

# GAME OF CLOTHES

## Állítások



RecyCOOL  
Academy

Nitka

### 1. játék

## ÁLLÍTÁSOK MEGVITATÁSA

### Cél

Ennek a vita-játéknak az a célja, hogy őszinte beszélgetésre ösztönözze a játékosokat, és hogy egymás véleményét és a körülöttünk lévő világhoz való viszonyukat megismerjék.

### Játékosok száma

min. 2 fő

### Leírás

Javaslatok a játékhoz:

- Az állítások alkalmasak csoportos beszélgetésre, hogy mélyebb gondolatokat indítsanak el és a résztvevők jobban megismerjék egymást.
- A vita folyhat páronként vagy kis csoportokban; előtte adjunk időt a játékosoknak, hogy elolvassák és értelmezzék az állításokat és azok jelentőségét. A vitába minden játékos egyformán beleszólhat, és a játékosok reflektálhatnak egymás megjegyzéseire.
- Mindenki véleményét és nézeteit hallgassuk meg.

### Szabályok

#### 1.

A játékosok elolvassák az állításokat és egyesével megvitatják azokat kis csoportokban (ideálisan 2-5 fő). Az alábbi kérdésekkel tudjuk segíteni a vitát:

- Hallottad már ezt az állítást korábban? Ha igen, kitől és milyen módon?
- Gondolkodtál-e már azon, hogy mi mindent foglal magában ez az állítás?
- Mire utal ez az állítás?
- Vajon ez az állítás:
  - » általános tudás
  - » tudományosan bizonyított tény
  - » egy jelenlegi helyzet/ valóság megállapítása
  - » egy kifogás
  - » egy érzelmi kijelentés
  - » valami más?
- Igaznak vagy hamisnak tartod ezt az állítást a saját életkörülményeidhez képest?
- Van-e olyan bizonyíték, ami alátámasztja ezt az állítást? Ha igen, mi az?
- Mi a véleményed vagy mit érzel ezzel az állítással kapcsolatban?

## 2.

A játékosok csoportokban (vagy párokban) értékelik a következő kérdéseket:

- Ez az állítás problémát vagy egy megoldást ír le?
- Ez az állítás miért probléma vagy megoldás?
- Vagy esetleg mindkettő?
- Ha probléma, akkor mi okozza?
- És ha megoldás, akkor ez-e a megfelelő (ez az, ami működik számomra és a társadalom számára is, vagy vannak más, jobb megoldások is?)
- Miért van ez?

## 3.

A játékosok csoportokban (vagy párokban) választanak két kártyát, és megpróbálnak logikus és realisztikus kapcsolatot találni a két állítás között. Kitalálhatnak valamilyen kapcsolatot vagy történetet, de mindenképpen valóságosnak és környezetbe illőnek kell lenniük.

(Például: Fontosak nekem azok az emberek, akik a ruháimat varrták. Tudom, milyen anyagból készültek a ruháim. – Itt a kapcsolódási pont a játékosokat növekvő figyelemre vezetheti a ruhaiparban dolgozók munkakörülményeiről, illetve a fogyasztókként/ vásárlókként meglévő felelősségükkel összevetve.

## Módszertani tippek

- Ajánlatos szituációtól és csoporttól függően kiválogatott állításokkal játszani az összes állítással szemben.
- Vegyük figyelembe a játékosok képzettségi szintjét, a témában való jártasságukat és az érdeklődésüket is.

## 2. játék

# PONTOZD AZ ÁLLÍTÁSOKAT

## Célok

Saját hozzáállásunk felmérése a divathoz/ ruhákhoz egy állítás-sorozat kapcsán.

## Játékosok száma

min. 4 fő

## Eszközök

Kisebb papírdarabok és írószer minden játékosnak, egy papírlap és írószer a játékvezetőnek.

