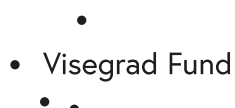


GAME OF CLOTHES

Výroky



RecyCOOL
Academy

Nitka

HRA 1

POJĎME DISKUTOVAT

CÍL

Cílem této hry je podnítit hlubší diskuzi mezi účastníky a zjistit, jaké jsou jejich názory a přístupy k životu.

POČET HRÁČŮ

2 a více

POPIS

Karty s výroky mohou být použity při skupinových aktivitách, kdy chcete podnítit hlubší diskuzi mezi účastníky s cílem vzájemně se lépe poznat. Nabízíme možnosti využití karet. Diskuze mohou probíhat ve dvojicích nebo malých skupinách; před jejich zahájením by měli mít účastníci šanci seznámit se s výroky, aby správně pochopili jejich význam. Diskuze by měly být otevřené, účastníci by do nich měli přispívat stejnou měrou a zároveň by měli přemýšlet o názorech ostatních. Je potřeba, aby všichni měli možnost vyjádřit své názory a postoje.

PRAVIDLA

1.

Hráči společně procházejí jednotlivé karty s výroky a diskutují o nich ve skupinkách (ideálně 2-5 lidí). Diskuzi mohou oživit následujícími otázkami:

- Už jsi tento výrok slyšel/a? Od koho a při jaké příležitosti?
- Přemýšlel/a jsi někdy o důsledcích tohoto výroku?
- Co z tohoto výroku vyplývá?
- Je tento výrok:
 - » obecně známý fakt
 - » vědecky podložený fakt
 - » založen na současné situaci/realitě
 - » výmluva
 - » založen na emocích
 - » něco jiného?
- Považuješ tento výrok vzhledem ke své životní situaci za pravdivý, nebo nepravdivý?
- Lze tento výrok podpořit nějakými důkazy? Pokud ano, jaké to jsou?
- Jaké jsou tvé názory či pocity ohledně tohoto výroku?

2.

Hráči ve skupinkách (či ve dvojicích) hodnotí následující výroky:

- Popisuje tento výrok problém nebo řešení?
- Jedná se o problém nebo řešení?
- Nebo obojí?
- Pokud jde o problém – co jej způsobuje?
- Pokud jde o řešení, je toto jediné správné, tedy takové, které pomůže mně a společnosti, nebo existují jiná a lepší?
- Proč tomu tak je?

3.

Hráči si ve skupinkách (či ve dvojicích) vylosují dvě karty a následně se snaží mezi výroky na nich najít realistické spojitosti. Tyto spojitosti a příběhy si mohou vymýšlet, ale měly by být realistické a odpovídat jejich okolí.

(Příklad: ZAJÍMÁ MĚ, KDO VYROBIL OBLEČENÍ, KTERÉ NOSÍM. VÍM, Z ČEHO JE MÉ OBLEČENÍ VYROBENO. – Zjišťování spojitostí mezi těmito výroky může zvýšit povědomí o pracovních podmínkách výrobců oděvů, tedy těch, kteří šijí naše oblečení, a propojit je s povinnostmi nás, jakožto zákazníků, tedy spotřebitelů těchto oděvů.)

METODOLOGICKÉ POZNÁMKY

- V závislosti na situaci a konkrétní skupině bude lepší pracovat pouze s vybranými výroky.
- Zvažte úroveň vzdělanosti všech hráčů, jejich zájem o tyto oblasti a jejich aktivitu v nich.

HRA 2

OHODNOŤ VÝROK

CÍL

Pomocí sady výroků se zamyslet nad vlastními postoji k módě/oděvům a zhodnotit je.

