

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!