

## 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.

### **PRZEBIEG GRY:**

Gra składa się z dwóch etapów, które gracze realizują jeden po drugim oraz zadania końcowego podsumowującego całą wiedzę i doświadczenie zdobyte przez graczy w trakcie trwania gry. Jedynie po zakończeniu etapu pierwszego gracze mogą przystąpić do realizacji zadań z etapu drugiego. Podczas pierwszego etapu gry gracze poznają zjawisko nieodpłatnej pracy w domu, definicję, jego różne aspekty i statystyki z nim związane. Celem pierwszego etapu gry jest zaznajomienie graczy z podstawową wiedzą na temat pracy w domu w Polsce.

W drugiej części gry na graczy czekać będzie szereg zadań mających na celu zmianę obiegowego wizerunku i opinii o osobach nieodpłatnie pracujących w domu, jako „nic nierobiących”, niezaradnych „kurach domowych”. Celem tej części gry będzie także wskazanie praktycznych rozwiązań i udzielenie pozytywnego wsparcia.

CZAS TRWANIA GRY: ok. 3h

MIEJSCE REALIZACJI: dowolna przestrzeń

#### ZAPLECZE TECHNICZNE:

Do realizacji gry potrzebny jest zespół 8 instruktorów, którzy przeprowadzą poszczególne konkurencje zlokalizowane w przestrzeni miejskiej. 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.

*Szczegółowe zapotrzebowanie do przeprowadzenia poszczególnych konkurencji patrz załącznik nr 1.*

#### 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, pamiątkowy button z symbolami gry.

Na mapce dwoma kolorami zaznaczone są miejsca, gdzie na graczy czekają zadania do realizacji. Jedynie po zakończeniu etapu pierwszego gry – odwiedzeniu wszystkich punktów ze strefy zielonej gracze mogą przystąpić do realizacji zadań w strefie czerwonej. (II etap gry) Kolejność realizacji zadań w poszczególnych strefach jest decyzją graczy i zależy od obranej taktyki.

Po zakończeniu realizacji zadań ze strefy czerwonej na graczy czeka zadanie końcowe – podsumowujące oraz ułożenie ze zdobytych puzzli „szczęśliwego domu”.

Po zakończeniu gry każdy zespół otrzymuje ponadto pamiątkowy dyplom.

#### 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:

### ETAP I – STREFA ZIELONA:

- 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 poszczególnych kwestiach tj. liczebność grupy osób wykonujących prace domowe z uwzględnieniem płci, łączenie pracy domowej z aktywnością zawodową, ilość gospodyń domowych w Polsce itp. 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. Każdy obowiązek zapisują na fragmencie białego płótna czarnym flamastrem a następnie wieszają na sznurku na pranie. Następnie gracze muszą określić, kto wedle ich odczucia zajmuje się najczęściej wykonywaniem tych czynności – kobiety czy mężczyźni. Następnie gracze zaznaczają czerwonym flamastrem obowiązki wykonywane najczęściej przez kobiety i zielonym obowiązki wykonywane przez mężczyzn.

- Dlaczego właśnie tak?

Gracze otrzymują krótkie opisy kilku życiowych sytuacji kobiet i mężczyzn, którzy nie są aktywni zawodowo i nieodpłatnie pracują w domu. Na podstawie poznanych historii i własnych doświadczeń zadaniem graczy jest wymienić przyczyny pozostawiania w domu. Wszystkie pomysły gracze zapisują na starych drzwiach, które symbolicznie oddzielają osoby pracujące w domu od świata zewnętrznego.

### ETAP II – STREFA CZERWONA

- Słownotwór

*Niezbędny dostęp do prądu.*

W pierwszej części zadania instruktor zachęca graczy do małej burzy mózgów, prosi graczy by wymienili wszystkie określenia osoby pracującej w domu, jakie znają i zapisali je na kartonie. Z pewnością pojawią się takie pejoratywne sformułowania jak „siedzi w domu”, „kura domowa”, „bezrobotna”, „na garnuszku męża”, „nic nie robi” itp. Następnie zadaniem graczy jest zastąpić je sformułowaniami o pozytywnym wydźwięku zwracającymi uwagę na wartość pracy wykonywanej przez osoby pracujące w domu. Mogą być to także nowe słowa. Po zakończeniu zadania – gracze niszczą karton, na którym zapisali negatywne sformułowania, drąc go ma małe kawałeczki, które następnie rozsypują na dywaniku i wysysają przez odkurzacz.

