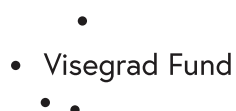


GAME OF CLOTHES

Życie dzieci w świecie mody



RecyCOOL
Academy

Nitka

CEL

- Celem gry jest zrozumienie doświadczeń i życiowych szans dzieci, których rodzice pracują w branży modowej w różnych częściach świata,
- oraz odkrycie, jak te doświadczenia i szanse są powiązane z doświadczeniami i szansami graczy.

OPIS/ZASADY

W trakcie gry przedstawiane są historie dzieci, których rodzice pracują w łańcuchu wartości branży modowej w różnych zakątkach świata. Uczestnicy odgrywają role poszczególnych dzieci i porównują własne doświadczenia i szanse z doświadczeniami i szansami postaci, w które się wcielają.

Na koniec uczestnicy dzielą się emocjami, jakie wywołało w nich patrzenie na świat z perspektywy innej osoby oraz omawiają pojęcie empatii.

TEMATY

- Życie i kultura osób mieszkających w różnych częściach świata.
- Miejsca łańcucha wartości branży modowej, w których występuje problem dziecięcej siły roboczej.

NARZĘDZIA

Karty z wydrukowanymi historiami

AKTYWNOŚĆ NR 1: KIM JESTEŚ?

Każdy gracz otrzymuje kartę z historią dziecka (karty znajdują się w załączniku). Tę samą kartę może otrzymać więcej niż jeden gracz. Wszyscy uczestnicy po cichu czytają swoje historie i próbują wyobrazić sobie siebie w roli opisanych dzieci. Aby pomóc graczom, możesz zadać im poniższe pytania:

- Jak to jest być dzieckiem w miejscu, w którym mieszkasz?
- Jak wygląda Twój dom?
- Jakie gry i zabawy lubisz?
- Gdzie pracują Twoi rodzice?
- Jak wygląda Twój dzień? Co robisz rano, po południu i wieczorem?
- Jaki jest Twój styl życia?
- Co robisz w wolnym czasie?
- Czy zarabiasz pieniądze? Jeśli tak – ile?
- Czy dostajesz kieszonkowe? Na co je wydajesz?
- Dokąd jeździsz na wakacje lub ferie?
- Co sprawia, że jesteś szczęśliwy(-a)?
- Czego się boisz?

*Po zadaniu poszczególnych pytań odczekajcie kilka chwil, tak aby każda osoba miała wystarczająco dużo czasu na wyobrażenie sobie postaci, w którą się wcieliła.

AKTYWNOŚĆ NR 2: JAK WYGLĄDA TWOJE ŻYCIE?

Poproś graczy, aby stanęli w jednym rzędzie. Następnie odczytaj poniższe twierdzenia, tak aby wszyscy je usłyszeli. Po przeczytaniu każdego twierdzenia daj graczom trochę czasu na przemyślenie go. Następnie zapytaj, czy się z nim zgadzają. Poproś, aby osoby, których odpowiedź brzmi TAK, zrobiły mały krok do przodu. Upewnij się, że gracze czują się komfortowo z pozostaniem na miejscu lub wystąpieniem do przodu. Ważne jest, aby przez pewien czas uczestnicy utrzymywali swoje tożsamości w tajemnicy i poruszali się bez wygłaszania jakichkolwiek komentarzy. Od czasu do czasu – kiedy gracze zmieniają lub zachowują pozycje w reakcji na poszczególne twierdzenia – poproś wszystkich, aby się rozejrzeli i zobaczyli, jak daleko zawędrowali w porównaniu z innymi.

- Masz ciepły i bezpieczny dom.
- Nigdy nie doświadczyłeś(-aś) problemów finansowych.
- Możesz pójść do szkoły i nauczyć się podstaw czytania i pisania.
- Twoja społeczność akceptuje Twój język i kulturę.
- Twoje opinie o społeczeństwie i polityce mają znaczenie dla ludzi z Twojego otoczenia.
- Ludzie są zainteresowani Twoją opinią na różne tematy.
- Wiesz, kogo możesz prosić o pomoc.
- Nigdy nie doświadczyłeś(-aś) dyskryminacji.
- Masz zapewnioną opiekę socjalną i medyczną.
- Możesz wybrać się z rodziną na wyjazd wypoczynkowy co najmniej raz w roku.
- Możesz zaprosić przyjaciół do domu na obiad.
- Cieszysz się swoim życiem i optymistycznie patrzysz w przyszłość.
- Nie martwisz się, że ktoś może Cię zaatakować na ulicy.
- Co jakiś czas chodzisz do kina lub teatru.
- Masz pewność, że jeśli kiedyś będziesz wychowywał(a) dzieci, będą one wiodły godne życie.
- Możesz kupować nowe ubrania co trzy miesiące.
- Możesz zakochać się, w kim tylko chcesz, i umawiać się z tą osobą.
- Masz dostęp do internetu i możesz swobodnie z niego korzystać.

