

GAME OF CLOTHES

Gyerekéletek a divatiparban



Nitka

Célok

- Nemzetközi szinten rálátni a divatiparban dolgozó szülők gyerekeinek élettapasztalataira és lehetőségeire azok helyes megítéléséhez
- Megkeresni azokat a pontokat, ahol az élettapasztalataik és lehetőségeik kapcsolódnak a mi életünkhöz.

Játékleírás / szabályok

A játék olyan gyerekek történeteit mutatja be világszerte, akiknek a szülei a divatiparban dolgoznak. A feladat lényegében szerepjáték, a játékosok a megadott karakterek bőrébe bújnak és összehasonlítják saját élettapasztalataikat és lehetőségeiket az általuk játszott karakterével.

A szerepjáték végén a résztvevők megbeszélik azokat az érzelmeket, amit a játék során éreztek, hogy milyen sorsokat éltek meg, és ezután megvitatják magát az empátia fogalmát is.

Témák

- a világ különböző országaiban élő emberek élete és életmódjai
- a gyerekmunka előfordulása a divat értékláncban

Eszközök

élettörténetek különálló kártyákra kinyomtatva

A FOGLALKOZÁS 1. RÉSZE: KI VAGY?

Minden kártya egy rövid gyermek-élettörténetet tartalmaz. A játékosok húznak egy kártyát és elolvassák a történetet. Ugyanazt a történetet több játékos is húzhatja. A lehető legjobban megpróbálják az adott gyermek életébe beleképzelni magukat. Néhány segítő kérdés a játékosoknak:

- Milyen gyerekek lenni ott, ahol élsz?
- Milyen a házad?
- Mivel tudsz játszani?
- Milyen munkát végeznek a szüleid?
- Milyen egy átlagos napod? Mit csinálsz reggel, délután és este?
- Milyen az életmódod?
- Mit csinálsz szabadidődben?
- Van- pénzkereseted? Ha igen, mennyi az az összeg?
- Kapsz-e zsebpénzt? Ha igen, mire költöd azt?
- Hova mész szünidőben vagy nyaralni?
- Mi tesz boldoggá?
- Mitől félsz?

*Minden kérdés után álljunk meg egy rövid időre, hogy mindenki tudjon magában válaszolni a feltett kérdésekre.

A FOGLALKOZÁS 2. RÉSZE: MIK JELLEMZIK AZ ÉLETEDET?

A játékos felállnak a terem végében egymás mellé egy egyenes vonalban, arcuk egy irányba néz. Fontos, hogy legyen lehetőségük előre lépegetni, ezért olyan helyiséget és elrendezést válasszunk, ahol ez lehetséges.

Az alábbi állításokat egyesével a játékvezető felolvassa és megkérdezi, hogy egyetértene-e vele. Minden állítás után hagyjunk rövid időt a játékosoknak, hogy átgondolják a választ. Akinek a válasza igen, az lépjen egyet előre. Erősítsük meg a játékosok döntését egy újabb kérdéssel, hogy biztosan helyben maradnak vagy előrelépnek-e. Nagyon fontos megkérni a játékosokat, hogy ne fedjék fel kilétüket és, hogy csendben, megjegyzések nélkül lépjenek előre, ha megteszik. Időközönként kérjük meg az előrelépő játékosokat arra, hogy nézzék meg a társaikat, és azt, hogy ők milyen távolságra jutottak tőlük.

Állítások:

- Szép és biztonságos otthonod van.
- Sohasem tapasztaltál meg pénzügyi nehézségeket.
- Van lehetőségod iskolába járni és az alapképzést megszerezni.
- A közösséged elfogadja a nyelvedet és a kultúrádat.
- A társadalomról és politikáról alkotott véleményed fontos a körülötted levő embereknek.
- Az embereket érdekli a véleményed a különböző dolgokról.
- Tudod, hogy hol kérj segítséget.
- Sohasem éreztél hátrányos megkülönböztetést.
- Rendelkezel társadalom- és egészségbiztosítással.
- Évente legalább egyszer el tudsz menni a szüleiddel nyaralni.
- Meg tudod hívni magadhoz a barátaidat vacsorára.
- Élvezed az életet és tele vagy reménnyel a jövőt illetően.
- Nem aggódsz amiatt, hogy bántalmaznak vagy megtámadnak az utcán.
- Alkalmanként el tudsz menni moziba vagy színházba.
- Ha lesznek gyerekeid a jövőben, biztos vagy benne, hogy jó életük lesz.
- Háromhavonta van lehetőségod új ruhát vásárolni magadnak.
- Szerelmes lehetsz bárkibe, akibe csak akarsz és megengedik, hogy randizz vele.
- Rendelkezel internet hozzáféréssel és szabadon használhatod azt.

