

**Комитет образования администрации
Лужского муниципального района**

**14 сентября 2023 года
ПРИКАЗ № 406**

**Об участии во всероссийском
экологическом квесте «Чистые игры»**

В соответствии с программой развития воспитания в Лужском муниципальном районе Ленинградской области на 2021-2025 годы, муниципальным планом мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (постановление администрации Лужского муниципального района от 04 октября 2021 года № 3119)

приказываю:

1. Утвердить Положение о проведении всероссийского экологического квеста «Чистые игры» в Лужском районе (приложение).
2. Руководителям образовательных организаций Лужского муниципального района:
 - 2.1. Организовать участие команд во всероссийском экологическом квесте «Чистые игры» (приложение);
 - 2.2. Направить участников акции на мероприятие 23 сентября 2023 года к 10.00 к месту сбора команд: г. Луга, берег р. Луги, «золотой пляж».
 - 2.3. Назначить педагогов, ответственных за жизнь и здоровье участников квеста во время проведения мероприятия.
 - 2.4. Организовать транспортную доставку участников мероприятия в соответствии с Правилами организованной перевозки группы детей автобусами, утвержденными постановлением Правительства РФ от 23 сентября 2020 года № 1527.
3. Контроль за исполнением приказа возложить на заведующего МКУ «Лужский информационно-методический центр» Наумову Т.Я.
4. Общий контроль оставляю за собой.

Председатель комитета образования



С.В. Красий

**Положение
о проведении экологического квеста «Чистые игры»
в Лужском районе**

Дата проведения: 23.09.2023

Время проведения: 10.00-14.00

Место проведения: берег реки Луги, местечко «Золотой пляж»

1. Общие положения

1.1. Целью проведения экологического квеста является экологическое просвещение и формирование экологической культуры детей и взрослых, формирование новых социальных практик, создание условий для экоактивистов с возможностью принять участие в игровом эковолонтерском мероприятии.

1.2. Организатором Чистых игр являются Экологический центр при Толмачевской школе и ОД «Чистая Луга».

2. Условия участия и формат команд.

2.1. Для участия в экологическом квесте «Чистые игры» приглашаются:

2.1.1. Школьники от 6 лет до 18 лет (включительно). От каждой школы максимум 3 команды из разных классов. Команда состоит из 4 человек. К каждой команде необходим сопровождающий взрослый. Номинации при награждении будут: 1-3 класс, 4-5 классы, 6-8 классы, 9-11 классы.

2.1.2. Для участия в экологическом квесте «Чистые игры» приглашаются семейные команды. В состав семейных команд допускаются 1 или 2 ребенка в возрасте от 7 до 15 лет плюс 2 взрослых. Всего в команде должно быть не более 4 человек. Дети до 7 лет не идут в счет команды, но их регистрация на месте необходима.

2.1.3. Для участия в экологическом квесте «Чистые игры» приглашаются корпоративные команды. В состав корпоративных команд допускаются сотрудники любой организации. 4 человека в команде. Условия участия - договорные.

3. Сроки и регламент проведения

3.1. Квест проводится 23 сентября с 10.00 — 14.00.

10.00-11.00 регистрация команд/фиксация предварительных баллов/получение инвентаря

11.00 — 12.00 Проведение квеста

12-00 – 12.30 Конкурс Артефактов/

12.30-13.00 Обед/подсчет баллов-подведение итогов / Выделить 4 самых активных школьника, которые в дальнейшем будут развиваться в качестве организаторов Чистых Игр. Это те ребята, кто занял призовое место в Лиге Первых или кто вызвался сам.

13.00-14.00 Награждение

14.00 Общее фото участников

3.2. Цель игры — набрать как можно больше баллов, собирая мусор различными фракциями.