## Szabályok

A játékvezető felolvassa az állításokat (véletlenszerű sorrendben, vagy csak válogatott állításokat) egyesével. A játékosok pontozzák az állításokat, egy papíron vezetik azt és a játék végén átadják a játékvezetőnek. A játékvezető összegzi a csoport véleményét (ily módon a játék lehet névtelen és lehet nevesített is). A játékvezető elindíthatja a megbeszélést a legtöbb pontot kapott állítás alapján, hogy a csoportnak mi a véleménye, gondolata az adott állításról és, hogy azt mindenki ugyanúgy értelmezi-e. A csoport megvitathatja, miért pontozták úgy az állítást és elmondhatják véleményüket. A mondatot át is fogalmazhatják, hogy még inkább jellemző legyen rájuk nézve. A megbeszélés végén újra értékelhetik az állításokat, ha közben változott a véleményük.

Pontozd a következő állításokat saját magadra vonatkozóan:

Jelölési útmutató/ Pontozás::

- 1 egyáltalán nem jellemző
- 2 kevésbé jellemző
- 3 semleges/ nem fontos/ nem releváns/ nem tudod/ nem tudsz dönteni
- 4 jelentősen jellemző
- 5 teljes mértékben jellemző

## Módszertani tippek

- A játék időtartamát nagymértékben befolyásolja az átbeszélte/megvitatott állítások mennyisége.
- Ez a játék nem játszható az összes állítással, azokat ez esetben ki lehet hagyni vagy át lehet fogalmazni. Pl.: De a címke szerint környezetbarát / újrahasznosított. → Elhiszem, amit a márkák ráírnak/ rányomtatnak a címkére.
- A megbeszélés végén minden résztvevő elmondhatja, hogyan fogalmazná újra az állítást, hogy az jellemző legyen rájuk. Például: Én vagány akarok lenni, ezért akarom megtalálni a saját stílusom, ami egyedi és ezáltal jobban ki tudom magam fejezni.
- A pontozás lehet útmutató egy divatiparról szóló beszélgetést vagy projektet megelőzően és azt követően is, hogy ezáltal képet kapjanak arról a szervezők, hogy volt-e hatása a beszélgetésnek. Ez esetben az állításokat tartalmazó dokumentum lehet kérdőív-szerű, ahol a felsorolt pontszámok közül karikázással lehet választani.

### 3. játék

## VITA KLUB

#### Célok

A játékosok tárgyalási, érvelési technikájának fejlesztése a nézőpontjaik bemutatásával, különböző szerepekben való helytállás gyakorlása és konstruktív vélemény-nyilvánításra ösztönzés. A vita remek eszköz a szónoki képességek edzésére is. Mi több, a viták által a játékosok több információra tesznek szert és ezáltal tudatosabb módon tudnak a ruhaipar legnagyobb problémáival kapcsolatban véleményt alkotni.

#### Játékosok száma

min. 6 fő

#### Eszközök

íróeszközök, jegyzetpapírok, székek

#### Leírás/ szabályok

A vita lényegében egy állítás megbeszélése. Fontos előre tisztázni, hogy a vita során felhozott érvek és gondolatok nem minden esetben jellemzőek a játékosra, azokat a játékban betöltött szerepe szerint említi meg.

A játékhoz általában három csoport szükséges: egy támogató, egy ellenző, és egy ítélő csoport.

A játékosokat 3 csapatra osztjuk. A játékvezetőt kiválaszthatjuk az ítélő csoportból vagy az oktatók közül is. A játékvezető állításonként cserélődhet, vagy maradhat a kiválasztott személy a játék teljes időtartamára is. A csapatokat minden állítás után cseréljük meg, például az ítélő csoport lesz az ellenző, az ellenző lesz a támogató és így tovább.

A vita-fordulók száma erősen függ a rendelkezésre álló időtől, illetve a játékosok és a játékvezető hajlandóságától. Itt egy vita-forduló megbecsült időtartamát adjuk meg (percekben).

Három csapat van, csapatonként minimum 3 fővel.

A játékvezető kiválaszt egy állítást. A kiválasztott állítást megmutatja mindhárom csapatnak. Hasznos lehet, ha a játékvezető előre felkészül az adott állítással kapcsolatban, utána jár, tudakozódik a téma felől, hogy a vitát ezáltal előre tudja mozdítani és mederben tartani.

Az állítás felolvasása után a csapatok kb. 5 percet kapnak a felkészülésre, érvek gyűjtésére. Szükség szerint lehet jegyzetelni.



