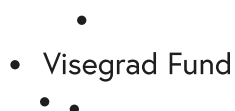


# GAME OF CLOTHES

## Výroky



RecyCOOL  
Academy

Nitka

## HRA 1

# KARTY S VYJADRENAMI V DISKUSIÁCH

### CIEĽ

- Cieľom tejto diskusnej hry je podnietiť hlbšiu konverzáciu medzi ľuďmi a objavovať vzájomné názory a prístupy k životu.

### POČET HRÁČOV

2 alebo viac

### POPIS

Karty s vyjadreniami je možné použiť počas skupinových aktivít s cieľom nadviazať hlbšie rozhovory medzi ľuďmi a lepšie sa navzájom spoznať. Toto sú návrhy, ako ich možno použiť. Diskusie sa môžu viesť vo dvojiciach alebo v malých skupinách; hráči by mali mať predtým nejaký čas na prečítanie a úplné pochopenie vyjadrení a ich dôsledkov. Diskusie by mali byť otvorené, každý hráč by mal prispievať rovnakým dielom a hráči by mali reflektovať svoje pripomienky. Názory a pohľady každého účastníka diskusie musia byť vypočuté.

### PRAVIDLÁ

#### 1.

Hráči si prejdú jednotlivé karty a diskutujú vyjadrenia v skupinách (ideálne po 2-5 ľuďoch). Oživiť diskusiu môžu s nasledujúcimi otázkami:

- Počul/a som už niekedy tento výrok? Od koho a pri akej príležitosti?
- Zamysleli ste sa niekedy nad dôsledkami týchto tvrdení?
- Čo toto tvrdenie znamená?
- Je toto tvrdenie:
  - » všeobecná znalosť
  - » vedecky overený fakt
  - » tvrdenie o aktuálnej situácii/skutočnosti
  - » výhovorka
  - » emocionálne tvrdenie
  - » niečo iné?
- Považujete toto tvrdenie za pravdivé alebo nepravdivé vo vzťahu k vašim životným okolnostiam?
- Existujú nejaké podporné dôkazy pre toto tvrdenie? Ak áno, čo to je?
- Aký je váš názor alebo pocit ohľadom tohto tvrdenia?

## 2.

Hráči v skupinách (alebo v pároch) hodnotia nasledujúce tvrdenia:

- Opisuje toto tvrdenie problém alebo riešenie?
- Je to problém alebo je to riešenie?
- Alebo je to oboje?
- Ak je to problém - čo ho spôsobuje?
- A ak je to riešenie, je to správne riešenie - také, ktoré funguje pre mňa a pre spoločnosť - alebo existujú nejaké iné riešenia, ktoré by boli lepšie?
- Prečo je to tak?

## 3.

Hráči v skupinách (alebo v pároch) si vyberú dve karty a pokúšajú sa nájsť logické a skutočné súvislosti medzi týmito dvoma tvrdeniami. Hráči si môžu vymyslieť prepojenia a príbehy, ale všetky by mali byť realistické a ladiť s okolím.

(Príklad: ZÁLEŽÍ MI NA ĽUĎOCH, KTORÍ VYROBILI MOJE OBLEČENIE. VIEM, Z ČOHO JE MOJE OBLEČENIE VYROBENÉ. - nájdenie prepojenia medzi týmito dvoma môže viesť k vyššiemu povedomiu o pracovných podmienkach odevných robotníkov / ľudí, ktorí vyrábajú naše oblečenie, a ich prepojeniu s našimi povinnosťami ako zákazníkov / spotrebiteľov módy.)

## METODICKÉ TIPY

- V závislosti od situácie a skupiny by bolo najlepšie pracovať s vybranými tvrdeniami, nie so všetkými.
- Zvážte úroveň vzdelania hráčov a ich zapojenie a záujem o dané témy.

## HRA 2

# OHODNOŤ TVRDENIA

## CIEĽ

Pomocí sady výrokov se zamyslet nad Merať a reflektovať naše vlastné postoje k móde/odevu prostredníctvom súboru tvrdení.