Az összes állításon végigérve, a játékosok szétszórva állnak a teremben, egyesek előrébb, mások hátrébb. Kérjük meg őket, hogy nézzenek körül és kérdezzék meg maguktól:

- Miért állnak ott, ahol?
- Kik lehetnek a többi játékosok?
- A világ mely részein élhetnek?
- Milyen módon kapcsolódnak a divat értéklánchoz?

A FOGLALKOZÁS 3. RÉSZE: MEGBESZÉLÉS

Minden játékos felolvassa a kártyáján lévő élettörténetet. Azok közül, akik ugyanazt az élettörténetet húzták, csak egy fő olvassa fel. Minden kártya, azaz élettörténet után felteszünk néhányat az alábbi kérdések közül:

- Voltak kérdéseid a játék közben?
- Szeretted volna megvitatni valamelyik kérdésed?
- Hogy érezted magad, amikor nem tudtál előrelépni?
- Hogy látod, azok, akik jóval előrébb voltak, mikor érezték azt, hogy a többiek elmaradtak tőlük?
- Volt-e olyan pont, amikor azt érezted, hogy alapvető emberi jogok sérülnek?
- Gondolkodtál-e azon, hogy a többi karakter ki lehet?
- Okozott-e nehézséget a szerepjáték és annak megélése?
- Tükrözi-e ez a játék a mi társadalmunkat? Ha igen, milyen módon?
- Fel tudod sorolni a megsértett alapvető emberi jogokat?
- Kik az eljátszott karakterek?

Módszertani tippek játékvezetőknek

- Értessük meg a játékosokkal, hogy az általuk eljátszott karakter nevében válaszolnak, nem a saját nevükben.
- Igen válasz esetén az előrelépés azt takarja, hogy az egyik lábukat a másik elé helyezik (kis lépést tesznek előre, lehetőleg aprót és hasonló mértékűt, hogy helyet spóroljanak.)
- Játékvezetőként próbálj figyelni a játékosok érzelmeire. Némely embert erősen meghatnak, átjárnak a feltörekvő érzelmek, például igazságtalanság esetén, ami ebben a játékban nagy hangsúlyt kap. Hívd fel a játékosok figyelmét a játék előtt arra, hogy némely állítás erős érzelmeket válthat ki a résztvevőkben.
- A megbeszélésnél jó, ha van moderátor, hogy a vita az adott témán maradjon, és közben legyen lehetőség az érzelmek kifejezésére.

Csatolmány

Történetek:

KIZZA

A neved Kizza. 16 éves lány vagy és Ugandában, Kampala külvárosában élsz. A városod közelében lévő hatalmas hulladéklerakóban szoktál játszani 3 testvéreddel és a barátaiddal. Szeretsz bújócskázni a barátaiddal, mert miközben búvóhelyet keresel vagy a barátaidat, akkor sok érdekes dolgot találsz. Az apukád megjavított neked egy biciklit, amit a hulladéklerakóban találtál és azzal tudsz iskolába járni. Szeretsz táncolni és színházast játszani a barátnőiddel. A szüleid egy használtruha-boltot működtetnek, és amikor jó a bevétel, te és testvéreid kaptok fagyulaltot jutalmul azért, hogy segítettek.

Szerepjáték



AZAD

A neved Azad. 15 éves lány vagy, egy bangladesi gyárban dolgozol, ahol kézzel címkéket varrsz fel táskákra. Amikor a felettesed megkér, bőrkötést kell cipelned a gyártáshoz. Kora reggeltől késő estig dolgozol, de nem ismered a pontos időt, mert senki sem tanította meg neked. Te és a munkatársaid egymás mellett ülve dolgoztok egy helyiségben. Gyakran érzel éhséget. Naplemente után haza tudsz menni a kunyhódba, ahol mindenki a földön alszik. Nem tudod pontosan hol laksz és dolgozol, mert senki sem mondta meg neked. Amíg otthon voltál, egy évig iskolába jártál, de azután a szüleid elküldtek dolgozni a városba, hogy jobb életed lehessen. Azóta nem láttad őket, és még ha el is szöknél, nem tudnád, hogyan találd meg őket. Valahol van 4 testvéred: 3 lány és 1 fiú. Gyakran fájnak a karjaid, és kifulladsz, amikor nehéz dolgokat kell cipelned.