A vitát a támogató csapat kezdi, egyikük előhossa az érveket. Ezután az ellenző csapat képviselője szólal fel. Az ítélő csoport a vita alatt jegyzetel, de nem kérdezhet. Egy felszólalás után újabb 5 percet kapnak a játékosok, hogy felkészüljenek a következő felszólalásra. Minden felszólalás kb. 1-3 perc legyen. Az utolsó felszólalásban a csapatok védik eredeti álláspontjukat és felsorakoztatják az összes érvet amellet. Erre 3-5 percet szánjunk. A vita végén kb. 10 percnyi időben a játékosok meg tudják beszélni az elhangzottakat. Az ítélő csoport most lehetőséget kap, hogy kérdéseket tegyen fel, és megfogalmazza saját véleményét. A másik két csapat is válaszolhat és visszajelzést kérhet az ítélő csapattól és a játékvezetőtől.

## Módszertani tippek:

A vita játékvezetője alaposan készüljön fel az adott témával kapcsolatban, gyűjtsön minél több információt és adatot a ruhaiparról.

Néhány állítás nehezebb lehet vita-témának, ezért a játékvezető válasszon ki állításokat a vitákhoz.

A következő állítást ne használjuk ebben a játékban: „Senkinek sem kellene meghalnia a divat miatt.”

Az érvek összegyűjtése kihívás lehet a fiatalabbak számára, ugyanakkor motiváló és hasznos is lehet, ha sikerül megalapozott érveket találniuk.

Fontos figyelniük a játék időtartamára. A vitát az idősebb játékosok jobban értékelhetik a tapasztalatukból adódó fejlettebb vitatkozó-készségük miatt.

## 4. játék

# WORLD CAFE MÓDSZER

### Célok

Csoportmegbeszélések divattal kapcsolatos témákban könnyed, kreatív és rugalmas módszerrel, mely lehetővé teszi hasonló témák és információk összekapcsolását a fast fashion-ről.

### A játékosok száma:

3-5 fős csoportok

### Eszközök:

Asztalok, székek, nagyobb helyiség, jegyzetpapírok

### Leírás

Csoportmegbeszélések divattal kapcsolatos témákban könnyed, kreatív és rugalmas módszerrel, mely lehetővé teszi hasonló témák és információk összekapcsolását a fast fashion-ről.

## Szabályok

### 1.

A játékosokat osszuk 3-5 fős csoportokra (ülhetnek külön asztalokhoz, vagy alkothatnak kis köröket), és válasszunk ki egy játékvezetőt. Egy adott állítással kapcsolatban a csoportok külön beszélgessenek egymással. Az alábbi kérdések segíthetnek a beszélgetésben: Mi a jelentősége ennek az állításnak a te életedben? Helyes-e ez így, vagy meg kellene változtatni?

Legyen az asztalon papír, hogy a játékosok tudjanak jegyzetelni, rajzolni rá. A gondolatok összekapcsolásával akár gondolat-térképet is tudnak felvázolni. Erre kb. 10-20 percnyi időt adjunk.

Ha jónak látjuk, alkalmazhatjuk a „beszélő bot” módszert, amikor csak az beszélhet a csoportban, akinél van a bot, a többiek csendben hallgatják.

Ötletek a gondolat-térképhez:

- saját érzések
- saját vélemény
- objektív tények

### 2.

Miután letelt a 10-20 perc, egy játékos a csapatból menjen át egy másik asztalhoz, egy másik csoporthoz, (a játékvezető ott marad az asztalnál, és elmondja az odaülő új játékosnak, hogy mire jutottak), és vitassa meg az előző beszélgetésben elhangzottakat. A moderátor adhat több információt a jegyzetektől és rajzoktól, és a játékos is hozzászólhat.

### 3.

A beszélgetés végén a játékos egy újabb asztalhoz megy át, ahol még nem volt, és megpróbálja a lehető legtöbb véleményt összegyűjteni a legtöbb embertől. Minden csoport eldöntheti, hogy megosztja-e a gondolatait a többiekkel is.

A játékosok igyekezzenek mintázatokat keresni a gondolatokban és a végén egyességre jutni a többiekkel.

Az is járható út, ha a résztvevők minden asztalnál más állításról beszélgetnek és nem ugyanazt az egy állítást járják körbe.