Gdy zostaną odczytane wszystkie twierdzenia, uczestnicy nie będą stać w jednym rzędzie – niektórzy będą znajdować się z przodu, a niektórzy z tyłu. Poproś ich, aby się rozejrzeli i zadali sobie następujące pytania:

- Dlaczego stoją w takich, a nie innych miejscach?
- Kto jest kim?
- Kto gdzie mieszka?
- Jak są związani z łańcuchem wartości branży modowej?

AKTYWNOŚĆ NR 3: ODBICIA

Poproś jednego gracza, aby przeczytał swoją historię w imieniu wszystkich graczy z tą samą historią.

Po każdej historii (rundzie) zadaj grupie następujące pytania:

- Czy mieliście jakieś pytania podczas gry?
- Czy chcieliście poruszyć jakiś temat?
- Jak się czuliście, kiedy nie mogliście zrobić kroku do przodu?
- Do tych, którzy posuwali się do przodu – kiedy zauważyliście, że inni zostają z tyłu?
- Czy w którymkolwiek momencie czuliście, że łamane są podstawowe prawa człowieka?
- Czy byliście w stanie odgadnąć, kim są pozostałe postaci?
- Czy było trudno odgrywać swoje role?
- Czy ta aktywność odzwierciedla to, jak działa nasze społeczeństwo?
Jeśli tak – pod jakim względem?
- Czy potraficie wymienić podstawowe prawa człowieka, które zostały złamane?
- Kto był kim? Kiedy gracze powiedzą innym, kogo grali?
- Kiedy opowiedzą innym o swoich doświadczeniach i życiowych szansach?

WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE

- Dopilnuj, by uczestnicy rozumieli, że udzielają odpowiedzi w imieniu postaci, które odgrywają – nie w swoim.
- Stawianie kroku do przodu oznacza postawienie jednej stopy przed drugą (należy stawiać małe kroczki, każdy o tej samej długości, tak aby nie zajmować zbyt dużo miejsca).
- Jako gospodarz gry próbuj brać pod uwagę przeżycia uczestników. Niektórzy mogą zostać przytłoczeni emocjami – na przykład wywołanymi poczuciem niesprawiedliwości. Zwracaj więc dużą uwagę na to, jak uczestnicy czują się podczas aktywności.
- Dyskusja końcowa powinna być moderowana, tak aby nie odbiegała od poruszanych tematów. Gracze muszą mieć jednak możliwość swobodnego wyrażania myśli i odczuć.

ZAŁĄCZNIK

Historie:

KIZZA

Masz na imię Kizza. Jesteś 16-letnią dziewczyną i mieszkasz na obrzeżach Kampali, stolicy Ugandy. Masz trójkę rodzeństwa. Często bawisz się z nimi i swoimi przyjaciółmi na ogromnym wysypisku śmieci nieopodal miasta. Uwielbiasz grę w chowanego, ponieważ szukając kryjówek lub współuczestników zabawy, odkrywasz wiele ciekawych rzeczy. Do szkoły jeździsz rowerem, który znalazłaś na wysypisku. Twój tata naprawił go dla Ciebie. Lubisz tańczyć i bawić się w teatr ze swoimi przyjaciółkami. Twój rodzic prowadzi sklep z odzieżą używaną. Gdy mają dobry utarg, w ramach podziękowania za pomoc kupują Tobie i Twojemu rodzeństwu lody.

Gra w odgrywanie ról



AZAD

Masz na imię Azad. Jesteś 15-letnią dziewczynką, pracujesz w fabryce w Bangladeszu, gdzie ręcznie przyszywasz metki do torebek. Na polecenie przełożonych musisz przenosić skórzane materiały do strefy produkcyjnej. Pracujesz od wczesnego ranka do późnej nocy, ale nie wiesz, jak długo dokładnie, bo nikt nie nauczył Cię korzystać z zegara. Ty i Twoi współpracownicy wykonujecie obowiązki w jednym pomieszczeniu, siedząc ramię w ramię. Często jesteś głodna. Pracę kończysz po zachodzie słońca. Udajesz się wtedy do chaty obok fabryki, gdzie wszyscy śpią na podłodze. Nie wiesz dokładnie, gdzie mieszkasz i pracujesz – nikt Ci nie powiedział. Gdy jeszcze byłaś w domu, przez rok chodziłaś do szkoły, ale potem rodzice wysłali Cię do pracy w mieście, żebyś mogła mieć lepsze życie. Nie widziałaś ich od tamtej pory. Nawet jeśli zechciałabyś iść do nich, nie wiedziałabyś, jak do nich wrócić. Gdzieś żyje czworo Twojego rodzeństwa: trzy siostry i jeden brat. Często bolą Cię ręce. Tracisz oddech podczas dźwigania ciężkich rzeczy.

