

# MESTO KOT TEKST

**Mesto kot tekst** je participativna igra, ki vabi mlade, da raziskujejo mesto v katerem živijo skozi tri medsebojno povezane vidike: podnebne spremembe, skupnost in duševno zdravje.

Z uporabo zemljevida svojega mesta in kompleta kart igralke\_ci razmišljajo o lokacijah, ki jih poznajo, delijo izkušnje in si predstavljajo spremembe ter oblikujejo ideje za bolj pravično, vključujočo in trajnostno urbano prihodnost.

Igra izhaja iz ideje mesta kot »besedila« (Radović, 2013). Mesto lahko razumemo kot prostor, ki ga nenehno pišemo, brišemo in znova ustvarjamo skozi vsakodnevno življenje, družbene odnose in politične odločitve. Urbani prostor ni nevtralen, oblikujejo ga razmerja moči, ekonomski interesi in družbene neenakosti. Procesi, kot so gentrifikacija, privatizacija javnega prostora ali neenakomerna porazdelitev zelenih in varnih območij pogosto spreminjajo strukturo skupnosti ter vplivajo na občutek pripadnosti, varnosti in duševnega blagostanja prebivalk\_cev.

Podnebne spremembe te neenakosti pogosto še poglobljajo saj so ranljive družbene skupine praviloma bolj izpostavljene okoljskim tveganjem, slabši infrastrukturi in pomanjkanju podpornih prostorov. Igra "Mesto kot tekst" spodbuja udeleženske\_ce, da mesto ne le opazujejo, temveč ga kritično berejo, razumejo komu pripada, kdo ga oblikuje in kdo je iz procesov odločanja izključen.

Igra daje poudarek na osebne izkušnje, lokalno znanje in skupni razmislek. Udeleženske\_ce spodbuja k dialogu, solidarnosti in zamišljanju alternativnih načinov soustvarjanja mest, ki temeljijo na skrbi za ljudi, skupnosti in okolje.

Ni **pravilnih ali napačnih odgovorov**, **obstajajo le pogovori, povezovanja in možnosti.**

## VSEBINA IGRE

**NATISNEN ZEMLJEVID MESTA (ČE NISTE V MARIBORU, ZAGREBU ALI BUDIMPEŠTI NATISNITE ZEMLJEVID SVOJEGA MESTA ALI KRAJA)**

**24 KART V 4 KATEGORIJAH**

**KAMENČKI RAZLIČNIH BARV**

**VRVICA**

**POTREBUJETE ŠE: PISALA, ŠKARJE**

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

**CILJNA SKUPINA:**

**MLADE\_I (15-30 LET) IN MLADINSKE\_I DELAVKE\_CI**

**VELIKOST SKUPINE:**

**3-10 OSEB (DO 20 Z USTREZNIMI PRILAGODITVAMI)**

**T R A J A N J E :**

**DO 40 MINUT**

**O B L I K A :**

**FIZIČNA + SPLETNA**

**O K O L J E :**

**KATERIKOLI URBANI PROSTOR (MAJHNO ALI VELIKO MESTO)**

- ▶ Če niste v Mariboru, Zagrebu ali Budimpešti natisnite zemljevid svojega mesta ali kraja.
- ▶ Na začetku se dogovorimo, kdo usmerja in povezuje igro.
- ▶ Čim bolj enakovredno sodelovanje vseh, nihče ne prevlada s svojimi idejami in pogledi.
- ▶ Izhajamo iz osebnih izkušenj.
- ▶ Če je vprašanje neprijetno, ga lahko preskočimo in izberemo drugega.
- ▶ Telefone lahko uporabljamo samo za preverjanje zemljevida ali iskanje lokacij.
- ▶ Igra je primerna za 3 do 10 igralcev, v primeru večje skupine naj se osebe razdelijo v pare ali ekipe.
- ▶ Igra je razdeljena v 4 korake, vsak korak traja približno 10 minut.
- ▶ Tekom igre vlečemo kartice, označujemo lokacije, odgovarjamo na vprašanja in diskutiramo v skupini.
- ▶ Na zemljevidu s polaganjem kamenčkov označujemo lokacije. Ko želimo namesto specifičnega kraja označiti širše območje, kamenček postavimo na sredino območja.
- ▶ Karte lahko uporabimo drugače, kot predvideva igra. Služijo lahko kot izhodišča diskusij, uporabljamo jih lahko v okviru delavnic, o temah lahko pišemo, ustvarjamo plakate in podobno.
- ▶ Zemljevid postavimo na sredino mize ali tal, igralke\_cj sedijo ali stojijo okrog.
- ▶ Vsak igralec\_ka izbere svoje kamenčke.
- ▶ Dobro premešamo 24 kart in jih položimo mizo ali tla z besedilom obrnjene navzdol.