## 5. játék

# ELMETÉRKÉP

### Célok

A divatot, mint külön témát komplex módon megfigyelni, összekötni az állításokat saját tapasztalatokkal és új gondolkodásmódok megismerése és összehasonlítása.

### A játékosok száma:

min. 2 fő

### Eszközök:

íróeszközök, színezésre alkalmas írőeszközök, papírlapok

## Leírás

A játékosok elolvassák az összes állítást, és megbizonyosodnak arról, hogy teljes mértékben megértették azokat.

Kétféleképpen is lehet játszani:

- Önállóan, minden egyes játékos külön készíti el a saját elmetérképét, majd összehasonlítja a többi játékoséval (egy interaktív megbeszélés során)
- Közösén, egy csapatként dolgoznak az elmetérképen (így is gyakorolva a csapatmunkát).

Az elmetérképet a legideálisabb egy nagyméretű papírlapra felrajzolni, vagy rajzolóprogramot használni erre a célra, akár online, amire a játékosok ráhelyezhetik az állításokat. Ebben a játékban nem léteznek helyes vagy helytelen gondolatok, az elmetérképet a játékosok tudása, érzései, tudatossága, életkörülményei és kölcsönös interakciója fogja meghatározni.

A játékosok megkeresik és felfedezik a kapcsolódási pontokat az adott állítások között, és számukra érthető módon papírra vetik azokat. Az állítások helyzetét érvekkel alá kell támasztaniuk.

Az állításokat az alábbi témák szerint lehet külön válogatni:

- emberi jogok
- környezet
- fogyasztási/ vásárlási szokások
- ruhaneműk ápolása
- társadalmi szokások, stb.

A játékosok dönthetnek úgy, hogy egy állítás több kategóriába is tartozik, ilyen esetben alá kell támasztaniuk a véleményüket megfelelő módon.

A játék végén a játékosok kiállítják az elkészült elmetérképeket. Akár önállóan, akár csoportban dolgoztak, össze tudják hasonlítani egymással elmetérképeiket azért, hogy ezáltal más, újabb nézőpontokat és gondolkodásmódot is megismerjenek.

## Módszertani tippek:

- Hasznos lehet a kategória témákat a játék előtt átbeszélni, körülírni, hogy minden játékos ugyanazt értse alatta, mert elképzelhető, hogy nem minden játékos ismeri az adott terminológiát.
- Hosszabb workshopot is lehet tartani idő függvényében, amikor a játékosok kollázs formájában készítik el az elmetérképet, felhasználva hozzá képeket, rajzokat, textil-anyagokat, címkéket, stb.

## 6. játék

# HA ÉN IRÁNYÍTANÁM A DIVATVILÁGOT

## Célok

Az alapvető kommunikációs és megértéshez szükséges készségek fejlesztése.

## Játékosok száma

5-20 fő

## Eszközök:

A kártyákra nyomtatott állítások, amelyek laminálhatók; egy helység székekkel

## Leírás

Játék kezdő vitázóknak – a játék során előfordulhat, hogy olyan tény ellen kell érvelnünk, amiben mi magunk hiszünk és egyetértünk azzal, ezért fontos, hogy megpróbáljuk megérteni az ellentétes nézőpontot is. Ezenkívül ez egy nagyszerű módja annak, hogy a gyerekek értékeljék a vitában a másik oldalt is, segítve őket a kritikus gondolkodási készség fejlesztésében.

Ez egy gyors játék, ezért jó kiindulópont csoporton belüli ismerkedésre (megtanulhatják egymás nevét), ugyanakkor a divatipar kérdéseivel kapcsolatos kezdeti elmélkedéshez is hasznos.

A játékosok formáljanak egy kört és a játékvezető elmagyarázza a szabályokat. Ez egy jó feladat csoporton belül az első találkozáshoz, mert így a játékosok megtanulják egymás nevét és a játék során tanult készségek pedig hasznosak lehetnek egy vita során.

## Szabályok

Kezdekör minden játékos húz egy állítást, amelyet a játék során megvitát majd. Sajnos emiatt előfordulhat, hogy a játékban részt vevőnek olyan állítás mellett kell érvelnie, amivel nem ért egyet. Alternatív megoldásként a játékosok saját maguk választhatnak egy állítást.