POČET HRÁČŮ

4 a více

POMŮCKY

- Papíry a propiska pro každého hráče
- Papíry a propiska pro moderátora

PRAVIDLA

Moderátor postupně nahlas čte výroky (v náhodném pořadí, či pouze vybrané věty). Po každém výroku napíše hráči své hodnocení na kousek papíru, který následně odevzdají moderátorovi, který je spočítá a oznámí hráčům, jak skupina na daný problém nahlíží (takto zůstává hlasování anonymní, ale může být i otevřené). Moderátor může začít diskuzi tím, že zmíní, která hodnocení byla nejčastější, což ukáže, co si většina skupiny o daném výroku myslí. Hráči pak mohou diskutovat o tom, proč zvolili právě dané hodnocení. Dále se budou snažit přeformulovat daný výrok tak, aby s ním souhlasili. Nakonec, pokud změnili názor, mohou výrok znovu ohodnotit.

Ohodnoť daný výrok podle toho, nakolik s ním souhlasíš.

Hodnotící škála:

- 1 vůbec nesouhlasím
- 2 spíše nesouhlasím
- 3 nemám žádný názor / je mi to jedno / není relevantní / nevím / neumím se rozhodnout
- 4 spíše souhlasím
- 5 naprosto souhlasím

METODOLOGICKÉ POZNÁMKY

- Délka hry závisí na tom, kolik výroků a do jaké hloubky chtějí hráči prodiskutovat.
- Hráči by se při této hře neměli vymlouvat. Výmluvy by neměly být brány v potaz, nebo by měly být přeformulovány, např. Ale na štítku stojí zelený/recyklovaný. → Věřím tomu, co výrobce uvádí.
- Než aktivitu ukončíte, může každý z hráčů za sebe navrhnout, jak by přeformuloval daný výrok tak, aby s ním souhlasil. Například: Chci být cool, takže si musím najít vlastní styl, který bude jen můj a skrze který můžu vyjádřit sám sebe.
- Toto hodnocení může být využito před nebo po diskuzi či projektu týkajícím se módního průmyslu ke zjišťování případného dopadu. Toto může probíhat různými formami, např. skrze formulář se všemi výroky, u nichž budou hráči muset kroužkovat čísla. Hráči budou muset u každého výroku zakroužkovat jedno číslo, kterým jej ohodnotí, v závislosti na tom, do jaké míry se s ním ztotožňují. Zakroužkují 1, pokud vůbec nesouhlasí, 2 pokud spíše nesouhlasí, 3 pokud nemají žádný názor / je jim to jedno / není relevantní / nevědí / neumějí se rozhodnout, 4 pokud spíše souhlasí, 5 pokud naprosto souhlasí.

HRA 3

DEBATNÍ KROUŽEK

CÍL

Debaty jsou skvělým nástrojem, jak hráče naučit diskutovat, volit nejlepší argumenty, hrát určité role, předkládat své názory, souhlasit s někým, či naopak zdvořile a konstruktivně vyjádřit nesouhlas. Přispívají také k rozvoji vyjadřovacích dovedností. Díky této hře navíc získají větší povědomí o největších problémech oděvního průmyslu.

POČET HRÁČŮ

6 a více

POMŮCKY

Propisky, papíry na poznámky, židle

POPIS / PRAVIDLA

Debata je diskuze o určitém problému či výroku.

Je důležité zmínit, že argumenty a projevy během debat nemusejí nutně odrážet osobní názory a postoje hráčů.

Debaty se obvykle účastní tři skupiny: jedna, která daný výrok podporuje (navrhovatelé), jedna, která daný výrok napadá (opozice), a jedna, která se skládá z hráčů, kteří pozorují či pokládají dodatečné otázky a v neposlední řadě posuzují kvalitu jednotlivých argumentů a vystoupení debatujících (diváci/porota).

Hráči by se měli rozdělit do tří skupin (týmů). Moderátorem debaty pak může být někdo z diváků nebo pedagog. Moderátor může být po každém kole vyměněn, nebo jím může být pedagog po celou dobu trvání debaty. Skupiny by si měly po každém kole vyměnit role, např. diváci se stanou navrhovateli, navrhovatelé opozicí atd. Počet kol záleží na tom, kolik času na tuto aktivitu máte a na přáních a ochotě nejen hráčů, ale také moderátora. Uvádíme předpokládanou délku jednoho kola (v minutách).