Igro je izdelala **Pekarna Magdalenske mreže** (Maribor, Slovenija), oblikovala **Anamarija Ludvik** v okviru projekta **“Urban Community - In Transition For Youth”** in partnerstva z **Udrugo Vestigium** (Zagreb, Hrvaška) in s **Profilantrop egyesulet** (Budimpešta, Madžarska), ki ga podpira program **Erasmus +**.

V okviru projekta in partnerstva smo si prizadevale\_i izboljšati blaginjo mladih in med mladimi ter mladinskimi delavkami\_ci spodbujati trajnostne načine življenja in razumevanje vpliva prebivalcev\_k mest na okolje.

## ▶ 1. KORAK - MAPIRANJE IZKUŠENJ

**Vsak\_a igralec\_ka izbere 1 karto.**

Prebere zapisano na karti, identificira lokacijo, jo najde na zemljevidu in tja postavi svoj kamenček. Pojasni svojo izbiro ter odgovori na vprašanje.

Karte, na katere so bili podani odgovori, izločimo iz igre, odložimo na poseben kup.

V primeru do 5 igralcev, 1. korak izpeljemo dvakrat, vsak\_a igralca\_ec pride na vrsto dvakrat.

## ▶ 2. KORAK - ISKANJE POVEZAV

**Vsak\_a igralec\_ka izbere novo karto.**

Prebere zapisano na karti in na vprašanje iz karte tokrat odgovarja iz nabora na zemljevidu označenih lokacij, identificiranih s strani vseh igralcev v 1. koraku.

Svoj kamenček iz 1. koraka z vrvico poveže z lokacijo oz. kamenčkom, ki ga izbere v 2. koraku. Pojasni svojo izbiro, odgovori na vprašanje in skuša najti povezavo med obema lokacijama.

Karte, na katere so bili podani odgovori, izločimo iz igre, odložimo na poseben kup.

## ▶ 3. KORAK - SKUPEN POGLED

**Vse\_i igralke\_ci skupaj pogledajo zemljevid in ugotovijo, katera lokacija oz. kamenček ima največ povezav z ostalimi. Le-ta služi kot izhodišče pogovora tega koraka.**

Skupina med preostalimi kartami izbere 4 karte in diskutira o temah ter vprašanjih zapisanih na njih.

Oseba, ki usmerja in povezuje igro moderira pogovor in skrbi za enakomerno vključenost vseh.

## ▶ 4. KORAK - ZAKLJUČNI RAZMISLEK

**Oseba, ki usmerja in povezuje igro, postavi naslednja vprašanja in skrbi, da nanje v krogu odgovori vsak\_a igralec\_ka:**

Vidiš mesto po igri drugače kot pred njo?

Te je tekom aktivnosti, mapiranja, pogovora kaj presenetilo?

Meniš, da bi za kako lokacijo, predel morali bolj skrbeti?

Z eno besedo opiši, kako se počutiš.

Oseba, ki usmerja in povezuje igro, igralce\_ke spodbudi, da skupaj napišejo en stavek o prihodnosti mesta, ki izhaja iz razmislekov in pogovorov tekom igre.

**Fotografirajte zemljevid in stavek, ki ste ga oblikovali. Fotografijo pošljite na [info@pekarnamm.org](mailto:info@pekarnamm.org) z zadevo “Mesto kot tekst”.**

# MESTO KOT TEKST

**1. KORAK:**  
Mapiranje izkušenj

**2. KORAK:**  
Iskanje povezav

**3. KORAK:**  
Skupen pogled

**4. KORAK:**  
Zaključni razmislek



Fotografirajte zemljevid in stavek, ki ste ga oblikovali in fotografijo pošljite na [info@pekarnamm.org](mailto:info@pekarnamm.org) z zadevo "Mesto kot tekst".





**M E S T O**  
**KOT TEKST**

**LOKACIJA, KJER  
SE POČUTIŠ  
VARNO.**



**Najdi in označi jo na  
zemljevidu. Zakaj se  
tam počutiš varno?**

# LOKACIJA, KI SE JE IZOGIBAŠ.

- ▶ Najdi in označi jo na zemljevidu. Kaj ga dela neprijetnega ali stresnega?

