

A VÁROS MINT SZÖVEG

A város mint szöveg egy részvételi játék, amely arra hívja a fiatalokat, hogy fedezzék fel a várost, ahol élnek, három egymással összefüggő szemponton keresztül: klímaváltozás, közösség és mentális egészség.

Saját városuk térképének és egy kártyakészletnek a segítségével a játékosok olyan helyszínekről gondolkodnak, amelyeket ismernek, megosztják tapasztalataikat, elképzelik aváltozásokat, és ötleteket fogalmaznak megegyigazságosabb, befogadóbb és fenntarthatóbb városi jövő érdekében.

A játék a város mint „szöveg” gondolatából indul ki (Radović, 2013). A várost úgy is értelmezhetjük, mint egy teret, amelyet folyamatosan írunk, törölünk és újraalkotunk a mindennapi élet, a társadalmi kapcsolatok és a politikai döntések révén. A városi tér nem semleges: hatalmi viszonyok, gazdasági érdekek és társadalmi egyenlőtlenségek alakítják. Az olyan folyamatok, mint agentrifikáció, közterek privatizációja vagy a zöld és biztonságos területek egyenlőtlen elosztása gyakran átalakítják a közösségek szerkezetét, és hatással vannak alakok hovatartozás érzésére, biztonság érzetére és mentális jóllétére.

A klímaváltozás gyakran tovább mélyíti ezeket az egyenlőtlenségeket, mivel a sérülékeny társadalmi csoportok általában jobban ki vannak téve a környezeti kockázatoknak, a rosszabb infrastruktúrának és a támogató terek hiányának. A város mint szöveg játék arra ösztönzi a résztvevőket, hogy ne csak megfigyeljék a várost, hanem kritikusan olvassák is: megértsék, kihez tartozik, ki formálja, és kik maradnak ki a döntéshozatali folyamatokból.

A játék hangsúlyt helyez a személyes tapasztalatokra, a helyi tudásra és a közös gondolkodásra. Párbeszédre, szolidaritásra és olyan alternatív városi jövő elképzelésére ösztönzi a résztvevőket, amelyek az emberek, a közösségek és a környezet iránti gondoskodáson alapulnak.

Nincsenek helyes vagy helytelen válaszok – csak beszélgetések, kapcsolódások és lehetőségek.

A JÁTÉK TARTALMA

A VÁROS NYOMTATOTT TÉRKÉPE (HA NEM MARIBORBAN, ZÁGRÁBBAN VAGY BUDAPESTEN TARTÓZKODSZ, NYOMTASD KI A SAJÁT VÁROSOD VAGY TELEPÜLÉSED TÉRKÉPÉT)

24 KÁRTYA 4 KATEGÓRIÁBAN

KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ KAVICSOK/JELÖLŐK

FONAL/MADZAG

SZÜKSÉGES MÉG: TOLLAK, OLLÓ

**C É L C S O P O R T :
FIATALOK (15-30 ÉV) ÉS IFJÚSÁGI MUNKÁSOK**

**C S O P O R T L É T S Z Á M :
3-10 FŐ (MEGFELELŐEN ALKÍTVÁ AKÁR 20 FŐ)**

**I D Ő T A R T A M :
LEGFELJEBB 40 PERC**

**F O R M A :
FIZIKAI + ONLINE**

**K Ö R N Y E Z E T :
BÁRMILYEN VÁROSI TÉR (KIS- VAGY NAGYVÁROS)**

<https://pekarnamm.org/the-city-as-text>

Ú T M U T A T Ó

- ▶ Ha nem Mariborban, Zágrábban vagy Budapesten tartózkodsz, nyomtasd ki a saját városod vagy településed térképét.
- ▶ A játék elején megegyezünk abban, hogy ki irányítja és koordinálja a játékot.
- ▶ Törekedjünk arra, hogy mindenki egyenrangúan vegyen részt, senki se domináljon a saját ötleteivel vagy nézőpontjával.
- ▶ A személyes tapasztalatokból indulunk ki.
- ▶ Ha egy kérdés kellemetlen, át lehet ugrani, és másikat választani.
- ▶ A telefonokat csak a térkép ellenőrzésére vagy helyszínek keresésére használjuk.
- ▶ A játék 3-10 játékos számára készült. Nagyobb csoport esetén a résztvevők párokra vagy csapatokra oszthatók.
- ▶ A játék 4 lépésből áll, minden lépés kb. 10 percig tart.
- ▶ A játék során kártyákat húzunk, helyszíneket jelölünk meg, kérdésekre válaszolunk és csoportos beszélgetést folytatunk.
- ▶ A térképen kavicsok elhelyezésével jelöljük a helyszíneket. Ha egy konkrét pont helyett egy tágabb területet szeretnénk jelölni, a kavicsot a terület közepére tesszük.
- ▶ A kártyákat a játéktól eltérő módon is használhatjuk: lehetnek beszélgetések kiindulópontjai, workshopok részei, vagy inspirációk íráshoz, plakátkészítéshez stb.
- ▶ A térképet az asztal vagy a padló közepére tesszük, a játékosok körülötte ülnek vagy állnak.
- ▶ Minden játékos kiválasztja a saját kavicsait.
- ▶ A 24 kártyát alaposan megkeverjük, majd szöveggel lefelé fordítva lerakjuk.

