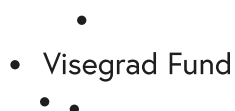


# GAME OF CLOTHES

Co Ty na to. Gra opiniotwórcza



RzeczyCOOL  
Academy

Nitka

GRA NR 1

## KARTY Z TWIERDZENIAMI – DYSKUSJE

### CEL

Celem gry jest zachęcenie uczestników do prowadzenia głębszych rozmów oraz poznawania wzajemnie swoich opinii i światopoglądów.

### LICZBA GRACZY

2 lub więcej

### OPIS

Karty z twierdzeniami można używać podczas aktywności grupowych w celu zachęcenia uczestników do prowadzenia głębszych rozmów i lepszego poznawania siebie nawzajem. Poniżej przedstawiamy sugestie dotyczące tego, jak można z nich korzystać. Rozmowy mogą być prowadzone w parach lub w małych grupach. Przed rozpoczęciem dyskusji gracze powinni poświęcić trochę czasu na przeczytanie, a także dogłębne zrozumienie twierdzeń oraz tego, co się z nimi wiąże. Rozmowa powinna być otwarta, a wszyscy gracze powinni udzielać się jednakowo i wyrażać swoje zdanie na temat wypowiedzi pozostałych. Każda osoba uczestnicząca w grze musi zostać wysłuchana.

### ZASADY

#### 1.

Gracze przeglądają karty i w grupach (składających się z 2-5 osób) dyskutują o zamieszczonych na nich twierdzeniach. Mogą ożywiać konwersację poprzez zadawanie poniższych pytań:

- Czy już kiedyś słyszałeś(-aś) to twierdzenie? Od kogo i w jakich okolicznościach?
- Czy kiedykolwiek myślałeś(-aś) o tym, z czym wiąże się to twierdzenie?
- Co sugeruje to twierdzenie?
- Czy to twierdzenie jest:
  - » wiedzą powszechną,
  - » faktem potwierdzonym naukowo,
  - » opisem rzeczywistości / obecnej sytuacji,
  - » wymówką,
  - » wypowiedzią nacechowaną emocjonalnie,
  - » czymś innym?
- Czy uważasz, że to twierdzenie jest prawdziwe w odniesieniu do Twojej sytuacji życiowej?
- Czy są jakieś dowody świadczące o prawdziwości tego twierdzenia? Jeśli tak – jakie?
- Co sądzisz o tym twierdzeniu lub jakie wzbudza w Tobie emocje?

## 2.

Gracze w grupach (lub w parach) analizują poniższe pytania:

- Czy to twierdzenie stanowi opis problemu, czy rozwiązania?
- Czy to problem, czy rozwiązanie?
- A może i to, i to?
- Jeśli to problem – co jest jego przyczyną?
- A jeśli to rozwiązanie – czy jest właściwe (czyli takie, które byłoby skuteczne w moim przypadku i w przypadku ogółu społeczności)? Może istnieją inne, lepsze metody?
- Dlaczego?

## 3.

Każda grupa (lub para) graczy wybiera po dwie karty, a następnie próbuje znaleźć logiczne i realistyczne powiązania między oboma twierdzeniami. Powiązania i historie mogą być wymyślone, muszą jednak być prawdopodobne i pasować do kontekstu.

(Przykład: PRZEJMUJĘ SIĘ OSOBAMI, KTÓRE ROBIŁY MOJE UBRANIA oraz WIEM, Z CZEGO ZROBIONE SĄ MOJE UBRANIA – odnalezienie powiązania między tymi twierdzeniami może przyczynić się do zwiększenia zarówno świadomości dotyczącej warunków pracy osób zatrudnionych w przemyśle odzieżowym i osób, które robią nasze ubrania, jak i naszej odpowiedzialności jako klientów czy konsumentów branży modowej).

## WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE

- W zależności od sytuacji i dynamiki grupy dobrze jest wybrać tylko kilka twierdzeń, a nie wykorzystywać wszystkie.
- Należy wziąć pod uwagę poziom wykształcenia graczy, ich zaangażowanie oraz zainteresowanie danymi tematami.

## GRA NR 2

# OCEŃ TWIERDZENIE

## CEL

Celem gry jest ocena i analiza własnych poglądów na temat mody i ubrań poprzez posłużenie się listą twierdzeń.

## LICZBA GRACZY

4 lub więcej

## NARZĘDZIA

- Kartka i długopis dla każdego gracza
- Kartka i długopis dla gospodarza gry

## ZASADY

Gospodarz gry odczytuje twierdzenia (w losowej lub ustalonej przez siebie kolejności). Gracze zapisują swoje oceny na karteczkach, które następnie przekazują gospodarzowi. Gospodarz zlicza głosy i przedstawia ogólne poglądy grupy na temat danego twierdzenia (głosy są anonimowe, ale mogą być także imienne). Gospodarz gry może rozpocząć rozmowę od najczęściej wybieranych cyfr – innymi słowy, od opinii na temat danego twierdzenia, którą podziela większość grupy – oraz od tego, czy dla wszystkich dana ocena oznacza to samo. Uczestnicy mogą porozmawiać o tym, dlaczego ocenili określone twierdzenie w taki, a nie inny sposób oraz wyrazić swoje opinie. Mogą także sparafrazować dane twierdzenie, aby było bliższe ich poglądom. Pod koniec dyskusji uczestnicy mogą ponownie ocenić twierdzenia, jeśli zmienili zdanie.

Oceń twierdzenie na podstawie tego, w jakim stopniu uważasz je za prawdziwe lub odzwierciedlające Twoje poglądy.

Ocena:

- 1 twierdzenie jest zupełnie nieprawdziwe
- 2 twierdzenie jest w pewnym stopniu prawdziwe
- 3 twierdzenie jest neutralne / nie ma dla Ciebie znaczenia / jest nieważne / nie wiesz / nie możesz się zdecydować
- 4 twierdzenie jest w znacznym stopniu prawdziwe
- 5 twierdzenie jest bezsprzecznie prawdziwe

## WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE

- Czas gry zależy od tego, jak wiele twierdzeń gracze chcą przedyskutować i w jakim zakresie.
- Gra w ocenianie nie sprawdzi się w przypadku wymówek. Powinny one zostać odrzucone lub przeredagowane, na przykład: Przecież na metce było napisane, że ubranie jest ekologiczne / pochodzi z recyklingu. → Wierzę w informacje umieszczone na metkach przez producentów.
- Pod koniec dyskusji każdy uczestnik może wysunąć swoje propozycje przeredagowanego twierdzenia w sposób, który jest prawdziwy dla niego. Na przykład: Chcę być cool. Dlatego muszę znaleźć własny styl – taki, który jest unikalny i pozwala mi wyrażać siebie.
- Ocen można użyć jako narzędzia pomiarowego przed dyskusją i po niej, aby sprawdzić, czy rozmowy wpłynęły na zmianę w postrzeganiu niektórych kwestii. Można wybrać inną formę badania, na przykład formularz, który gracze wypełniają, zakreślając odpowiednią ocenę przy każdym twierdzeniu.

Uczestnicy oceniają twierdzenia na podstawie tego, w jakim stopniu uważają je za prawdziwe lub odzwierciedlające ich poglądy. Zaznaczają 1, jeśli twierdzenie jest zupełnie nieprawdziwe; 2, jeśli jest w pewnym stopniu prawdziwe; 3, jeśli jest neutralne / nie ma dla nich znaczenia / jest nieważne / nie wiedzą / nie mogą się zdecydować; 4, jeśli twierdzenie jest w znacznym stopniu prawdziwe; 5, jeśli twierdzenie jest bezsprzecznie prawdziwe.