**LOKACIJA, ZA  
KATERO MENIŠ, DA  
PREDSTA-  
VLJA TVOJE  
M E S T O .**

- ▶ Najdi in označi jo na zemljevidu. Razmisli, če bi se s tem vsi strinjali? Zakaj ja oz. zakaj ne?

**L O K A C I J A ,**  
**NA KATERO**  
**IMAŠ LEPE**  
**SPOMINE IZ**  
**TVOJEGA OTROŠTVA.**



Najdi in označi jo na zemljevidu. Kako se je spremenila?

**LOKACIJA, KJER SE  
LJUDJE POGOSTO  
SREČU-  
JEJO.**

- ▶ Najdi in označi jo na zemljevidu. Kdo se tam srečuje in kdo ne?

**LOKACIJA, KI BI JO  
POGRE-  
ŠAL\_A,  
ČE BI IZGINILA ALI  
SE POPOLNOMA  
SPREMENILA.**



Najdi in označi jo na  
zemljevidu. Kaj bi bilo  
izgubljeno?

**MESTO**  
**KOT TEKST**



**L O K A C I J A ,  
NA KATERI SE  
NAJBOLJ KAŽEJO  
PODNEBNE  
SPREMEMBE.**

- ▶ Najdi in označi jo na zemljevidu. Kako konkretno se kažejo, kako jih občutimo?

# LOKACIJA, KI MESTU POMAGA “DIHATI”.

- ▶ Najdi in označi jo na zemljevidu. Na kak način pomaga mestu “dihati”.

# LOKACIJA, KJER JE VELIKO **AVTO-** **MOBILOV.**

- ▶ Najdi in označi jo na zemljevidu. Kako se počutiš tam in zakaj?

# **LOKACIJA, KI BI LAHKO BILA BOLJ ZELENA.**

- ▶ Najdi in označi jo na zemljevidu. Katera majhna sprememba bi pomagala?

**LOKACIJA, KJER  
SE NAJBOLJ KAŽE  
OKOLJ-  
SKA NE-  
ENAKOST.**

- ▶ Najdi in označi jo na zemljevidu. Kdo trpi in kdo ima od tega koristi?

**LOKACIJA, KI  
BI MORALA BITI  
ZGLED URE-  
JANJA MESTA.**

- ▶ Najdi in označi jo na zemljevidu. Kaj tam deluje dobro?

# MESTO KOT TEKST



**LOKACIJA, KJER SI  
LJUDJE MED SEBOJ**

**P O M A -  
G A J O .**



Je ta skrb vidna ali  
nevidna?

**LOKACIJA, KJER  
SE POČUTIŠ**

**DOBRO -  
DOŠLO.**



**Kaj ustvarja ta  
občutek?**

**LOKACIJA, KJER  
PRIHAJA DO  
K O N -  
FLIKTOV.**



Do kakšnih konfliktov  
prihaja in zakaj?

**LOKACIJA,  
NAMENJENA  
MLADIM.**



Je oblikovana z njimi  
ali za njih?

**L O K A C I J A ,  
K J E R   S E   K A Ž E**

**N E E N A -  
K O S T   M E D  
L J U D M I .**

▶ Čigava dobrobit je spregledana?

**LOKACIJA, KI**  
**POVEZUJE**  
**RAZLIČNE**  
**SKUPNOSTI.**



Kako to počne?



**M E S T O**  
**KOT TEKST**

# LOKACIJA, KI TE POMIRJA.



Kateri čutni elementi pomagajo?

**LOKACIJA, KI**  
**P O V Z R O Č A**  
**STRES.**



**Hrup, gneča, pritisk,  
pričakovanja?**

**L O K A C I J A ,  
K J E R   S I   L A H K O**

**S A M \_ \_ A** BREZ,

**D A   B I   S E   P O Č U -  
T I L \_ \_ A   O S A M L J E N O .**



**Ali mesto to omogoča?**

**LOKACIJA, KI  
K R E P I  
DUŠEVNO  
ZDRAVJE.**



**Formalno (storitve) ali  
neformalno?**

**LOKACIJA, KJER  
MENIŠ, DA BI SE  
TI LAHKO ZGODILO  
NEKAJ NEPRI-  
JETNEGA.**



Kaj so značilnosti tega  
prostora?

**LOKACIJA, KI BI JO  
PREOBLI-  
KOVAL\_A,  
DA BI SE TAM BO-  
LJE POČUTIL\_A.**



Ena realistična  
sprememba.