A játékot a **Pekarna Magdalenske mreže** (Maribor, Szlovénia) készítette, a vizuális tervezést **Anamarija Ludvik** végezte az „Urban Community - In Transition For Youth” projekt keretében, együttműködésben az **Udruga Vestigium** (Zágráb, Horvátország) és a **Profilantrop Egyesület** (Leányfalu, Magyarország) szervezetekkel, az **Erasmus+** program támogatásával.

A projekt és a partnerség célja a fiatalok jóllétének javítása, valamint a fiatalok és az ifjúsági munkások körében a fenntartható életmód támogatása; továbbá a városi lakosok környezetre gyakorolt hatásának közös megértése.

▶ 1. LÉPÉS - TAPASZTALATOK FELTÉRKÉPEZÉSE

Minden játékos 1 kártyát húz.

Felolvassa a kártyán lévő szöveget, azonosít egy helyszínt, megkeresi a térképen, és oda helyezi a kavicsát.

Elmagyarázza a választását, és válaszol a kérdésre.

A megválaszolt kártyákat kivesszük a játékból, külön kupacba tesszük.

Ha 5-nél kevesebb játékos van, ezt a lépést kétszer játsszuk le, így mindenki kétszer kerül sorra.

▶ 2. LÉPÉS - KAPCSOLATOK KERESÉSE

Minden játékos új kártyát húz.

Most a kártya kérdésére a térképen már megjelölt helyszínek közül választva válaszol.

Az első lépésben elhelyezett kavicsát madzaggal összeköti azzal a hellyel vagy kavicccsal, amelyet a második lépésben választ.

Elmagyarázza a választását, válaszol a kérdésre, és kapcsolatot próbál találni a két hely között.

A megválaszolt kártyákat ismét kivesszük a játékból.

▶ 3. LÉPÉS - KÖZÖS NÉZŐPONT

A játékosok együtt megnézik a térképet, és megállapítják, melyik helyszínhez vagy kavicshoz kapcsolódik a legtöbb összekötés.

Ez lesz a beszélgetés kiindulópontja.

A csoport a megmaradt kártyák közül 4 kártyát választ, és beszélget a rajtuk szereplő témákról és kérdésekről.

A játékot vezető személy moderálja a beszélgetést, és ügyel arra, hogy mindenki részt vehessen.

▶ 4. LÉPÉS - ZÁRÓ GONDOLATOK

A játékot vezető személy a következő kérdéseket teszi fel, és ügyel arra, hogy minden játékos válaszoljon:

Másképp látod a várost a játék után, mint előtte?

Meglepett valami a tevékenység, a feltérképezés vagy a beszélgetés során?

Szerinted van olyan hely vagy városrész, amelyre jobban kellene vigyáznunk?

Egy szóval írd le, hogyan érzed magad.

A játékvezető arra bátorítja a résztvevőket, hogy közösen írjanak egy mondatot a város jövőjéről, amely a játék során felmerült gondolatokból és beszélgetésekből indul ki.

Fotózzátok le a térképet és a mondatot, majd küldjétek el a képet az info@pekarnamm.org címre „A város mint szöveg” tárggyal!

A VÁROS MINT SZÖVEG

1. LÉPÉS:
Tapasztalatok feltérképezése

2. LÉPÉS:
Kapcsolatok keresése

3. LÉPÉS:
Közös nézőpont

4. LÉPÉS:
Záró gondolatok



Fotózzátok le a térképet és a mondatot, majd küldjétek el a képet az info@pekarnamm.org címre „A város mint szöveg” tárggyal!





A VÁROS
MINT SZÖVEG

**EGY HELY, AHOL
BIZTON-
SÁGBAN
ÉRZED MAGAD.**



Keress meg és jelöld
a térképen. Miért
érezd ott biztonságban
magad?

EGY HELY, AMELYET E L K E - R Ü L S Z .