## GRA NR 3

# KLUB DEBAT

### CEL

Debata jest świetną metodą uczenia, jak dyskutować, dobierać argumenty, odgrywać role, prezentować swój punkt widzenia, a także zgadzać się lub nie zgadzać w sposób uprzejmy i konstruktywny. Sprzyja również rozwijaniu umiejętności oratorskich. Co więcej, dzięki grze uczestnicy mogą poszerzyć swoją wiedzę na temat najważniejszych problemów w przemyśle odzieżowym.

### LICZBA GRACZY

6 lub więcej

### NARZĘDZIA

Długopisy, kartki papieru do robienia notatek, krzesła

### OPIS/ZASADY

Debata to swojego rodzaju dyskusja o określonym problemie lub twierdzeniu. Należy przy tym pamiętać, że przytaczane podczas debaty argumenty nie muszą odzwierciedlać faktycznych opinii czy światopoglądu poszczególnych mówców. W debacie uczestniczą zazwyczaj trzy grupy: drużyna, która opowiada się za danym twierdzeniem (drużyna Propozycji), drużyna, która opowiada się przeciwko danemu twierdzeniu (drużyna Opozycji), oraz grupa składająca się z osób, które obserwują przebieg wydarzenia, zadają dodatkowe pytania, a także oceniają jakość występu i przytaczanych argumentów (widownia/sędziowie).

Uczestników należy podzielić na trzy grupy (drużyny). Rola gospodarza debaty może zostać przydzielona komuś z widowni lub nauczycielowi/pedagogowi. Gospodarz może zostać zmieniony po jednej rundzie lub pełnić tę funkcję cały czas. Grupy powinny zmieniać się po każdej rundzie, na przykład widownia staje się drużyną Propozycji, drużyna Propozycji staje się drużyną Opozycji i tak dalej. Liczba rund zależy od czasu, jakim dysponujecie, a także od chęci i życzeń graczy (oraz gospodarza!). Podany przez nas przybliżony czas gry (w minutach) dotyczy jednej rundy.

W debacie uczestniczą trzy drużyny; każda składa się z co najmniej dwóch osób, choć lepiej, jeśli jest ich więcej. Gospodarz wybiera kartę z twierdzeniem, a następnie pokazuje je widowni i debatującym drużynom. Warto, by gospodarz wybrał twierdzenie i przygotował się do debaty przed jej rozpoczęciem: na przykład wyszukał przydatne informacje i spisał wskazówki, aby usprawnić przebieg dyskusji i lepiej ją podsumować.

Obie drużyny mają czas (około 5 minut) na przygotowanie przemówień i wymyślenie mocnych argumentów. Mogą robić notatki.

Debatę rozpoczyna drużyna Propozycji (która opowiada się za danym twierdzeniem) – jeden z członków prezentuje swoje argumenty. Następnie przemawia przedstawiciel drużyny Opozycji. Każda z przemów powinna trwać 1–3 minuty. Na tych samych zasadach swoje przemowy wygłaszają naprzemiennie kolejni przedstawiciele. Sędziowie robią notatki podczas debaty. W trakcie przemówień nie mogą w żaden sposób reagować. Oba zespoły mają 5-minutową przerwę na przemyślenie i zapisanie argumentów obalających te przytoczone w danej rundzie przez drużynę przeciwną.

Rozpoczyna się runda obalania. Obie drużyny bronią swoich początkowych założeń. Ta runda jest krótsza, trwa od 3 do 5 minut. Wliczają się w nią argumenty końcowe.

Po zakończeniu debaty gospodarz powinien dać uczestnikom trochę czasu (około 10 minut), aby mogli podsumować i przedyskutować argumenty. Osoby z widowni otrzymują możliwość zadania dodatkowych pytań, a pod koniec – wyrażenia własnych przemyśleń i opinii na temat omawianego twierdzenia. Członkowie debatujących drużyn także mogą wypowiedzieć się na temat swoich przemówień i poprosić o opinię widownię, w tym nauczyciela/lidera/gospodarza/pedagoga.

## WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE

Gospodarz debaty powinien być solidnie przygotowany – zalecaną praktyką jest zebranie dodatkowych informacji i danych dotyczących przemysłu odzieżowego. Niektóre twierdzenia mogą nie nadawać się na przedmiot dyskusji. Gospodarz powinien rozważnie wybrać takie, które pozwoli na zdrową, ożywioną wymianę zdań. Twierdzenie NIKT NIE POWINIEN UMIERAĆ PRZEZ MODĘ musi zostać wykluczone.

Nastolatki mogą mieć pewien problem z wymyśleniem argumentów popierających lub negujących niektóre twierdzenia, lecz jeśli im się uda, będzie to dla nich niezwykle motywujące i budujące doświadczenie. Wybór twierdzenia warto powierzyć pedagogowi. Ważne jest, aby pilnować czasu. Forma debaty sprawdza się lepiej w przypadku starszych graczy – ich doświadczenie może przełożyć się na silniejsze argumenty.

### GRA NR 4

## METODA WORLD CAFE

### CEL

To prosty, kreatywny i elastyczny sposób na poprowadzenie dyskusji grupowej o zagadnieniach związanych z modą. Pozwala on znaleźć powiązania między zbliżonymi do siebie tematami i informacjami z dziedziny fast fashion.

### LICZBA GRACZY

Grupy po 3–5 osób

### NARZĘDZIA:

Stoły, krzesła, kartki papieru na notatki lub mapy myśli

## OPIS

To prosty, kreatywny i elastyczny sposób na poprowadzenie dyskusji grupowej o zagadnieniach związanych z modą. Pozwala on znaleźć powiązania między zbliżonymi do siebie tematami i informacjami z dziedziny fast fashion.

## ZASADY

### 1.

Utwórzcie grupy składające się z 3–5 osób (mogą siedzieć przy osobnych stołach lub w okręgach) i wybierzcie jednego gospodarza. Przedyskutujcie wybrane twierdzenie.

- Jak opisana przez nie sytuacja wpływa na Twoje życie?
- Czy jest to właściwe, czy coś należy zmienić?

Na stole można umieścić dużą kartkę, tak aby każdy mógł robić na niej notatki. Poszczególne spostrzeżenia można ze sobą połączyć, tworząc mapę myśli. Przeznaczcie 10–20 minut na dyskusję. Możecie też użyć „kijka mówcy”.

Co zawrzeć na mapie myśli (w formie zapisu słownego lub rysunku):

- własne odczucia,
- własne opinie,
- obiektywne fakty.

### 2.

Przejdźcie do innego stolika (gospodarz gry streszcza następnej grupie przeprowadzoną rozmowę) i podzielcie się tym, czego udało Wam się dowiedzieć podczas poprzedniej dyskusji. Gospodarz gry może przeglądać notatki i rysunki. Możecie także dodać coś od siebie.

### 3.

Kontynuujcie, dopóki gospodarz gry nie odwiedzi wszystkich stolików, aby zebrać opinie. Odwiedzajcie kolejne stoliki i zbierajcie opinie od tylu osób, ilu zdołacie. Następnie wspólnie podejmijcie decyzję, czy chcecie podzielić się swoimi przemyśleniami z pozostałymi.

Spróbujcie dostrzec podobieństwa w swoim myśleniu i dojść do porozumienia. Uczestnicy mogą także przy każdym stoliku dyskutować o innym twierdzeniu.

## GRA NR 5

# MAPY MYŚLI

### CEL

Celem gry jest dokładniejsze przyjrzenie się tematom związanym z modą, powiązanie twierdzeń z własnymi doświadczeniami, a także zgłębienie i porównanie różnych opinii i spostrzeżeń.