Debaty se účastní tři týmy skládající se ze dvou či více hráčů, avšak je lepší, když jsou v každém týmu více než dva.

Moderátor vybere kartu s výrokem. Vybraný výrok je představen divákům i oběma debatujícím skupinám. Je vhodné, aby se moderátor na výroky použité ve hře připravil, tzn. našel si o nich dostatek informací, tipy apod., aby byl schopen debatu řídit a lépe shrnout její závěry.

Oba týmy mají k dispozici zhruba pět minut na přípravu svých projevů a dostatečně silných argumentů. Mohou si dělat poznámky.

Debatu zahajuje tým navrhovatelů, tedy ten, který výrok podporuje, a jeden z členů týmu přednese jejich argumenty. Poté si bere slovo jeden člen z týmu opozice. Jeho projev by měl trvat 1 až 3 minuty. Tento krok se opakuje, dokud nepromluví každý z členů obou týmů.

Porota si během debaty dělá poznámky, avšak nesmí během ní nijak reagovat. Oba týmy pak mají pět minut na to, aby si zapsali protiargumenty k tomu, co přednesli jejich protivníci.

Následně začíná další kolo, ve kterém se týmy snaží obhájit svá původní tvrzení. Toto kolo je kratší, trvá pouze 3–5 minut a zahrnuje i závěrečná stanoviska.

Po skončení debaty by měl moderátor dát hráčům přibližně deset minut na shrnutí a závěrečnou diskuzi. Členové poroty by taktéž měli dostat možnost položit dodatečné otázky a v závěrečné části pak uvést své názory či pohled na věc. Členové debatujících týmů mohou chtít rozebrat jejich projevy a vyžádat si zpětnou vazbu od diváků či pedagoga/vedoucího/moderátora.

METODOLOGICKÉ POZNÁMKY

Moderátor by měl být dobře připravený – doporučujeme vyhledat si dodatečné informace o oděvním průmyslu. Některé výroky mohou být pro účely debat příliš složité. Moderátor by proto měl vybírat vhodně a například zcela vynechat výrok KVŮLI MÓDĚ BY NEMĚLI UMÍRAT LIDÉ.

Pro mládež může být náročné vymyslet vhodné argumenty k některým tématům, ale zároveň pro ně může být velmi motivující, pokud se jim to povede. Výběr vhodného výroku můžete nechat na pedagogovi. Je také velmi důležité hlídat čas. Debatování může být vhodnější pro starší hráče, protože jim jejich zkušenosti mohou pomoci s kvalitnějšími argumenty.

HRA 4

V KAVÁRNĚ

CÍL

Tato aktivita představuje jednoduchý, kreativní a flexibilní způsob, jak uspořádat skupinovou diskuzi na témata týkající se módy. Umožňuje propojovat podobná témata a informace z oblasti fast fashion.

POČET HRÁČŮ

Skupiny 3–5 lidí

POMŮCKY:

Stoly, židle, místnost, papíry na poznámky či myšlenkové mapy

POPIS

Tato aktivita představuje jednoduchý, kreativní a flexibilní způsob, jak uspořádat skupinovou diskuzi na témata týkající se módy. Umožňuje propojovat podobná témata a informace z oblasti fast fashion.

PRAVIDLA

1.

Vytvořte skupiny 3-5 lidí (mohou sedět u různých stolů, či vytvořit malé kroužky) a vyberte moderátora. Skupinky pak diskutují o vybraném výroku.

- Jak ovlivňuje jejich život?
- Je to tak v pořádku, nebo je potřeba to změnit?

Na každý stůl umístěte arch papíru, na který můžou všichni psát poznámky či kreslit. Některé poznámky pak mohou být propojeny v myšlenkovou mapu. Pro diskusi vymezte 10-20 minut. Můžete také využít „štafetu“ k označení mluvčího.

Co zapisovat či kreslit do myšlenkové mapy:

- Vlastní pocity
- Vlastní názory
- Fakta

2.