## POČET HRÁČOV

4 a viac

## POMÔCKY

- Malé kúsky papiera a pero pre každého hráča
- Papier a pero pre moderátora hry

## PRAVIDLÁ

Moderátor hry číta tvrdenia (v náhodnom poradí alebo vybrané vety), jeden po druhom. Hráči napíšu svoje hodnotenia na papier, potom ich odovzdajú moderátorovi hry, ktorý ich spočíta a poskytne všeobecný prehľad o tom, ako sa skupina pozerá na tvrdenie (takto je anketa anonymná, ale môže byť aj otvorená). Moderátor hry môže začať konverzáciu na základe toho, ktoré čísla boli najobľúbenejšie – inými slovami, čo si o konkrétnom výroku myslí väčšina skupiny a či všetky znamenajú to isté. Skupina môže diskutovať o tom, prečo si vybrala toto číslo, a vyjadriť svoj názor. Dostanú príležitosť preformulovať vetu tak, aby bola pre nich pravdivá. Na konci diskusie ho môžu opäť ohodnotiť, ak si to rozmysleli.

Ohodnoťte výrok podľa toho, nakoľko je pre vás pravdivý alebo ako veľmi odráža váš názor.

Známka:

- 1 ak je to pre vás úplne nepravdivé
- 2 ak je to do istej miery pravda
- 3 ak je to neutrálne / nezáleží na tom / nie je to relevantné / neviete / neviete sa rozhodnúť
- 4 ak je to pre vás celkom pravdivé
- 5 ak je to pre vás úplne pravdivé / vždy pravdivé

## METODICKÉ TIPY

- Dĺžka hry závisí od toho, koľko tvrdení chcú hráči prediskutovať a do akej miery.
- Hodnotiaca hra nefunguje s výhovorkami. Výhovorky by sa mali vynechať alebo preformulovať, napríklad: Ale visačka hovorí, že je to zelené / recyklované. → Verím v to, čo značky dávajú/tlačia na etikety.
- Na konci diskusie môže každý člen skupiny prísť s tým, ako by preformuloval výrok tak, aby to bolo pre neho pravdivé. Napríklad: Chcem byť cool, takže potrebujem nájsť svoj vlastný štýl – taký, ktorý je jedinečný a umožňuje mi vyjadriť sa.
- Hodnotenie možno použiť ako merací nástroj pred alebo po diskusii alebo projekte súvisiacom s módnym priemyslom na meranie, či došlo k nejakému dopadu. Formát merania môže byť rôzny, môže to byť napríklad formulár so všetkými výroky, v ktorých musia hráči pri každej vete zakrúžkovať číslo. Hráči zakrúžkujú pri každej vete číslo a hodnotia výrok podľa toho, nakoľko je pre nich pravdivý alebo ako dobre odráža ich názor. Označia 1, ak to pre nich vôbec nie je pravda, 2, ak je to do istej miery pravda, 3, ak je to neutrálne / nezáleží na tom / nie je to relevantné/ nevedia/ nevedia sa rozhodnúť, 4, ak je to pre nich celkom pravda, alebo 5, ak je to pre nich veľmi pravdivé / vždy pravdivé.

## HRA 3

# DEBATNÝ KLUB

### CIEL

Debata je skvelým nástrojom na to, ako naučiť hráčov diskutovať, vyberať najlepšie argumenty, hrať roly, prezentovať svoj názor, súhlasiť alebo nesúhlasiť zdvorilo a konštruktívne. Debaty tiež prispievajú k rozvoju rečnických zručností. A čo viac, táto hra pomôže hráčom stať sa informovanejšími a vedomými si najväčších problémov v odevnom priemysle.

### POČET HRÁČOV

6 a viac

### POMÔCKY

Perá, papiere na zapisovanie poznámok, stoličky na sedenie

## POPIS / PRAVIDLÁ

Debata je diskusia o probléme alebo tvrdení.

Je dôležité zdôrazniť, že vaše argumenty a prejavy počas debaty nemusia nevyhnutne odrážať vaše osobné názory alebo presvedčenia.

Debata zvyčajne zahŕňa tri skupiny: jedna podporuje tvrdenie/problém (propozičný tím), druhá je proti tvrdeniu/problému (opozičný tím) a tretia pozostáva z tých, ktorí sledujú, kladú doplňujúce otázky a v neposlednom rade – posudzujú kvality argumentov a výkonu v diskusii (publikum / sudcovia).

Hráči by mali byť rozdelení do 3 skupín (tímov). Úloha moderátora debaty môže byť zverená niekomu z publika alebo učiteľovi/edukátorovi. Moderátora je možné zmeniť po jednom kole debaty alebo túto rolu môže hrať vybraný edukátor/učiteľ počas celého podujatia. Skupiny by sa mali po každom kole debaty zmeniť – napríklad z publika sa stane propozičný tím, z propozičného tímu sa stane opozičný a tak ďalej.