Szerepjáték

EVA

A neved Eva. 17 éves lány vagy, Szlovákiában, Kassán élsz. Egy két tannyelvű gimnáziumban tanulsz, és az apukád minden reggel elvisz iskolába. Szereted a földrajzot és az utazásokat. Már jártál Thaiföldön és Indonéziában is a szüleiddel, és ezen a nyáron Olaszországba tervezel utazni. Egy nap majd szeretnél eljutni egészen Ausztráliáig. Az öcsédnek mindene megvan, amit csak kér, és úgy gondolod, nem igazságos, hogy neked kell utána takarítanod. Alkalmanként elmész vásárolni, és veszel magadnak szép ruhákat. Nemrégiben felfedezted a turkálókat. Azonnal megörültél az alacsony áraknak, ezért egyre többször vásárolsz ott. Eljársz a barátaiddal klímaváltozás elleni tüntetésekre, mert szeretnél segíteni a bolygó megmentésében és a környezetünkön is.

Szerepjáték

BABAR

A neved Babar. 14 éves fiú vagy, és egy pakisztáni város, Karachi peremén élsz. A szüleid naponta bejárnak egy textilgyárba dolgozni és ezalatt te vigyázol a 13 és 15 éves húgaidra. A szüleid ritkán vannak otthon, ezért nagyon szeretsz velük lenni és a finom ételeket enni, amiket hazahoznak. Néha elmész az iskolába, és sokat játszol a barátaiddal az utcán. A barátaid főként bangladesi és afganisztáni gyerekek, akik a családjukkal azért jöttek ide, hogy dolgozzanak, és hasonlóan hozzád, ők is szegénységben élnek. Alkalmanként megosztod velük az ennivalódat, mert nagyon éhesek. Lassan tudsz olvasni, és a legtöbb betűt ismered.

Szerepjáték

RADHAKRISHAN

A neved Radhakrishnan. 15 éves lány vagy, és Indiában, Vidarbha területén élsz. Apukád földművelő, és mint sokan a környéken, ő is gyapotot termeszt. Néha elmész iskolába, de amikor kell, a földeken dolgozol, vagy a testvéreidre vigyázol. Csak alkalomadtán játszol a barátaiddal, mert a munka általában elveszi a legtöbb szabadidődöt. Mivel nincs sok időd iskolába járni, eddig csak olvasni és írni tanultál meg. Néha éhes vagy, mert nincs mit enni, főleg amikor a monszun tönkreteszi a termést, vagy amikor a megtermelt gyapot mennyisége nem hoz elég bevételt, hogy abból étel kerüljön az asztalra. Az utcán levő kútból iszol, és a vizet vödörökben hordod a kunyhódig. Néha furcsa íze van a víznek.

Szerepjáték



DAVID

A neved David. 18 éves fiú vagy, és Csehországban, Brno városában laksz. Egy divatiskolában tanulsz. 15 éves korod óta dolgozol részmunkaidőben, és a szüleid szeretnék, hogy független legyél. Évente egyszer elmész a szüleiddel és az öcséddel nyaralni. A barátaiddal jártok fesztiválokra és táborozni is. Másnak érzed magad, és szereted megmutatni az egyéniségedet. Élvezed, ha átkutathatod a turkálókát és a bolhapiacokat. Főként saját magad varrta ruhákat hordasz, és tetszik neked a fenntartható divat. Ez a téma nagyon közel áll a szívedhez, és még közelebb kerül hozzád, amikor az iskolád elindítja az új, ökotextil nevű képzést.

Szerepjáték

JEKATERINA

A neved Jekaterina. 17 éves lány vagy, Ukrajnában, Rivnev külvárosában laksz, Fehéroroszország határán. Középiskolába jársz, de esténként eljársz dolgozni, hogy segíts a családonak. Anyukád hosszú ideje munkanélküli, apukád pedig egy textilgyárban dolgozik. 12 órás műszakban dolgozik felügyelőként. Két fiatalabb testvéreddel közös a hálószobátok. Nagyon sokat dolgozol, ezért nincsen időd a barátaidra és a hobbidra. Titokban pénzt takarítasz meg angol tanulásra, hogy majd külföldön járhass egyetemre.

Szerepjáték