Az első személy bemutatkozik és elmondja, mit tenne, ha ő irányítaná a divatvilágot. Például:

„A” játékos: *„A nevem Zuzana, és ha én irányítanám a divatvilágot, senki sem halna meg a divat miatt.”*

A következő játékosnak el kell ismételnie, amit az előző játékos mondott, és röviden elmondja arról véleményét indoklással együtt. Például:

„B” játékos: *„Az ő neve Zuzana, és ha ő irányítaná a divatvilágot, senki sem halna meg a divat miatt. Én is így gondolom, mert múltkor láttam egy dokumentumfilmet a TV-n a Rana Pláza összeomlásáról Bangladesben. Igen, emberek haltak meg, ez borzasztó volt.”*

Ezután ez a játékos mutatkozik be és ismerteti az ő állítását. Például:

„B” játékos: *„A nevem Marek, és ha én irányítanám a divatvilágot, mindenkinek fontos lenne a varrodában dolgozó emberek élete.”*

„C” játékos: „Az ő neve Marek, és ha ő irányítaná a divatvilágot, mindenkinek fontos lenne a varrodában dolgozó emberek élete, én ezzel teljes mértékben egyetértek, mert az etikus divatipar kulcsa az átláthatóság.”

„C” játékos: „Az én nevem Romana, és ha én irányítanám a divatvilágot...”

Így folytatják, míg teljesen körbe nem érnek a csoportban. Ha a kör túl nagy, a moderátor kiválaszthat valakit a kör másik részéből, hogy ne unatkozzanak a többiek. Akár két kisebb csoportot is lehet alkotni.

## Módszertani tippek

Ez a játék leginkább olyan csoportban működik, ahol még nem ismerik egymást nagyon a csapattagok.

### 7. játék

# SZÓKRATÉSZI MÓDSZER

## Eszközök

székek egymással szembe fordítva,  
íróeszköz, papír

## Játékosok száma

min. 2 fő

## Célok

Wikipédia: A szókratészi módszer [...] az egyének közötti kooperatív, érvelő párbeszéd egyik formája, amely kérdések feltevésére és megválaszolására épül, ezzel ösztönözve a kritikai gondolkodást, a gondolatok és megbúvó előítéletek kinyilvánítását.

Az ilyen típusú, kérdések feltevésére és megválaszolására épülő vita fejleszti a kritikus gondolkodás készségét, továbbá segíti a téma lényegét megismerni. A páros viták rendkívül ösztönzőek, mert gyakran be kell ismernünk saját ismereteink hiányosságát (vagy tájékozatlanságunkat az adatok és tények tekintetében), valamint meggyőződéseink tévességét is.

## Leírás/ Szabály

Wikipédia: A szókratészi módszer [...] az egyének közötti kooperatív, érvelő párbeszéd egyik formája, amely kérdések feltevésére és megválaszolására épül, ezzel ösztönözve a kritikai gondolkodást, a gondolatok és megbúvó előítéletek kinyilvánítását.

A csoport párokra oszlik. Minden pár kap két állítást.

Az első vitakörben az egyik játékos ismerteti az állítást a beszélgetőpartnerének, és elmondja, hogy egyetért-e azzal vagy nem. A beszélgetőtárs segítheti a vitát rövid és egyszerű kérdésekkel, (például „Ki?”, „Hol?”) és részletező kérdésekkel is (például „Miért értesz egyet ezzel az állítással?”, „Van-e bármilyen információd ezzel a témával kapcsolatban?”, „Ki mondta/ írta, hogy ez igaz?”, „Te miért nem varrod meg a saját ruháidat?”, vagy „Miért fontosak neked azok az emberek, akik a ruháidat varrták?”).

A második vitakörben a beszélgetőpartnerek szerepet cserélnek: aki eddig kérdezett, most az ő állítását ismerteti és fejti ki arról véleményét. A beszélgetés végén mindkét fél kiértékelheti röviden a válaszokat, kinyilváníthatja további gondolatait és véleményét (egymásnak vagy akár az egész csoport előtt). Összefoglalhatják a beszélgetéseket és megválaszolhatnak néhány alapvető kérdést, pl. megváltozott-e a véleményük a játék alatt? Voltak meglepő állítások/ kérdések/ válaszok? Milyen volt a beszélgetés: nyomasztó, vidám, élvezetes, gondolatébresztő, stb.? Egyetértett-e a vitapartnerével vagy sem?