Počet kôl závisí od toho, koľko máte času, ako aj od želaní a ochoty hráčov (a moderátora!). Poskytujeme odhadované trvanie (v minútach) jedného kola.

Sú tri tímy, každý zložený z dvoch alebo viacerých členov. Je lepšie, keď sú tímy zložené z viac ako dvoch hráčov.

Moderátor vyberie kartu s tvrdením. Zvolené tvrdenie sa ukáže publiku a dvom diskutujúcim tímom. Je dobrým zvykom, aby si moderátor zvolil tvrdenie a pripravil sa ešte pred hrou: nájde si nejaké informácie, tipy atď. na uľahčenie diskusie a na lepšie zhrnutie.

Oba tímy majú čas (asi 5 minút) na to, aby si pripravili svoje prejavy a prišli s pádnymi argumentami. Môžu si robiť aj poznámky.



Debatu začína propozičný tím (tím, ktorý podporuje tvrdenie) – jeden člen prednesie svoje argumenty. Potom sa vystrieda jeden zástupca opozičného tímu. Každé kolo by malo trvať 1 až 3 minúty. Tento vzor sa opakuje pre ostatných rečníkov v každom tíme.

Sudcovia si počas debaty robia poznámky a nemajú dovolené nijako reagovať.

Oba tímy si dajú 5-minútovú prestávku, aby si premysleli a zapísali argumenty proti tvrdeniam druhého tímu v danom kole.

Po skončení debaty by mal moderátor dať hráčom nejaký čas (10 minút) na zhrnutie a diskusiu. Aj členovia publika môžu mať možnosť položiť doplňujúce otázky a následne v záverečnej časti vyjadriť svoje myšlienky a názory/pohľady na danú vec. Členovia debatačných tímov sa môžu tiež chcieť zamyslieť nad svojimi prejavmi a získať spätnú väzbu od publika, vrátane učiteľa/lídra/moderátora/edukátora.

## METODICKÉ TIPY

Moderátor by mal byť dobre pripravený – je dobrým zvykom pripraviť si doplňujúce informácie a údaje o odevnom priemysle.

O niektorých tvrdeniach môže byť ťažké polemizovať. Moderátor by si mal zvoliť tvrdenie pre hru; tvrdenie NIKTO NESMIE ZOMRIEŤ PRE MÓDU by sa malo vylúčiť.

Pre tínedžerov môže byť náročné vymýšľať argumenty súvisiace s niektorými problémami, no na druhej strane môže byť pre nich veľmi motivujúce a rozvíjajúce, ak sa im podarí nájsť opodstatnené argumenty.

Mohlo by byť lepšie, keby edukátor zvolil tvrdenie.

Je veľmi dôležité sledovať čas. Debata je pravdepodobne vhodnejšia pre starších hráčov; ich skúsenosti môžu viesť ku kvalitnejšej argumentácii.

## HRA 4

# METÓDA SVETOVEJ KAVIARNE

### CIEĽ

Táto aktivita je jednoduchý, kreatívny a flexibilný spôsob, ako viesť skupinovú diskusiu na témy súvisiace s módou. Umožňuje spájať podobné témy a informácie o rýchlej móde.

### POČET HRÁČOV

Skupiny 3–5 ľudí

### POMÔCKY:

Stoly, stoličky, učebňa, papiere na poznámky alebo myšlienkové mapy

### POPIS

Táto aktivita je jednoduchý, kreatívny a flexibilný spôsob, ako viesť skupinovú diskusiu na témy súvisiace s módou. Umožňuje spájať podobné témy a informácie o rýchlej móde.

## PRAVIDLÁ

### 1.

Vytvorte skupiny 3-5 ľudí (môžu sedieť za rôznymi stolmi alebo vytvoriť malé kruhy) a vyberte jedného hostiteľa. Diskutujte o tvrdení, ktoré bolo zvolené.

- Čo to má za následok vo vašom živote?
- Je to správne alebo by sa to malo zmeniť?

Na stôl môžete položiť veľký papier, tak, aby si naň každý mohol robiť poznámky alebo čmárať. Niektoré myšlienky môžete spojiť a vytvoriť myšlienkovú mapu. Nechajte si 10-20 minút na diskusiu.