### LICZBA GRACZY

2 lub więcej

### NARZĘDZIA

Długopis, kredki, kartki papieru

## OPIS

Gracze zapoznają się z twierdzeniami zamieszczonymi na kartach i upewniają się, że w pełni je rozumieją. Można grać na dwa sposoby:

- - indywidualnie - każdy gracz tworzy swoją własną mapę myśli, a następnie porównuje ją z mapami innych (poprzez interaktywną dyskusję);
- - grupowo - gracze wspólnie tworzą jedną mapę myśli (ćwicząc w ten sposób pracę zespołową).
- 

Mapy myśli powinny być tworzone na dużej kartce papieru (lub w programie do rysowania, jeśli gra odbywa się online), na której gracze mogą umieścić karty. Nie ma dobrych lub złych odpowiedzi, a końcowy wygląd mapy zależy wyłącznie od graczy - od ich wzajemnych relacji oraz wiedzy, uczuć, sytuacji życiowej i stopnia znajomości tematu.

Gracze odkrywają podobieństwa i powiązania między różnymi twierdzeniami, a następnie zapisują / przedstawiają graficznie swoje przemyślenia na kartce papieru tak, aby miało to dla nich sens. Powinni także być w stanie przedyskutować umiejscowienie każdej karty. Karty można podzielić według następujących kategorii:

- prawa człowieka,
- środowisko,
- nawyki konsumpcyjne/zakupowe,
- dbałość o ubrania,
- nawyki społeczne / twierdzenia itd.

Gracze mogą dojść do wniosku, że niektóre kategorie pokrywają się ze sobą - ważne jest jednak, aby byli w stanie uzasadnić swoją opinię.

Na koniec gracze prezentują swoje mapy myśli, tworząc z nich galerię. Mogą porównać swoje projekty z projektami innych, jeśli pracowali indywidualnie. Mogą także pracować w grupach, a następnie porównać swoje mapy myśli z mapami pozostałych zespołów, tak aby poznać inne sposoby postrzegania świata.

## WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE

- Warto wziąć pod uwagę poziom wykształcenia uczestników i wyjaśnić zagadnienia, które mogą być dla nich nie do końca zrozumiałe (takie jak prawa człowieka czy nawyki zakupowe). Niektórzy mogą nie znać poszczególnych terminów lub nie wiedzieć, co obejmują dane dziedziny.
- Jeśli macie wystarczająco dużo czasu, możecie przeobrazić grę w dłuższe warsztaty polegające na tworzeniu mapy myśli w formie kolażu ze zdjęciami, rysunkami, skrawkami materiałów, wycinkami, naklejkami itd.

## GRA NR 6

# GDYBYŚMY RZĄDZILI ŚWIATEM MODY

## CEL

Celem gry jest doskonalenie podstawowych umiejętności komunikacyjnych i słuchania.

## LICZBA GRACZY

5-20

## NARZĘDZIA:

Karty z twierdzeniami (mogą być zalaminowane), pomieszczenie z krzesłami

## OPIS

Jest to gra dla początkujących dyskutantów – może dojść do sytuacji, w której będą opowiadać się przeciwko czemuś, w co wierzą, dlatego ważne jest, aby próbowali zrozumieć przeciwny punkt widzenia. Dzięki grze staną się bardziej otwarci na kontrargumenty i rozwiną umiejętność krytycznego myślenia.

„Gdybyśmy rządili światem mody” to szybka gra skłaniająca do zastanowienia się nad problemami, z którymi boryka się branża modowa.

Stwórzcie okrąg i zapoznajcie się z zasadami gry. To świetna aktywność dla osób, które spotykają się po raz pierwszy – pomoże im ona zapamiętać imiona współuczestników – a umiejętności nabyte podczas rozgrywki mogą okazać się przydatne podczas debaty.