3.3. Дополнительные баллы

Дополнительные баллы команды получает за:

• **Участие в акции «Техника безопасности»:**

1. Наличие телефона у каждого участника — 1 балл, максимум 4 на команду;

2. Наличие головного убора у каждого участника - 1 балл, максимум 4 на команду;

3. Наличие рациональной обуви и одежды (штаны и куртка с манжетами, обувь

для леса) – 1 балл, максимум 4 на команду;

- **Участие в акции «Зеленые практики»:**

4. Наличие книги для участия в акции «Буккроссинг» - 1 балл, максимум 4 на команду;

5. Наличие просроченных лекарств, или блистеров от лекарств - для участия в акции «Куда градусник?» - 1 балл, максимум 4 на команду;

(Все собранные лекарства будут переданы в Эко-мобилю СПб Прием опасных отходов ОТ НАСЕЛЕНИЯ - Официальный сайт Администрации Санкт-Петербурга (gov.spb.ru) с отчетом в группе Чистые Игры в Лужском районе 2023 (vk.com))

6. Наличие корма (сухого) для кошек или собак для пожертвования приюту «Симба» - 1 балл, максимум 4 на команду;

7. Наличие любых школьных принадлежностей б.у. в хорошем состоянии или ненужные новые: ручки, карандаши, пеналы, портфели, линейки, краски, любая дошкольная или офисная канцелярия для акции «Школьный шеринг (обмен)» - 1 балл, максимум 4 на команду.

- **Участие в акции «Эко-привычки»**

8. Наличие кружки и ложки для питания — 2 балла, максимум 8 на команду;

9. Наличие батареек для сдачи — 0.5 баллов за менее 1 кг, 1 балл — за 1 кг, максимум 10 кг на команду.

10. Наличие крышечек для сдачи — 5 баллов за менее 100 шт., 10 баллов за количество от 100-300, 20 баллов за количество свыше 300 шт. Максимум 20 баллов на команду.

4. Порядок проведения мероприятия

Регистрация участников проводится в соответствии с Таймингом соревнований, на месте возле штаба игры. В другое время в регистрации и допуске к соревнованиям может быть отказано. В случае плохой погоды время регистрации может быть сокращено. **Командам, регистрирующимся от школ, обязательно принести с собой «Согласие родителя» на каждого ребенка и общую таблицу на всех игроков от школы для отчетности.**

Куратор РДДМ в школе может отчитаться участием в Чистых Играх, так как осенние игры 2023 будут проходить при поддержке грантового конкурса РДДМ.

Всем игрокам необходимо создать профиль на Добро.ру и при регистрации на сайте «Чистые Игры Clean games» прикрепить в профиле игрока Добро.ру. После игры все игроки получают 2 волонтерских часа.

Для волонтеров, которые будут помогать в организации на Добро.ру созданы вакансии, их нужно найти (на мероприятие в Луге).

При регистрации участники получают бейджи с номерами команд и стартовый комплект: мешки на команду и перчатки на всех участников. Стартовый комплект выдаётся только участникам, получившим бейджи.

До старта игры участники проходят дополнительные активности: акции «Техника безопасности», «Зеленые практики», «Эко-привычки». Организаторы начисляют игровые баллы, входящие в общий командный рейтинг соревнования. Подробные условия данных конкурсов озвучиваются ведущим. Сообщения ведущего по предстартовым активностям является приоритетным, если время после регистрации останется, могут быть предложены «Эко-загадки», «Эко-меткость» и др. доп. активности.

Время старта и финиша Игры определено Таймингом соревнований, а также объявляется ведущим. Объявления ведущего имеют приоритет перед опубликованным Таймингом.

Старт осуществляется всеми командами централизованно по команде ведущего.

В основное время Игры (между стартом и финишем) команды соревнуются, набирая игровые баллы в соответствии с Правилами, указанными в пункте 4 данного Положения.

После объявления финиша команды возвращаются к месту возле штаба Игры, участвуют в пикнике и конкурсе Артефактов, в это же время подводятся итоги Игры и затем объявляются победители.

5. Правила сбора мусора.

5.1. Мусор собирается на территории лесной зоны, очерченной на карте, которая выдается в папке на команду при регистрации. Аналогом печатной карты служит карта из приложения ЧИСТЫЕ ИГРЫ, приложение для телефона нужно заранее скачать на официальном сайте [Главная ru \(cleangames.org\)](http://Главная.ru) (она дает преимущества, на ней нанесены места предполагаемого скопления мусора).

5.2. Мусор должен собираться в мешки, выданные организаторами. Для получения игровых баллов за мешки необходимо донести их до ближайшего “склада” (“склад” - это место централизованного сбора мусора на Игре). Места “складов” обозначаются на карте игры (при наличии), либо в мобильном приложении “Чистые Игры Clean games”.