Čo môžete napísať alebo nakresliť do myšlienkovvej mapy:

- Vlastné pocity
- Vlastné názory
- Objektívne fakty

### 2.

Chodte k inému stolu s inými ľuďmi (moderátor hry zostane a stručne povie ďalšej skupine, čo sa stalo) a diskutujte o tom, čo ste sa naučili z predchádzajúcej diskusie. Moderátor hry sa môže pozrieť na poznámky a kresby a získať ďalšie informácie a môže taktiež niečo pridať.

### 3.

Pokračujte, kým moderátor hry neprejde všetky stoly, aby zhromaždil názory čo najväčšieho počtu ľudí, a potom sa skupina môže rozhodnúť, či sa podelí o postrehy so všetkými (ktokoľvek chce).

Skúste hľadať vzory a dohodnúť sa.

Prípadne môžu účastníci diskutovať o rôznych tvrdeniach pri každom stole.

## HRA 5

# MYŠLIENKOVÁ MAPA

### CIEĽ

Cieľom tejto aktivity je pozrieť sa na tému módy komplexne, prepojiť tvrdenia s našimi vlastnými skúsenosťami, preskúmať rôzne spôsoby myslenia a navzájom si porovnať svoje názory.

### POČET HRÁČOV

2 alebo viac

### POMÔCKY

Perá, pastelky, papiere

## POPIS

Hráči sa zoznámia so všetkými tvrdeniami na kartách a uistia sa, že im rozumejú. Môžu pracovať dvoma spôsobmi:

- Individuálne si každý z nich vytvorí vlastnú myšlienkovú mapu a na konci si ich porovnajú (prostredníctvom interaktívnej diskusie)
- Spoločne pracovať na jednej myšlienkovvej mape (teda precvičovať tímovú prácu).

V ideálnom prípade by sa myšlienkové mapy mali robiť použitím veľkého listu papiera (alebo digitálneho kresliaceho programu, ak je online), na ktorý môžu hráči umiestniť karty. Neexistujú žiadne správne alebo nesprávne odpovede – to, ako mapa bude vyzeráť, závisí výlučne od vedomostí, pocitov, vedomia, životnej situácie a vzájomných interakcií hráčov.

Hráči by mali hľadať súvislosti, skúmať vzťahy medzi príslušnými kartami s tvrdeniami a písať/kresliť ich na papier spôsobom, ktorý im dáva zmysel. Mali by byť schopní argumentovať pozíciu každej karty. Môžu roztriediť karty podľa témy:

- Ľudské práva
- životné prostredie
- spotrebiteľské/nákupné návyky
- starostlivosť o oblečenie
- spoločenské návyky/tvrdenia a pod.

Je možné, že kategórie sa budú prekrývať a je to prijateľné, ak dokážu odôvodniť svoj názor.

Na konci si hráči vystavia svoje myšlienkové mapy vytvorením galérie. Môžu porovnávať svoje projekty, ak pracovali oddelene. Prípadne môžu pracovať v skupinách a potom porovnávať skupinové mapy, aby sa dozvedeli o iných uhloch pohľadu alebo o iných spôsoboch myslenia.

## METODICKÉ TIPY

- V závislosti od stupňa vzdelania by bolo najlepšie popísať jednotlivé aspekty (Ľudské práva, nákupné návyky atď.). Nie každá skupina/hráč pozná terminológiu alebo to, čo zahŕňa konkrétna oblasť.
- Ak je čas, hra sa môže zmeniť na dlhší workshop: hráči si vytvoria myšlienkovú mapu vo forme koláže s obrázkami, kresbami, látkami, výstrižkami, štítkami atď.

## HRA 6

# AK BY SOM VLÁDOL/A MÓDNEMU SVETU

## CIEĽ

Cieľom tejto aktivity je zlepšenie základných komunikačných a počúvacích schopností.

## POČET HRÁČOV

5-20

## POMÔCKY:

Tvrdenia vytlačené na kartách, môžu byť laminované; miestnosť so stoličkami

## POPIS

Hra pre začínajúcich diskutérov – počas hry možno budeme musieť argumentovať proti niečomu, čomu veríme, takže je dôležité, aby sme sa pokúsili pochopiť opačný názor. Okrem toho je to skvelý spôsob, ako prinútiť deti oceniť druhú stranu debaty, čo im pomôže rozvíjať schopnosti kritického myslenia.