- Wiele w jednym

Na stanowisku gracze znajdą kilka obowiązków do wykonania. Będą to: slalom do pokonania z ciężką torbą z zakupami/wniesienie torby na trzecie piętro budynku, koszula do wyprasowania, okno do umycia, obranie 1 kg ziemniaków, poprawienie błędów w zeszytach dziecka. Gracze mają jedynie 5min. by wykonać wszystkie obowiązki.

- Five o'clock

Celem zadania jest stworzenie listy sposobów na docenienie, udzielenie pozytywnego wsparcia osobie pracującej w domu. Przed przystąpieniem do realizacji zadania gracze losują, który z nich będzie w tym zadaniu pełnił funkcję osoby pracującej w domu. Pozostali członkowie zespołu mają za zadanie przygotować z dostępnych produktów (kawa, bita śmietana, ciasteczka, owoce itp.) podwieczorek-niespodziankę. Kiedy podwieczorek jest gotowy zadaniem zespołu jest odegrać scenkę zaproszenia osoby pracującej w domu na podwieczorek i podziękowania jej za trud codziennego dnia. Następnie gracze tworzą listę innych pomysłów na wsparcie pracujących w domu.

- Spotkanie

Na tym punkcie gracze spotykają zatroskaną kobietę nieodpłatnie pracującą w domu (instruktor w przebraniu wcielający się w rolę). Kobieta obiera właśnie ziemniaki i opowiada graczom swoją historię. Jest „raczej” zadowolona ze swojego życia, cieszy się z posiadania wspaniałej rodziny, której się oddaje, ale martwi ją jej niestabilność finansowa i całkowita zależność od męża, krępi się prosząc go o pieniądze na własne potrzeby, boi się o swoją przyszłość itd. Zadaniem graczy jest wypracować kilka pomysłów, co można by zmienić we współczesnym świecie by zapobiec powstawaniu takich sytuacji. Gracze

zapisują swoje pomysły na kartce a następnie instruktor opowiada im o inicjatywie „Dom to praca” i działaniach, jakie są podejmowane w tej kwestii. (świadczenia emerytalne, wsparcie rodzin wielodzietnych itd.)

### ZADANIA KOŃCOWE:

- Kreatorzy

*Zdanie powinno być realizowane przed wystawą sklepową sklepu odzieżowego.*

Jest to bardzo twórcze zadanie będące podsumowaniem wiedzy, własnych przemyśleń i doświadczeń, które gracze zdobyli podczas gry.

Zespół dociera do miejsca, gdzie czeka na nich manekin kobiety w niechlujnym, poplamionym stroju, w papilotach, ze szczotką do zamiatania w jednym ręku i garnkiem w drugim. Do manekina przypinane są tabliczki z takimi sformułowaniami i słowami jak: „strach o przyszłość”, „smutek”, „brak koleżanek”, dymek ze zdaniem: „nikt mnie nie docenia...” itp.

Zadaniem graczy jest stworzyć nowoczesny model osoby pracującej w domu jaki mógłby powstać w przyszłości. Gracze mają do dyspozycji eleganckie, modne stroje, dwa manekiny (kobiety i mężczyzny), torbę na laptopa, książki, zaproszenie do teatru, kostium kąpielowy itp. oraz puste kartoniki i dymki, w których mogą zapisać słowa i myśli wyrażające tworzoną postać.

Wszystkie prace graczy zostaną sfotografowane, a zdjęcia zaprezentowane na wystawie w dalszej części Dni Pracy w Domu.

- 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 pamiątkowego dyplomu uczestnictwa i nagrody.

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