5.3. За сбор мусора устанавливаются следующие игровые баллы:

- мешок смешанного мусора - 5 баллов;
 - мешок с металлом - 7 баллов;
 - мешок со стеклом - 8 баллов;
 - мешок сплюснутых пластиковых ПЭТ-бутылок - 9 баллов;
 - 1 батарейка - 1 балл (но не более 20 баллов на команду за всю Игру).
- Засчитываются только батарейки, найденные на месте проведения Игры;

- 1 крышка - от 1 до 6 баллов в зависимости от размера и веса;
- крупногабаритный мусор - от 0 до 8 баллов в зависимости от размера и веса.

5.4. Пластиковые отходы, не относящиеся к ПЭТ-бутылкам, необходимо складывать в мешок со смешанным мусором.

Количество баллов за мешки, указанное в пункте 5.3., начисляется только при условии заполнения этого мешка на 2/3. Мешок со стеклом может быть заполнен на 1/2. Оценка наполняемости мешков и окончательное решение о количестве начисляемых баллов за мусор принимается судьями на “складах”.

5.8. Не принимается в качестве мусора:

- твёрдые минеральные отходы (керамзит, керамика, цемент, гипс, отходы бетона, остатки кирпичей, каменные глыбы, куски асфальта);
- брёвна, доски, ветки и другие древесные отходы.

5.9. Игроки имеют право торговаться с судьями за оценку крупногабарита и крышек (просить больше баллов), если они были добыты в сложных условиях. Для доказательства необходимо иметь фото- или видео-подтверждение.

5.10. После объявления финиша Игры за игровые баллы мусор не принимается.

6. Приём артефактов

6.1. «Артефакт» — это вещь, которую игрок находит в мусоре и считает её достаточно интересной или имеет версию, как её можно использовать вторично, чтобы сдать в отдельном порядке. *Артефакты* - специфические виды мусора, которые участники считают достаточно интересными, чтобы сдавать отдельно от всего остального.

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 выставяемое количество баллов за артефакты.

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

6.2. Стоимость “артефактов” определяется по результатам торгов с судьёй на специально выделенной площадке возле штаба. За артефакт может быть начислено от 0 до 5 баллов.

6.3. В случае оценки “артефакта” в 0 баллов (или, что равносильно - отказа судьи от приёма предмета в качестве “артефакта”) - его необходимо убрать в мешок с мусором и сдать на “склад”.

6.4. Замусоривание зоны артефактов (оставление игроком непринятого предмета в зоне “артефактов”) после предупреждения судьи - наказывается штрафом в 20 игровых баллов.

6.5. В случае отказа судьи от дальнейших торгов “артефакт” считается принятым по последней названной судьёй стоимости.

6.6. От одной команды могут быть приняты не больше 3х “артефактов” объединённых одним сюжетом.

6.7. После объявления финиша игры приём “артефактов” и торги за “артефакты” прекращаются.

6.8. Все принятые “артефакты” могут участвовать в конкурсе “Лучшая находка” после игры. От команды может участвовать только один артефакт. Для того, чтобы “артефакт” участвовал в этом конкурсе, команде необходимо его публично презентовать перед всеми участниками. Лучшая находка определяется компетентным жюри.

7. Дополнительные правила

7.1. На Игре возможно проведение других активностей, позволяющих командам заработать дополнительные баллы к рейтингу. Данные активности озвучиваются ведущим, а их правила - судьями на соответствующих станциях (если станция предусмотрена).

7.2. На Игре запрещается:

- использовать любую политическую символику. Участники с политической символикой не допускаются к участию в Игре, а в случае, если символика использована после старта игры - дисквалифицируются;
- собирать мусор до объявления общего старта. Собранный до общего старта мусор оценивается в 0 баллов;
- использовать какой-либо транспорт для подвоза мусора к “складам” и другие средства, упрощающие сбор мусора, помимо тех, которые выданы организаторами и могут быть приобретены на “складах”. За нарушение данного правила команда может быть дисквалифицирована.

7.3. За неуважительное и грубое отношение участников к судьям, волонтерам и организаторам команда может быть дисквалифицирована.

7.4. Решение о дисквалификации команды принимается главным организатором.

8. Определение победителей

8.1. Победители определяются на основе наибольшего количества набранных баллов за мусор, артефакты, дополнительные активности и баллы.

8.2. Награждаются лучшие команды в категориях “Школьники” и “Семьи” и «Корпоративные команды». Артефакт (1, 2, 3 место в каждой из категорий).