Gra w odgrywanie ról

EVA

Masz na imię Eva. Jesteś 17-letnią dziewczyną mieszkającą w Koszycach (Słowacja). Uczysz się w dwujęzycznej szkole średniej. Każdego ranka tata podwozi Cię na lekcje. Lubisz geografę i uwielbiasz podróże. Wspólnie z rodzicami zwiedziłaś już Tajlandię i Indonezję, a tego lata zamierzasz wybrać się do Włoch. Pewnego dnia chciałabyś polecieć do Australii. Twój młodszy brat ma wszystko, o co tylko poprosi. Uważasz za niesprawiedliwe to, że musisz po nim sprzątać. Czasem udajesz się do sklepu odzieżowego i kupujesz sobie nowe ładne rzeczy. Niedawno odkryłaś sklepy z odzieżą używaną. Od razu je polubiłaś ze względu na niższe ceny. Zaczęłaś kupować tam częściej. Wraz z kolegami i koleżankami z klasy uczestniczysz w protestach przeciwko zmianom klimatycznym. Chciałabyś uratować planetę i pomóc środowisku.

Gra w odgrywanie ról

BABAR

Masz na imię Babar. Jesteś 14-letnim chłopcem i mieszkasz na obrzeżach Karaczi, miasta w Pakistanie. Twój rodzic jest zatrudniony w fabryce tekstyliów. Kiedy wychodzą do pracy, opiekujesz się swoimi siostrami, które mają 13 i 15 lat. Mama i tata często wyjeżdżają, dlatego gdy wracają, cieszysz się ich towarzystwem i pysznym jedzeniem, które przynoszą. Czasami chodzisz do szkoły. Często bawisz się z przyjaciółmi na ulicy. Twój przyjaciel pochodzi głównie z Bangladeszu lub Afganistanu. Przyjechali tutaj z rodzinami do pracy. Żyją tak jak Ty – w ubóstwie. Czasami dzielisz się z nimi jedzeniem, bo są bardzo głodni. Potrafiś czytać, choć robisz to wolno, znasz też większość liter.

Gra w odgrywanie ról



RADHAKRISHAN

Masz na imię Radhakrishnan. Jesteś 15-letnią dziewczyną żyjącą w regionie Vidarbha w Indiach. Twój tata jest rolnikiem i uprawia bawełnę, jak wiele osób w okolicy. Czasami chodzisz do szkoły, ale głównie pracujesz w polu lub opiekujesz się młodszym rodzeństwem, gdy zachodzi taka potrzeba. Niekiedy bawisz się z przyjaciółmi, ale z reguły to praca zajmuje większość Twojego wolnego czasu. Jako że nie możesz zbyt często chodzić do szkoły, dotychczas nauczyłaś się jedynie czytać i pisać. Czasem jesteś głodna, bo nie ma nic do jedzenia, zwłaszcza gdy monsun zniszczy plony lub gdy zbiór bawełny jest niewystarczający, aby kupić jedzenie za pieniądze uzyskane z jego sprzedaży. Wodę pobierasz z publicznej studni i nosisz ją w wiadrach do swojej chaty. Czasem dziwnie smakuje.

Gra w odgrywanie ról

DAVID

Masz na imię David. Jesteś 18-letnim chłopcem i mieszkasz w Brnie w Republice Czeskiej. Uczysz się w liceum o specjalizacji modowej. Odkąd skończyłeś 15 lat, pracujesz dorywczo. Rodzice chcą, abyś był niezależny. Raz w roku udajesz się na wakacje z rodzicami i bratem. Chodzisz na festiwale i jeździsz na kempingi z przyjaciółmi. Czujesz się wyjątkowy. Uwielbiasz podkreślać swoją indywidualność. Lubisz szukać ciekawych rzeczy w sklepach z odzieżą używaną i na pchlich targach. Przeważnie nosisz ubrania, które sam zrobiłeś. Popierasz założenia mody ekologicznej. Ten temat jest bardzo bliski Twojemu sercu - i stanie się jeszcze bliższy, gdy Twoja szkoła zorganizuje kurs o ekologicznych tekstyliach.

Gra w odgrywanie ról

JEKATERINA

Masz na imię Jekaterina. Jesteś 17-letnią dziewczyną mieszkającą na obrzeżach miasta Równe w Ukrainie, dość blisko granicy z Białorusią. Uczysz się w liceum, a wieczorami pracujesz, aby wspomóc rodzinę finansowo. Twoja mama jest bezrobotna, a tata - zatrudniony w fabryce tekstyliów jako kierownik na 12-godzinnych zmianach. Masz dwójkę młodszego rodzeństwa, z którym dzielisz pokój. Praca i nauka zajmują Ci tyle czasu, że nie masz go za dużo na spotkania z przyjaciółmi i realizowanie własnych pasji. Potajemnie odkładasz pieniądze w nadziei, że kiedyś będziesz mogła studiować język angielski za granicą.

Gra w odgrywanie ról