### **Módszertani tippek:**

Ez a játék fiatalabb játékosoknak nagyobb kihívás lehet. A játékosoknak felkészülési időt kell biztosítani a viták előtt. A moderátor is legyen felkészült, hasznos lehet, ha további információval és adatokkal készül a ruhaiparral kapcsolatban.

A vita játék az idősebb korosztály részére élvezetesebb lehet.

Statement Game

I care about the people  
who made my clothes.

Záleží mi na lidech,  
kteří vyrábí mé oblečení.

Fontosak nekem azok az emberek,  
akik a ruháimat varrták.

Przejmuję się osobami,  
które robiły moje ubrania.

Záleží mi na ľuďoch,  
ktorí vyrábajú moje oblečenie.



Statement Game

No one should die for fashion.

Nikdo by kvůli módě neměl umírat.

Senkinek sem kellene meghalnia  
a divat miatt.

Nikt nie powinien umierać przez modę.

Nik by nemal zomrieť pre módu.



Statement Game

But the label says  
it's green/recycled.

Ale na visačce pišou, že je to  
eko/recyklované.

De a címke szerint  
környezetbarát/újrahasznosított.

Przecież na metce było napisane,  
że ubranie jest ekologiczne/pochodzi  
z recyklingu.

Ale na visačke je,  
že je to recyklované.



Statement Game

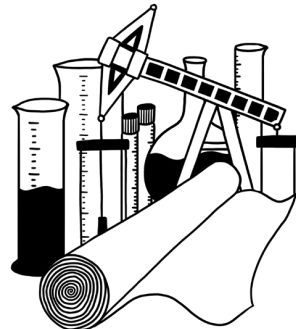
I understand that the fashion industry  
can be dirty but I just can't change it.

Rozumím tomu, že módní průmysl může být  
špinavý, ale já to prostě nedokážu  
změnit.

Értem én, hogy a divatipar szennyező,  
de én nem tudom azt megváltoztatni.

Wiem, że sytuacja w branży modowej nie  
jest idealna, ale nie mogę z tym nic  
zrobić.

Rozumiem, że módny priemysel je špinavý,  
ale nie je v mojich silách to zmeniť.





Statement Game

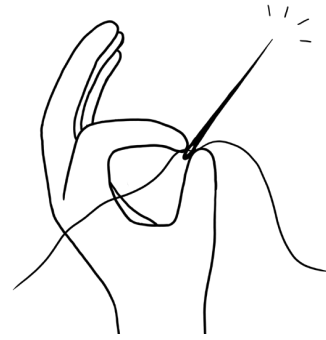
Mending clothes is for losers/the poor.

Oprapování oblečení je pro chudáky.

Az elszakadt ruhákat csak a lúzerek/szegények varrják meg.

Naprawianie ubrań jest dla przegrzywów/biedaków.

Oprapovanie oblečenia je pre chudákov.



Statement Game

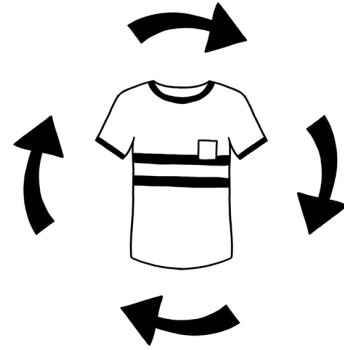
Loved clothes last.

Milované oblečení vydrží.

A szeretett ruháknak hosszabb az élettartama.

Ubrania, o które się dba, żyją dłużej.

Milované kúsky vydržia.



Statement Game

All clothes collected in textile containers are distributed to charity.

Všechno oblečení z kontejnerů na textil putuje na charitu.

A textil-gyűjtő konténerekbe dobott ruhák jótékony szervezetekhez kerülnek.

Wszystkie ubrania z kontenerów na tekstylia są dostarczane organizacjom charytatywnym.

Všetko oblečenie zozbierané v textilných kontajneroch je odovzdané charitám.