## ZASADY

Pierwsza osoba mówi na głos swoje imię, a następnie opowiada, co by zrobiła, gdyby rządziła światem mody. Na przykład:

Osoba A: *„Mam na imię Zuzanna. Gdybym rządziła światem mody, nikt nie musiałby przez nią umierać”.*

Następna osoba musi powtórzyć wypowiedź swojego przedmówcy, a także wydać na jej temat opinię oraz krótko ją uzasadnić. Na przykład:

Osoba B: *„Moja przedmówczyni ma na imię Zuzanna. Gdyby rządziła światem mody, nikt nie musiałby umierać przez modę. Dążyłbym do tego samego, ponieważ niedawno obejrzałem reportaż o katastrofie w Rana Plaza w Bangladeszu. Zginęło mnóstwo osób. To było okropne”.*

Następnie ta sama osoba przedstawia się i prezentuje własne twierdzenie. Na przykład:

Osoba B: *„Mam na imię Marek. Gdybym rządził światem mody, wszyscy przejmowałiby się osobami, które robią nasze ubrania”.*

Osoba C: *„Mój przedmówca ma na imię Marek. Gdyby rządził światem mody, wszyscy przejmowałiby się osobami, które robią nasze ubrania. Zdecydowanie dążyłabym do tego samego. Przejrzystość jest konieczna, jeśli chcemy, aby branża modowa była etyczna”.*

Osoba C: *„Mam na imię Romana. Gdybym rządziła światem mody”...*



I tak dalej. Jeśli okrąg jest bardzo duży, gospodarz gry może wybrać uczestnika stojącego w innej jego części, tak aby nikt nie poczuł się znudzony. Można także podzielić grupę na dwie mniejsze.

## **WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE**

Gra jest idealna dla osób, które nie za dobrze się znają.

### **GRA NR 7**

# **DYSKUSJA SOKRATEJSKA**

## **NARZĘDZIA**

Ustawione naprzeciwko siebie krzesła,  
długopis, kartka papieru

## **LICZBA GRACZY**

2 lub więcej

## **CEL**

Wikipedia: Metoda sokratyczna [...] to sposób prowadzenia dialogu w stylu argumentacyjnym poprzez zadawanie pytań i udzielanie odpowiedzi, tak aby zmotywować rozmówców do krytycznego myślenia oraz prezentowania swoich pomysłów i presupozycji.

Ten rodzaj dyskusji, oparty na zadawaniu pytań i udzielaniu odpowiedzi, rozwija krytyczne myślenie i pomaga w dotarciu do sedna sprawy. Dyskusje w parach mogą okazać się bardzo stymulujące; często pozwalają one uświadomić sobie własne braki w wiedzy (na przykład nieznaną datę czy faktów) lub błędność wierzeń.

## **OPIS/ZASADY**

Wikipedia: Metoda sokratyczna [...] to sposób prowadzenia dialogu w stylu argumentacyjnym poprzez zadawanie pytań i udzielanie odpowiedzi, tak aby zmotywować rozmówców do krytycznego myślenia oraz prezentowania swoich pomysłów i presupozycji.

Grupa pracuje w parach. Każda para otrzymuje dwa twierdzenia do przedyskutowania.

W pierwszej rundzie jedna osoba prezentuje twierdzenie swojemu rozmówcy, a następnie wyjawia, czy zgadza się z tym twierdzeniem, czy nie. Druga osoba powinna podtrzymywać rozmowę poprzez zadawanie pytań zarówno krótkich i prostych

(na przykład „Dlaczego?” lub „Gdzie?”), jak i bardziej skomplikowanych (na przykład „Dlaczego zgadasz się z tym twierdzeniem?”, „Czy masz informacje na ten temat?”, „Kto powiedział/napisał, że to prawda?”, „Dlaczego nie naprawiasz własnych ubrań?” lub „Dlaczego przejmujesz się osobami, które robią Twoje ubrania?”).

W drugiej rundzie rozmówcy zamieniają się rolami: osoba, która zadawała pytania, prezentuje następane twierdzenie oraz swoje zdanie.