„Ak by som vládol/a módnemu svetu“ je rýchla hra a dobrý štartovací bod pre novú skupinu ľudí (naučia sa navzájom mená), ale aj na úvodné zamyslenie sa nad problematikou módného priemyslu.

Vytvorte kruh a vysvetlite hru. Je to dobrá aktivita na prvé stretnutie, pretože pomáha ľuďom naučiť sa navzájom mená, zatiaľ čo zručnosti naučené prostredníctvom hry môžu byť užitočné počas debaty.

## PRAVIDLÁ

Na začiatku hry si každý hráč vyžrebuje tvrdenie, o ktorom bude počas hry debatovať s moderátorom hry. Prípadne si hráči môžu vybrať vyhlásenie podľa vlastného výberu. Žiaľ, je tu riziko, že hráč nedostane tvrdenie, ktoré s ním zarezonuje. Následne hráči vytvoria kruh.

Prvá osoba odhalí svoje meno a urobí vyhlásenie o tom, čo by robila, keby vládla módnemu svetu. Napríklad:

Osoba A: *„Volám sa Zuzana a keby som vládla módnemu svetu, nikto by pre módu nezomrel.“*

Ďalšia osoba musí zopakovať to, čo povedala predchádzajúca osoba, a vyjadriť svoj názor na to so stručným odôvodnením. Napríklad:

Osoba B: *„Volá sa Zuzana a keby vládla módnemu svetu, nikto by pre módu nezomrel. Vybral by som si to isté, pretože som raz videl v televízii dokument o páde Rana Plaza v Bangladéši. A áno, ľudia zomierali, čo bolo úplne hrozné.“*

Potom táto osoba odhalí svoje meno a uvedie svoje vlastné vyhlásenie. Napríklad:

Osoba B: *„Volám sa Marek a keby som vládol módnemu svetu, každému by záležalo na ľuďoch, ktorí vyrábajú oblečenie.“*

Osoba C: *„Jeho meno je Marek a ak by vládol módnemu svetu, každému by záležalo na ľuďoch, ktorí vyrábajú oblečenie, a ja nemôžem viac súhlasiť, pretože ak chceme etický módný priemysel, kľúčom je transparentnosť.“*

Osoba C: „*Volám sa Romana a keby som vládla módnemu svetu...*“

Toto pokračuje dookola v kruhu. Ak je kruh veľký, moderátor hry môže vybrať niekoho, kto stojí v inej časti kruhu, aby sa nikto z hráčov nenudil. Prípadne môžete veľkú skupinu rozdeliť na dve malé.

## **METODICKÉ TIPY**

Táto hra je skvelá pre skupinu hráčov, ktorí sa navzájom príliš nepoznajú.

### HRA 7

# **SOKRATOVA METÓDA DISKUTOVANIA**

## **POMÔCKY**

Stoličky na sedenie oproti sebe,  
pero, papier

## **POČET HRÁČOV**

2 alebo viac

## **CIEĽ**

Wikipédia: Sokratova metóda [...] je formou kooperatívneho argumentačného dialógu medzi jednotlivcami, ktorý je založený na kladení a odpovedaní na otázky na stimuláciu kritického myslenia a na získanie myšlienok a základných predpokladov.

Tento typ diskusie, založený na kladení otázok a odpovedaní na ne, rozvíja schopnosti kritického myslenia a pomáha dostať sa k jadrú témy. Diskusie vo dvojiciach môžu byť veľmi stimulujúce; veľmi často musíme uznať nedostatok vedomostí (alebo neznalosť údajov a faktov) alebo nepravdivosť našich presvedčení.

## **POPIS / PRAVIDLÁ**

Wikipédia: Sokratova metóda [...] je formou kooperatívneho argumentačného dialógu medzi jednotlivcami, ktorý je založený na kladení a odpovedaní na otázky na stimuláciu kritického myslenia a na získanie myšlienok a základných predpokladov.

Skupina pracuje vo dvojiciach. Každá dvojica dostane dve tvrdenia na diskusiu.

