединения

Сколько игроков участвовало?

2 3 4 5 6

Какого возраста были участники?

5-7 класс    8-11 класс    смешанный состав

Сколько раз вы проводили игру с одним составом игроков?

1 2 3 4 5

Сколько времени у вас заняла одна игра?

30-45 минут    45-60 минут    более 60 минут

Какой был результат?

Количество опыта от  
Количество опыта от  
Количество опыта от

Все карточки с заданиями выполнены  
Выполнены более половины заданий  
Выполнены менее половины заданий

Понравилось ли участникам играть?

Очень не понравилось 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Очень понравилось

Понятно ли написаны правила игры?

Совсем не понятны 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Отлично понятны

Что нужно изменить в правилах, чтобы они были более понятны?

Если вы изменяли как-либо правила игры для своего занятия, расскажите как.

Нравится ли вам дизайн игры?

Очень не нравится 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Очень нравится

Что бы вы изменили в дизайне игры?

Хватило ли вам жетонов-ресурсов?

Да

Нет (укажите, каких)

Любые комментарии, предложения, замечания по улучшению игры.

Нам очень интересно ваше мнение об игре «Добровольцы, на старт!». Ваши ответы помогут нам исправить закрывающиеся ошибки, сделать правила более понятными, а сам игровой процесс - интереснее и полезнее. Поэтому мы очень просим вас заполнить отзыв об игре.

## Отзыв об игре для участника игры

Помогите нам сделать игру «Добровольцы, на старт!» лучше

Ваш возраст?

5-7 класс    8-11 класс    старше

Сколько раз вы играли в эту игру?

1 2 3 4 5

Понравилось ли вам играть?

Очень не понравилось 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Очень понравилось

Понятно ли написаны правила игры?

Совсем не понятны 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Отлично понятны

Что нужно изменить в правилах, чтобы они были более понятны?

---

---

---

Нравится ли вам дизайн игры?

Очень не нравится 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Очень нравится

Что бы вы изменили в дизайне игры?

---

---

---

Любые комментарии, предложения, замечания по улучшению игры.

---

---

---