Statement Game

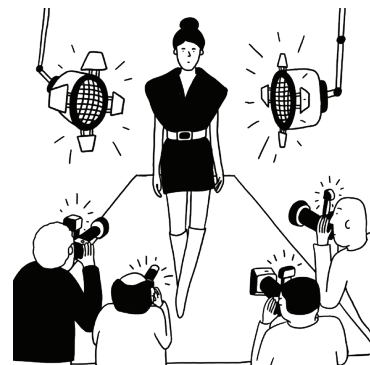
I want to be cool. That is why I need to follow the trends in fashion.

Chci být cool. Proto potřebuji sledovat módní trendy.

Én vagány akarok lenni. Ezért követnem kell a divat-trendeket.

Chcę być cool. Dlatego muszę podążać za najnowszymi trendami mody.

Chcem byť cool. Preto sledujem trendy v móde.







Statement Game

I know what my clothes are made of.  
Vím, z čeho je mé oblečení vyrobeno.  
Tudom, milyen anyagból készültek  
a ruháim.  
Wiem, z czego zrobione są moje ubrania.  
Viem, z čoho je moje oblečenie vyrobené.



Statement Game

It's impossible for me to find  
good clothes in second hand shops.  
Není pro mě možné, abych na sebe  
v second-handu našla/našel dobré  
oblečení.  
Lehetetlen számomra, hogy jó ruhákat  
találjak egy turkálóban.  
Nie mogę znaleźć dobrych ubrań w sklepach  
z odzieżą używaną.  
V second hand obchodoch nedokážem nájsť  
dobré oblečenie.



Statement Game

Buying new clothes is easy and cheap.  
Nakupování nového oblečení  
je snadné a levné.  
Új ruhákat venni könnyű és olcsó.  
Kupowanie nowych ubrań  
jest proste i tanie.  
Nakupovať nové oblečenie  
je jednoduché a lacné.



Statement Game

Sustainable fashion is not affordable.  
Udržitelnou módu si nemůžu dovolit.  
A fenntartható divat nem megfizethető.  
Moda ekologiczna nie jest  
przystępna cenowo.  
Udržateľnú módu si nemôžem dovoliť.





Statement Game

I have nothing to wear.

Nemám co na sebe.

Nincs egy ruhám se, amit felvegyek!

Nie mam się w co ubrać.

Nemám si čo obliecť.



Statement Game

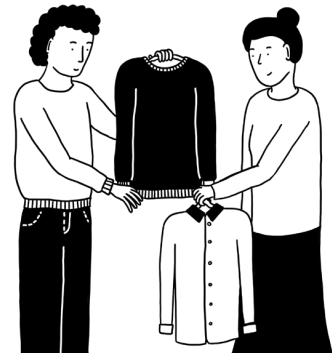
I just can't wear clothes which were worn by someone else before.

Já si prostě nemůžu dát na sebe oblečení po někom.

Én egyszerűen nem tudom hordani azokat a ruhákat, amiket más már korábban használt.

Po prostu nie mogę nosić ubrań, które były noszone przez kogoś innego.

Nemôžem si dať na seba niečo, čo už niekto predtým nosil.



Statement Game

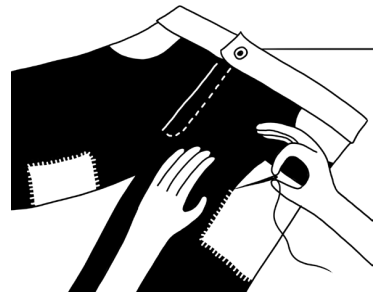
I like personalising my wardrobe with my own hands.

Rád/a si upravuji šatník vlastními rukama podle svých představ.

Szeretem egyedivé tenni a ruháтарам.

Lubię samodzielnie personalizować swoje ubrania.

Rád/rada si upravujem oblečenie vlastnými rukami.



Statement Game

I'm not into fashion, I have nothing to do with fashion and clothes.

Móda mě nezajímá.

Mě se móda nebo oblečení netýká.

Engem nem érdekel a divat, semmi közöm a divathoz és a ruhákhoz.

Nie interesuję się modą ani ubraniami.

Móda ma nezaujíma, mňa sa oblečenie a móda netýkajú.

