

GRAD KAO TEKST

Grad kao tekst je participativna igra koja nagovara mlade da istražuju grad u kojem žive kroz tri međusobno povezana aspekta: klimatske promjene, zajednicu i mentalno zdravlje.

Koristeći kartu svojega grada i set kartica, igrači_ice razmišljaju o lokacijama koje poznaju, dijele iskustva te zamišljaju promjene i oblikuju ideje za pravedniju, uključiviju i održiviju urbanu budućnost.

Igra proizlazi iz ideje grada kao »teksta« (Radović, 2013). Grad možemo razumjeti kao prostor koji stalno pišemo, brišemo i ponovno stvaramo kroz svakodnevni život, društvene odnose i političke odluke. Urbani prostor nije neutralan – oblikuju ga odnosi moći, ekonomski interesi i društvene nejednakosti. Proces i poput gentrifikacije, privatizacije javnog prostora ili neravnomjerne raspodjele zelenih i sigurnih područja često mijenjaju strukturu zajednice te utječu na osjećaj pripadnosti, sigurnosti i mentalnog blagostanja stanovnika_ca.

Klimatske promjene te nejednakosti često dodatno produbljuju jer su ranjive društvene skupine u pravilu više izložene okolišnim rizicima, lošijoj infrastrukturi i nedostatku prostora podrške. Igra “Grad kao tekst” potiče sudionike_ce da grad ne samo promatraju, nego i kritički čitaju – da razumiju kome pripada, tko ga oblikuje i tko je isključen iz procesa odlučivanja.

Igra naglašava osobna iskustva, lokalno znanje i zajedničko promišljanje. Sudionike_ce potiče na dijalog, solidarnost i zamišljanje alternativnih načina zajedničkog stvaranja gradova koji se temelje na brizi za ljude, zajednice i okoliš.

Nema točnih ili netočnih odgovora – postoje samo razgovori, povezivanja i mogućnosti.

SADRŽAJ IGRE

TISKANA KARTA GRADA (AKO NISTE U MARIBORU, ZAGREBU ILI BUDIMPEŠTI, ISPRINTAJTE KARTU SVOG GRADA ILI MJESTA)

24 KARTICE U 4 KATEGORIJE

KAMENČIĆI RAZLIČITIH BOJA

VRVICA

POTREBNO JOŠ: OLOVKE, ŠKARE

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

CILJNA SKUPINA:

MLADE_I (15-30 GODINA) I OMLADINSKE_I RADNICE_I

VELIČINA GRUPE:

3-10 OSOBA (DO 20 UZ ODGOVARAJUĆE PRILAGODBE)

T R A J A N J E :

DO 40 MINUTA

O B L I K :

FIZIČKI + ONLINE

O K R U Ž E N J E :

BILO KOJI URBANI PROSTOR (MALI ILI VELIKI GRAD)

- ▶ Ako niste u Mariboru, Zagrebu ili Budimpešti, isprintajte kartu svog grada ili mjesta.
- ▶ Na početku se dogovorimo tko usmjerava i vodi igru.
- ▶ Potiče se što ravnopravnije sudjelovanje svih – nitko ne dominira svojim idejama i pogledima.
- ▶ Polazimo od osobnih iskustava.
- ▶ Ako je pitanje neugodno, može se preskočiti i izabrati drugo.
- ▶ Mobitele koristimo samo za provjeru karte ili traženje lokacija.
- ▶ Igra je prikladna za 3 do 10 igrača_ica, a u slučaju veće grupe sudionici_ice se dijele u parove ili timove.
- ▶ Igra je podijeljena u 4 koraka, a svaki traje približno 10 minuta.
- ▶ Tijekom igre izvlačimo kartice, označavamo lokacije, odgovaramo na pitanja i raspravljamo u grupi.
- ▶ Na karti postavljanjem kamenčića označavamo lokacije. Kada želimo označiti šire područje umjesto točne lokacije, kamenčić stavljamo na sredinu tog područja.
- ▶ Kartice se mogu koristiti i drugačije nego što predviđa igra – mogu služiti kao polazište za rasprave, radionice, pisanje tekstova, izradu plakata i slično.
- ▶ Karticu postavimo na sredinu stola ili poda, a igrači_ice sjede ili stoje oko nje.
- ▶ Svaki igrač_ica izabere svoje kamenčiće.
- ▶ Dobro promiješamo 24 kartice i položimo ih licem prema dolje.

Igru je izradila **Pekarna Magdalenske mreže** (Maribor, Slovenija), oblikovala **Anamarija Ludvik** u okviru projekta **“Urban Community - In Transition For Youth”** u partnerstvu s **Udrugom Vestigium** (Zagreb, Hrvatska) i **Profilantrop Egyesület** (Budimpešta, Mađarska), uz podršku programa **Erasmus+**.

U okviru projekta i partnerstva nastojali smo unaprijediti dobrobit mladih te među mladima i omladinskim radnicima_cama poticati održive načine života i razumijevanje utjecaja stanovnika_ca gradova na okoliš.

▶ 1. KORAK - MAPIRANJE ISKUSTAVA

Svaka_i igrač_ica izabere 1 karticu.

Pročita tekst na kartici, identificira lokaciju, pronade je na karti i tamo postavi svoj kamenčić. Zatim objasni svoj izbor i odgovori na pitanje.

Kartice na koje su dani odgovori izbacujemo iz igre i odlažemo na poseban kup.

Ako ima do 5 igrača_ica, prvi korak se izvodi dva puta, tako da svaki igrač_ica dolazi na red dvaput.

▶ 2. KORAK - TRAŽENJE POVEZNICA

Svaka_i igrač_ica izabere novu karticu.

Pročita tekst na kartici i na pitanje odgovara koristeći lokacije koje su već označene na karti u 1. koraku.

Svoj kamenčić iz prvog koraka poveže konopcem s lokacijom (kamenčićem) koji izabere u drugom koraku. Objasni svoj izbor, odgovori na pitanje i pokuša pronaći poveznicu između dviju lokacija.

Kartice na koje su dani odgovori ponovno izbacujemo iz igre i stavljamo na poseban kup.

▶ 3. KORAK - ZAJEDNIČKI POGLED

Sve_i igrači_ice zajedno pogledaju kartu i utvrde koja lokacija tj. kamenčić ima najviše poveznica s drugima. Ta lokacija postaje polazište razgovora u ovom koraku.

Grupa zatim među preostalim karticama izabere 4 kartice i raspravlja o temama i pitanjima na njima.

Osoba koja vodi igru moderira razgovor i brine da svi ravnopravno sudjeluju.

▶ 4. KORAK - ZAVRŠNO PROMIŠLJANJE

Osoba koja vodi igru postavlja sljedeća pitanja i brine da na njih svaki igrač_ica odgovori u krugu:

Vidiš li grad nakon igre drugačije nego prije?

Je li te tijekom aktivnosti, mapiranja ili razgovora nešto iznenadilo?

Misliš li da bi se za neku lokaciju ili dio grada trebalo bolje brinuti?

Jednom riječju opiši kako se osjećaš.

Osoba koja vodi igru zatim potiče igrače_ice da zajedno napišu jednu rečenicu o budućnosti grada, koja proizlazi iz razmišljanja i razgovora tijekom igre.

Fotografirajte kartu i rečenicu koju ste oblikovali te fotografiju pošaljite na info@pekarnamm.org s naslovom “Grad kao tekst”.