Pod koniec dyskusji obie osoby mogą krótko (między sobą lub przed całą grupą) przeanalizować swoje odpowiedzi, porozmawiać o własnych przemyśleniach, opiniach itd. Uczestnicy mogą także podsumować dyskusję i określić, czy w trakcie gry zmienili swoje zdanie, czy twierdzenia/pytania/odpowiedzi były dla nich zaskakujące, czy dyskusja była przytłaczająca, radosna, przyjemna lub skłaniająca do myślenia, a także, czy zgadzają się ze swoim rozmówcą.

## **WSKAZÓWKI METODOLOGICZNE**

Aktywność może okazać się wymagająca, zwłaszcza dla młodszych graczy.

Uczestnicy potrzebują czasu, aby przygotować się do dyskusji. Gospodarz gry także powinien być solidnie przygotowany – dobrą praktyką jest wyszukanie dodatkowych informacji i danych o branży odzieżowej, którymi można podzielić się z uczestnikami.

Gra jest odpowiednia dla starszych osób.

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

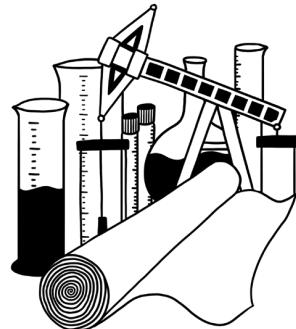
I understand that the fashion industry  
can be dirty but I just can't change it.

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

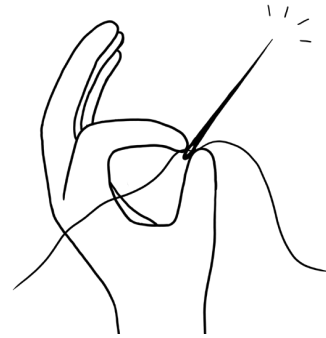
Mending clothes is for losers/the poor.

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

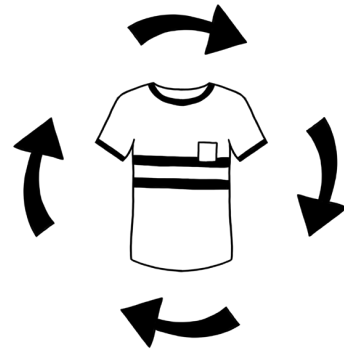
Loved clothes last.

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

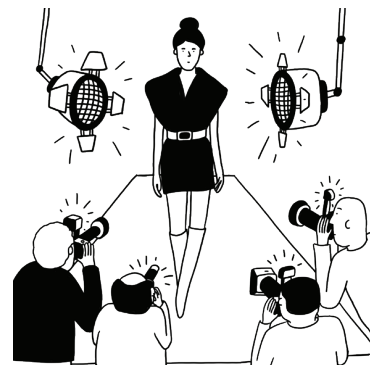
I want to be cool. That is why I need to follow the trends in fashion.

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

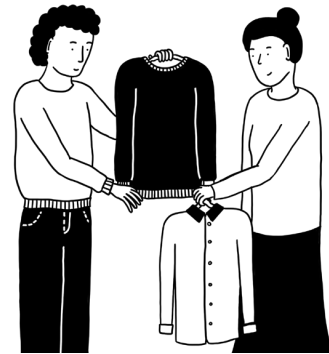
I just can't wear clothes which were worn by someone else before.

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

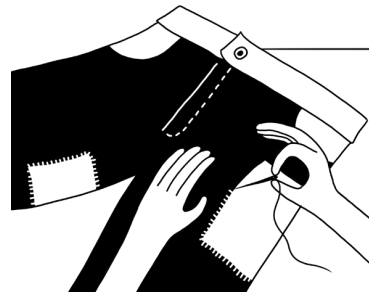
I like personalising my wardrobe with my own hands.

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

Szeretem egyedivé tenni a ruhátram.

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.