Moderátor přechází od stolu ke stolu a stručně vypoví každé skupině, co se dozvěděl u té předchozí a následně o tom diskutují. Aby měl moderátor lepší přehled, může se podívat na poznámky a kresby a sám něco přidat.

3.

Takto obejde všechny stoly, aby získal názory co největšího počtu lidí, a každá skupina se může rozhodnout, zda chce, aby jejich názory znali i ostatní.

Zkuste v názorech hledat určité vzorce a nakonec dospět ke shodě. Můžete také každému stolu zadat jiné téma k diskusi.

HRA 5

MYŠLENKOVÉ MAPY

CÍL

Cílem této aktivity je komplexně nahlížet na téma módy, propojit výroky o ní s vlastními zkušenostmi, objevovat různé styly myšlení a vzájemně porovnávat své postřehy.

POČET HRÁČŮ

2 a více

POMŮCKY:

Propiska, pastelky, papíry

POPIS

Hráči si projdou všechny výroky na kartičkách a ujistí se, že jim rozumí. Pracovat mohou dvojím způsobem:

- Individuálně, kdy si každý hráč vytváří svou vlastní myšlenkovou mapu a na konci si je mezi sebou porovnají (skrze interaktivní diskuzi).
- Kolektivně, kdy všichni hráči pracují na jedné mapě (čímž procvičují práci ve skupině).

Ideálně by tvorba myšlenkové mapy měla probíhat na velkém archu papíru (případně v nějakém počítačovém programu), na který mohou hráči umístit karty s výroky. Neexistuje správná nebo špatná varianta. To, jak bude mapa vypadat, záleží pouze na znalostech hráčů, jejich pocitech, povědomí o daném problému, životní situaci a vzájemné interakci.

Hráči by měli hledat spojitosti, prozkoumávat vztahy mezi jednotlivými kartami a zapsat/zakreslit je tak, aby jim výsledek dával smysl. Měli by být schopni obhájit si umístění karet. Karty mohou třídit podle témat:

- lidská práva
- životní prostředí
- spotřební/nákupní návyky
- péče o oblečení
- společenské zvyky/výroky apod.

Možná přijdou na to, že se některé kategorie prolínají, což je v pořádku, pokud si svůj názor dokáží obhájit.

Nakonec hráči vytvoří galerii svých myšlenkových map. Pokud pracovali individuálně, mohou tak porovnat svou práci s ostatními. Případně mohou pracovat ve skupinkách a poté porovnat svou mapu s ostatními a zjistit tak názory a způsoby myšlení druhých.

METODOLOGICKÉ POZNÁMKY

- V závislosti na vzdělanosti hráčů je vhodné jednotlivá témata popsat (lidská práva, nákupní návyky apod.). Ne každá skupina/hráč terminologii zná a nemusí vědět, co jednotlivé oblasti zahrnují.
- Máte-li dostatek času, můžete tuto hru pojmout jako workshop, kde hráči vytvoří mapu ve formě koláže s obrázky, kresbami, látkami, výstřižky, štítky apod.

HRA 6

KDYBYCH VLÁDL SVĚTU MÓDY

CÍL

Cílem této aktivity je zlepšit základní komunikační a poslechové dovednosti.

POČET HRÁČŮ

5-20

POMŮCKY:

Výroky vytištěné na (zalamínovaných) kartičkách, místnost s židlemi

POPIS

Hra po debatéry začátečníky – během hry bude možná nutné argumentovat proti něčemu, v co věříme, takže je potřeba zkusit pochopit i opačný pohled na věc. Je to skvělý způsob, jak navést děti k tomu, aby dokázaly pohlédnout na argument z obou stran a rozvíjely tak své kritické myšlení.

„Kdybych vládl světu módy“ je rychlá a vhodná aktivita pro novou skupinku lidí, protože se naučí jména ostatních, ale také skvělý odrazový můstek k otevření problému módního průmyslu.

