

Edukacyjna gra miejska „Dom to Praca”



SCENARIUSZ GRY

CELE GRY:

- zwrócenie uwagi graczy na złożoność zjawiska nieodpłatnej pracy domowej – wad i zalet pracy w domu
- zmiana postrzegania osób pracujących w domu, jako „kur domowych” i „siedzących w domu”, zwrócenie uwagi na wartość pracy wykonywanej przez te osoby
- budowanie poczucia własnej wartości przez osoby nieodpłatnie pracujące w domu
- wskazanie praktycznych porad i pomysłów jak wesprzeć osoby pracujące w domu

GRACZE:

Proponowana gra skierowana jest do wszystkich chętnych, chcących w niej uczestniczyć. Dla każdego gracza bez względu na płeć, rolę społeczną, wykonywany zawód, wiek itp. niesie praktyczną wiedzę przydatną na każdym etapie drogi życiowej, zwraca uwagę na zjawisko oraz związane z nim aspekty. Gra niesie inną wartość dla każdego jej uczestnika.

- Rodziny z dziećmi, w których jeden z rodziców pracuje w domu
- Małżeństwa, w których jeden z małżonków pracuje w domu
- Związki partnerskie, w których jeden z partnerów pracuje w domu
- Młodzi ludzie niepozostający jeszcze w związkach
- Rodziny z dziećmi lub bez, członkowie związków partnerskich aktywni zawodowo

Zespół zgłaszający się do gry powinien liczyć od 2 do 4 członków. W szczególnych wypadkach ilość osób w zespole może być większa.

ZAPLECZE TECHNICZNE:

Do realizacji gry potrzebny jest zespół 6 instruktorów, którzy przeprowadzą poszczególne konkurencje zlokalizowane w terenie. Instruktorzy powinni rozumieć tematykę zagadnienia pracy w domu by właściwie animować wykonywanie zadań na punktach. Grupa powinna pozostawać na punkcie nie dłużej jak 15 min.

PRZEBIEG GRY:

Celem gry jest zbudowanie „szczęśliwego domu.” (w formie puzzli). Gra polega na znalezieniu i dotarciu do poszczególnych punktów w terenie, gdzie na grupy czekać będą kolejne zadania. Po wykonaniu zadania uczestnicy otrzymują kolejny fragment „szczęśliwego domu” – w ten symboliczny sposób budując go.

Każdy zespół otrzyma pakiet startowy niezbędnych informacji – regulamin gry, mapkę przestrzeni, w której odbywać się będzie gra.

Na mapce kolorami zaznaczone są miejsca, gdzie na graczy czekają zadania do realizacji. Jedynie po zakończeniu zadania gracze mogą ruszyć dalej. Kolejność realizacji zadań zależy od obranej taktyki. Po zakończeniu realizacji zadań na graczy czeka zadanie końcowe –podsumowujące oraz ułożenie ze zdobytych puzzli „szczęśliwego domu”.

Po zakończeniu gry każdy zespół otrzymuje nagrody (kubek termiczny, torby z nadrukiem, magnes na lodówkę, raport o pracy domowej).

ZWYCIĘZCY:

W proponowanej grze nie ma przegranych. Każdy zespół, który przystąpi do gry, odnajdzie i zrealizuje wszystkie zadania, zdobędzie wszystkie puzzle niezbędne do zbudowania „szczęśliwego domu” i zbuduje go jest zwycięzcą.

REKRUTACJA:

Informacje zachęcające do uczestnictwa w grze powinny pojawić się na stronach internetowych, FB, feministycznych portalach społecznościowych, portalach dla rodziców, w prasie codziennej, w punktach informacji turystycznej, jako plakaty w domach kultury, chętnie odwiedzanych przez młodych ludzi pubach, bibliotekach, w budynkach uczelni wyższych itp.

ZADANIA:

- Statystyki

Podczas tego zadania gracze dowiedzą się, czym jest nieodpłatna praca w domu oraz jaka jest skala tego zjawiska w Polsce. Zespoły otrzymują kartki z danymi statystycznymi dotyczącymi pracy w domu. Zadaniem graczy jest oszacować procenty w odpowiedzi na pytanie: liczebność grupy osób wykonujących prace domowe z uwzględnieniem płci. Symbolem procentów będą słupki układane przez graczy z wielkich kartonowych pudeł. Następnie gracze dowiadują się o wynikach prowadzonych badań i porównują je ze swoimi przewidywaniami.

- Pranie obowiązków

Zadanie powinno być realizowane w podwórku, gdzie będzie można rozwieść sporą ilość sznurków na pranie.

Po dotarciu na miejsce zadaniem graczy będzie wymienić wszystkie obowiązki domowe, jakie przyjdą im do głowy. Obowiązki te mają za zadanie podzielić na „męskie” i „kobiece”. Zapisują swoje typy na dwóch kawałkach płótna – różnymi kolorami, w podziale na płeć. Następnie wieszają płótna na sznurku na pranie. Następnie gracze muszą określić, kto wedle ich odczucia zajmuje się najczęściej wykonywaniem tych czynności – kobiety czy mężczyźni i spróbować odpowiedzieć na pytanie: z czego to wynika? Instruktor spisuje pojawiające się wypowiedzi.

- Ścieżka zdrowia

Gracze na wykonanie całości zadania mają max. 10 minut (jeśli drużyna liczy 2 osoby) lub max. 5 min. (jeśli drużyna liczy 3-4 osoby). Po wyznaczonej trasie, na sygnał „start”, jedna osoba biegnie z torbami z ciężkimi zakupami. Po dobiegnięciu do końca trasy, drużyna ma za zadanie wykonać szereg domowych obowiązków: koszula do wyprasowania, okno do umycia, obranie 1 kg ziemniaków, poprawienie błędów w zeszytach dziecka.

- Spotkanie

Na tym punkcie gracze mają za zadanie napisać CV gospodyni domowej. Do dyspozycji mają przykładowe historie osób pracujących w domu oraz szablon CV. Ich zadaniem jest przekuć doświadczenie życiowe osoby zajmującej się domem na wiedzę i umiejętności przydatne na rynku pracy.

ZADANIA KOŃCOWE:

- Dlaczego warto docenić pracę domową?

Gracze mają za zadanie zastanowić się nad odpowiedzią na pytanie „Dlaczego warto docenić pracę domową?”. Wypowiedzi uczestników zostaną nagrane kamerą. Dodatkowo wymyślają hasła o pracy w domu, zapisują je na kartkach a instruktor robi im zdjęcie. Zdjęcia i filmy zostaną wykorzystane do zrobienia pamiątkowej prezentacji z wydarzenia.

- Szczęśliwy dom

Po odwiedzeniu wszystkich miejsc i zgromadzeniu wszystkich elementów „szczęśliwego domu” gracze docierają do punktu startu, gdzie wspólnie układają zgromadzone puzzle tworząc symbolicznie szczęśliwy dom. Następuje uroczyste wręczenie nagród.

Zrealizowano na zlecenie Centrum Zrównoważonego Rozwoju przez ALEX – usługi turystyczne.