Keress meg és jelöld a térképen. Mi teszi kellemetlenné vagy stresszessé?

EGY HELY, AMELY SZERINTE KÉPVISELI A VÁROSODAT.

- ▶ Keresd meg és jelöld a térképen. Szerinted mindenki egyetértene ezzel? Miért igen vagy miért nem?

**EGY HELY, AMELY-
HEZ SZÉP
GYERMEK-
KORI EMLÉ-
KEID KÖTŐDNEK.**

- ▶ Keresd meg és jelöld a térképen. Hogyan változott meg?

**EGY HELY, AHOL AZ
EMBEREK GYAK-
RAN TALÁL-
KOZNAK.**



Keresd meg és jelöld a térképen. Kik találkoznak ott, és kik nem?

**EGY HELY, AMELY
H I Á -
NYOZNA,
HA ELTŰNNE
VAGY TELJESEN
MEGVÁLTOZNA.**



Keresd meg és jelöld a térképen. Mi veszne el?

A VÁROS MINT SZÖVEG



**EGY HELY, AHOL LEG-
INKÁBB LÁTHATÓK**

A KLÍMA- VÁLTOZÁS HATÁSAI.

- ▶ Keresd meg és jelöld a térképen. Hogyan jelennek meg ezek konkrétan?

**EGY HELY, AMELY
SEGÍT A VÁROS-
NAK „LÉLE-
GEZNI”.**

- ▶ Keresd meg és jelöld a térképen. Hogyan segít a városnak lélegezni?

EGY HELY, AHOL SOK AUTÓ VAN.



Keress meg és jelöld a térképen. Hogyan érzed magad ott és miért?

**EGY HELY, AMELY
ZÖLDEBB
LEHETNE.**



Keresd meg és jelöld a térképen. Milyen kis változás segítené?

**EGY HELY, AHOL LEG-
INKÁBB LÁTHATÓ**

**A KÖRNYE-
ZETI EGYEN-
LŐTLENSÉG.**

- ▶ Keresd meg és jelöld a térképen. Ki szenved és ki profitál ebből?

**EGY HELY, AMELY
PÉLDÁT
MUTATHAT-
NA A VÁROS-
RENDEZÉSBEN.**

- ▶ Keresd meg és jelöld a térképen. Mi működik ott jól?

A VÁROS MINT SZÖVEG



**EGY HELY, AHOL
AZ EMBEREK
SEGÍTIK
EGYMÁST.**



Látható vagy
láthatatlan ez a
gondoskodás?

**EGY HELY, AHOL
ÚGY ÉRZED, HOGY
SZÍVESEN
LÁTNAK.**



**Mi teremti meg ezt az
érzést?**

**EGY HELY, AHOL
KONFLIK-
TUSOK
TÖRTÉNNEK.**



**Milyen konfliktusok és
miért?**

EGY HELY, AMELY
A FIATA-
LOKNAK SZÓL.



Velük együtt vagy
számukra tervezték?

**EGY HELY, AHOL LÁT-
HATÓ AZ EMBE-
REK KÖZÖTTI
EGYENLŐT-
LENSÉG.**



Kinek a jóllétét hagyják figyelmen kívül?

**EGY HELY, AMELY
KÜLÖNBÖZŐ
KÖZÖSSÉGEKET
KÖT ÖSSZE.**



Hogyan teszi ezt?



A V Á R O S
MINT SZÖVEG

EGY **HELY,**
AMELY **MEG-**
NYUGTAT.



Milyen érzékszervi
elemek segítenek
ebben?

EGY HELY, AMELY
STRESSZT
OKOZ.



**Mi zavar? Zaj, tömeg,
nyomás, elvárások?**

**EGY HELY, AHOL
EGYEDÜL
LEHETSZ ANÉL-
KÜL, HOGY MAGÁ-
NYOSNAK ÉREZ-
NÉD MAGAD.**



Lehetővé teszi ezt a város?

**EGY HELY,
AMELY ERŐSÍTI A
M E N T Á -
L I S E G É S Z -
S É G E T .**



**Formálisan
(szolgáltatásokkal)
vagy informálisan?**

**EGY HELY, AHOL ÚGY
ÉRZED, HOGY VA-
LAMI **KELLE-**
METLEN TÖR-
TÉNHELTNE VELED.**

- ▶ Milyen jellemzői
vannak ennek a
térnek?

**EGY HELY, AME-
LYET **ÁTALA-
KÍTANÁL,**
HOGY **JOBBAN**
ÉREZD MAGAD OTT.**



Mi lehet egy reális
változtatás?