V prvom kole jedna osoba odprezentuje tvrdenie svojmu partnerovi a začne s tým, či s tvrdením súhlasí alebo nie. Účastníci rozhovoru by mali podnietiť diskusiu používaním rôznych druhov otázok: krátkych a jednoduchých (napríklad „Prečo?“ alebo „Kde?“) a podrobných (ako napríklad „Prečo súhlasíš s týmto tvrdením?“, „Máš nejaké informácie o tejto téme?“, „Kto povedal/napísal, že je to pravda?“, „Prečo si neopravíš svoje vlastné oblečenie?“ alebo „Prečo ti záleží na ľuďoch, ktorí vyrobili tvoje oblečenie?“).

V druhom kole si hráči vymenia svoje úlohy: ten, kto kládol otázky, teraz prezentuje svoj názor a ďalšie tvrdenie.

Na konci diskusie môžu obaja hráči stručne (spolu alebo pred celou skupinou) zhodnotiť svoje odpovede, porozprávať sa o svojich myšlienkach a názoroch atď. Svoju diskusiu môžu v krátkosti zhrnúť a odpovedať na niektoré základné otázky: Zmenili svoj pohľad / názor počas hry? Boli vyjadrenia/otázky/odpovede prekvapujúce? Bola diskusia ohromujúca, veselá, príjemná, na zamyslenie atď.? Súhlasili alebo nesúhlasili so svojím partnerom?

## METODICKÉ TIPY

Táto hra môže byť náročná, najmä pre mladších hráčov. Hráči potrebujú nejaký čas, aby sa pripravili na diskusiu. Moderátor by mal byť tiež dobre pripravený – je dobrým zvykom pripraviť pre hráčov nejaké doplňujúce informácie a údaje o odevnom priemysle.

Táto hra je vhodnejšia pre starších hráčov.

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

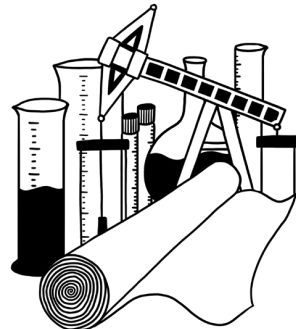
I understand that the fashion industry  
can be dirty but I just can't change it.

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

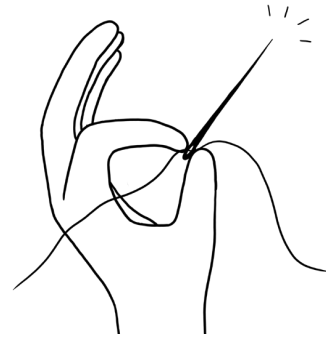
Mending clothes is for losers/the poor.

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

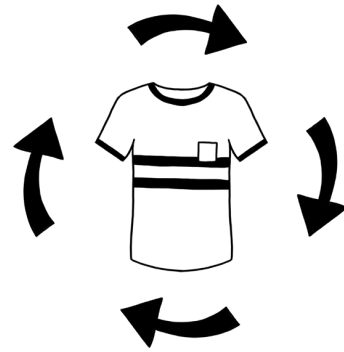
Loved clothes last.

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

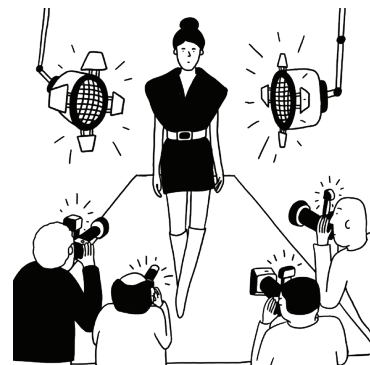
I want to be cool. That is why I need to follow the trends in fashion.

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.  
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

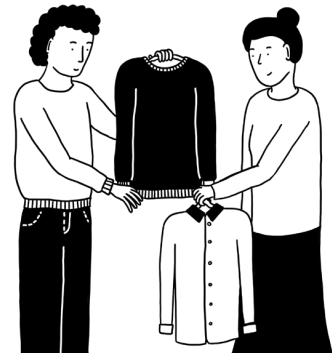
I just can't wear clothes which were worn by someone else before.

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.

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



Statement Game

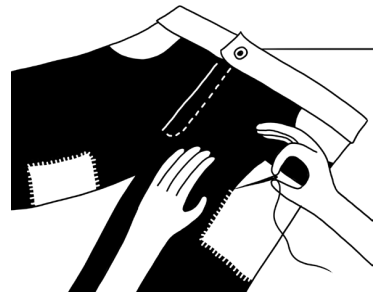
I like personalising my wardrobe  
with my own hands.

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.