Vytvořte kroužek a vysvětlete pravidla. Jde o výbornou aktivitu na první setkání, protože se účastníci naučí jména ostatních a získají dovednosti, které mohou později uplatnit během debatování.

PRAVIDLA

Na začátku si každý hráč vylosuje výrok, o kterém bude během hry debatovat s moderátorem. Případně si může vybrat výrok dle svých preferencí. Vždy však bohužel existuje možnost, že hráč nedostane výrok, který je mu blízký. Poté hráči vytvoří kruh.

První hráč se představí a řekne, co by dělal, kdyby vládl světu módy. Například: Hráč A: *„Jmenuji se Zuzana a kdybych vládla světu módy, nikdo by kvůli módě neumíral.“*

Další hráč zopakuje výrok, který řekl hráč před ním, a vyjádří svůj názor na něj, který stručně obhájí. Například:

Hráč B: *„Její jméno je Zuzana a kdyby vládla světu módy, nikdo by kvůli módě neumíral. Vybral bych si to stejné, protože nedávno jsem v televizi viděl dokument o tom, jak se zřítíla budova Rana Plaza v Bangladéši. Opravdu tam umírali lidé a bylo to strašné.“*

Dále se představí tento hráč a přednese svůj výrok. Například:

Hráč B: *„Jmenuji se Marek a kdybych vládl světu módy, všem by záleželo na těch, kteří vyrábí oblečení.“*

Hráč C: *„Jeho jméno je Marek a kdyby vládl světu módy, všem by záleželo na těch, kteří vyrábí oblečení, a já musím souhlasit, protože pokud chceme etický módní průmysl, transparentnost je klíčová.“*

Hráč C: „*Jmenuji se Romana a kdybych vládla světu módy...*“

Takhle projdete všechny v kruhu. Pokud je hráčů hodně, moderátor může vybrat někoho, kdo stojí jinde v kruhu, aby se žádný z nich nenudil. Je také možné rozdělit velkou skupinu do dvou malých.

METODOLOGICKÉ POZNÁMKY

Tato hra je skvělá pro skupinu lidí, kteří se moc dobře neznají.

HRA 7

SOKRATOVSKÉ ROZHOVORY

POMŮCKY

Židle postavené naproti sobě,
propiska, papír

POČET HRÁČŮ

2 a více

CÍL

Wikipedie: Sokratovská metoda [...] je druh kooperativního argumentačního rozhovoru mezi jedinci, založený na pokládání a zodpovídání otázek s cílem zapojit kritické myšlení a dojít tak k poznání a objevení skrytých předpokladů. (přeloženo z anglického originálu)

Zakládá se na diskuzi ve formě pokládání a zodpovídání otázek, což vede k rozvoji kritického myšlení a pomáhá dostat se k jádru věci. Diskuze ve dvojicích mohou být velmi podnětné. Velmi často musíme uznat nedostatek vědomostí (či neznalost dat a faktů), případně nepravdivost našich přesvědčení.

POPIS / PRAVIDLA

Wikipedie: Sokratovská metoda [...] je druh kooperativního argumentačního rozhovoru mezi jedinci, založený na pokládání a zodpovídání otázek s cílem zapojit kritické myšlení a dojít tak k poznání a objevení skrytých předpokladů. (přeloženo z anglického originálu)

Účastníci pracují ve dvojicích. Každá dvojice dostane dva výroky.

V prvním kole přečte jeden z dvojice výrok svému partnerovi a vyjádří, zda s výrokiem souhlasí, nebo ne. Jeho partner by měl podněcovat diskusi pokládáním různých druhů otázek, ať už krátkých a jednoduchých (např. „Proč?“ či „Kde?“), nebo detailních (např. „Proč s tímto výrokiem souhlasíš?“, „Víš o této záležitosti něco víc?“, „Kdo řekl/napsal, že je tohle pravda?“, „Proč si nespravuješ oblečení?“, nebo „Proč tě zajímá, kdo vyrábí tvé oblečení?“).

Ve druhém kole si vymění role. Ten, co otázky pokládal, nyní vyjádří svůj názor na další výrok.

Na konci diskuze mohou stručně zhodnotit své odpovědi, nebo si promluvit o svých názorech, a to buď sami ve dvojici, nebo před celou skupinou. Mohou krátce shrnout jejich diskusi a zodpovědět pár základních otázek: Změnili jste během hry názor / pohled na věc? Překvapily vás výroky/otázky/odpovědi? Byla pro vás diskuze náročná, příjemná, zábavná, inspirativní apod.? Souhlasili jste s partnerem?

METODOLOGICKÉ POZNÁMKY

Tato hra může být náročná především pro mladší hráče. Hráči budou potřebovat čas na přípravu na diskusi. Moderátor by měl být také dobře připraven. Doporučujeme připravit si dodatečné informace a fakta o módním průmyslu.

Hra je vhodnější pro starší hráče.

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 divát 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

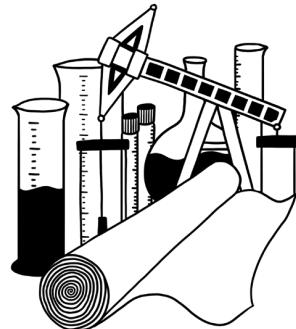
I understand that the fashion industry
can be dirty but I just can't change it.

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

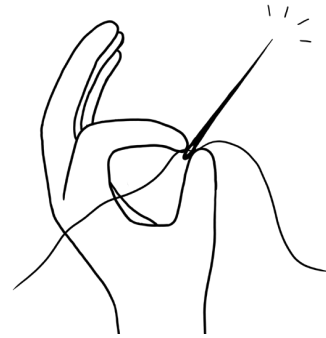
Mending clothes is for losers/the poor.

Opravování oblečení je pro chudáky.

Az elszakadt ruhákat csak a lúzerek/szegények varrják meg.

Naprawianie ubrań jest dla przegrzywów/biedaków.

Opravovanie oblečenia je pre chudákov.



Statement Game

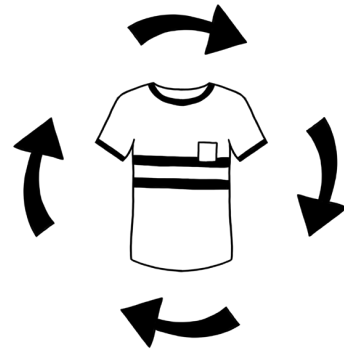
Loved clothes last.

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

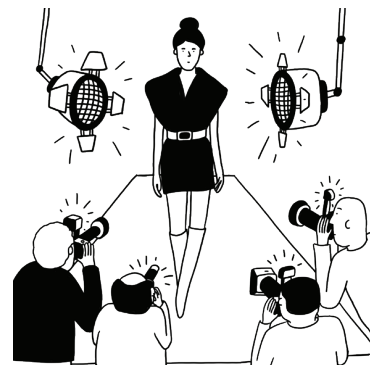
I want to be cool. That is why I need to follow the trends in fashion.

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.
Udržiteľnú 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

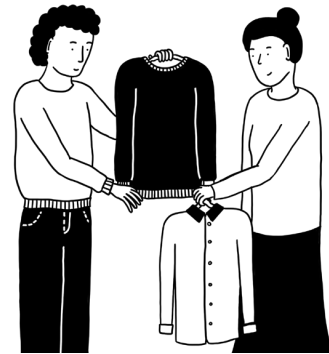
I just can't wear clothes which were worn by someone else before.

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.

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



Statement Game

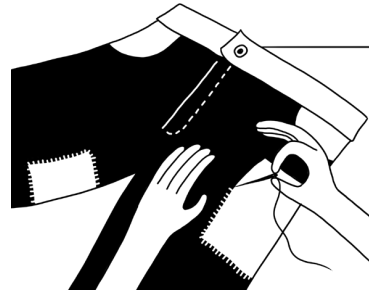
I like personalising my wardrobe
with my own hands.

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

Szeretem egyedivé tenni a ruháram.

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.

