



TOOLKIT
ZUKUNFT
GESTALTEN
unabhängig, stark und frei

INHALT

Einleitung	S. 4
Spiel 1: Themenkarten	S. 6
Spiel 2: Meine Geschichte	S. 8
Spiel 3: „Ich bin ...“ – Gestalte deine Figur!	S. 9
Quellen und Impressum	S. 35

CONTENTS

Introduction	p. 12
Game 1: Topic Cards	p. 14
Game 2: My Story	p. 16
Game 3: "I am ..." – Create Your Character!	p. 17

İÇERİK

Giriş	S. 20
Oyun 1: Tema kartları	S. 23
Oyun 2: Benim hikayem	S. 24
Oyun 3: "Ben bir ..." – Kendi karakterini yarat!	S. 25

SADRŽAJ

Uvod	str. 28
1. igra: tematske karte	str. 30
2. igra: Moja priča	str. 31
3. igra: „Ja sam ...“ – uobličí svoj lik!	str. 32



SPIELANLEITUNG

ZUKUNFT GESTALTEN

unabhängig, stark und frei

Ökonomische Unabhängigkeit von Mädchen und jungen Frauen fördern – Mädchen- und Bubenarbeit im Integrationskontext

EINLEITUNG

Spiele

- Das vorliegende Toolkit enthält 3 verschiedene Spiele.
 - **Spiel 1 Themenkarten:** Die Spieler*innen beschäftigen sich in einem Frage-Antwort-Modus mit unterschiedlichen Aspekten zum Thema ökonomische Unabhängigkeit. (Dauer: 10 bis 60 Minuten)
 - **Spiel 2 Meine Geschichte:** Anhand von realen Lebensgeschichten erkennen die Spieler*innen, welche Faktoren (positive und negative) für die jeweils individuelle Lebensentwicklung und -gestaltung ausschlaggebend sein können und welche Ressourcen helfen können. (Dauer: 20 bis 90 Minuten)
 - **Spiel 3 „Ich bin ...“ – Gestalte deine Figur!** Hier gestalten die Spieler*innen ihre eigene Figur und beschäftigen sich mit eventuellen Auswirkungen verschiedener Einflussfaktoren sowie Möglichkeiten zur Intervention. (Dauer: 30 bis 90 Minuten)
- Die Spiele sind unabhängig voneinander spielbar und können je nach Gruppe und Ermessen der Spielleiterin*des Spielleiters eingesetzt und adaptiert werden.
- Bevor mit den Jugendlichen gespielt wird, ist es wichtig, dass der*die Spielleiter*in das Spiel/die Spiele selbst aktiv erprobt und reflektiert.
- Für jedes Spiel wird zusätzlich zur Präsenzspielmöglichkeit kurz eine Online-Variante beschrieben. Diese kann je nach Anzahl der Spieler*innen, technischen Voraussetzungen und Kenntnisse über unterschiedliche Kommunikationsplattformen mit verschiedenen Tools realisiert werden. Wichtig für den*die Spielleiter*in ist es, die technische Umsetzung im Vorfeld selbst auszuprobieren und mit den Spieler*innen abzuklären.

Zielgruppe

Die Spiele eignen sich für 2 bis 25 Spieler*innen ab 13 Jahren und eine*n (oder mehrere) Spielleiter*in(nen). Wichtig ist ein Basis-Leseverständnis aller Mitspieler*innen.

Inhalt des Toolkits

- Spielanleitung
- 12 Karten individuelle Faktoren
- 6 Karten Beziehungsfaktoren
- 6 Karten Community
- 6 Karten institutionelle Faktoren
- 5 Karten ideologische Faktoren
- 8 Interventionskarten plus leere Vorlagen zum Beschreiben
- Erklärhilfen für Faktoren
- 5 Lebensgeschichten
- 55 Themenkarten

Ziele

- spielerischer Einstieg in das Thema „Ökonomische Unabhängigkeit im Kontext von Gender und Herkunft“
- notwendige Verhaltens- und Bewusstseinsänderung hinsichtlich ökonomischer Unabhängigkeit in (Teenager-)Beziehungen
- Förderung von Empathie
- Entwicklung von Strategien gegen Diskriminierungen und Stärkung von Ressourcen, um ein ökonomisch unabhängiges und gewaltfreies Leben führen zu können
- ökonomische Stärkung der eigenen Person und Unterstützung anderer Personen
- Wissensvermittlung in Bezug auf Rechte von Frauen und Mädchen, ökonomische Benachteiligung und deren Auswirkungen, männliche Privilegien und Geschlechterstereotype
- Reflexion und Abbau von Geschlechterstereotypen sowie Ausprobieren neuer Identitätsmodelle für alle Geschlechter
- Empowerment von Mädchen und Sensibilisierung von Buben
- Buben als Verbündete für und Mitunterstützer von Mädchen und Frauen
- Anerkennen von (eigenen) Diskriminierungserfahrungen und Herausarbeiten von Handlungsspielräumen trotz äußerlicher Zwänge
- Erarbeiten geschlechtertransformativer Bilder und Zukunftsszenarien

Hinweise für Spielleiter*innen

Diesem kommt neben der einführenden Erklärung des Spielablaufs die Aufgabe der Moderation zu. Dies beinhaltet zum einen das Schaffen einer angenehmen, adäquaten Atmosphäre, in der sich alle Teilnehmer*innen ohne Angst, ausgelacht und/oder diskriminiert zu werden, äußern können und ein respektvoller Umgang gesichert ist. Darüber hinaus gilt es, die Diskussion in Gang zu bringen und zu leiten, Ansichten zu verdeutlichen und zu hinterfragen, Fachwissen einzubringen sowie dafür zu sorgen, dass die Verteilung der Sprechzeit den Bedürfnissen der Teilnehmer*innen entspricht, also alle, die zu Wort kommen wollen, diese Möglichkeit erhalten sowie gruppendynamisch förderlich zu lenken und einzugreifen.

Wichtig ist, dass Aussagen/Antworten nicht sofort als gut/schlecht oder richtig/falsch bewertet werden, die Spieler*innen vorerst einmal Raum bekommen sich zu äußern, indem aufmerksam und zugewandt zugehört wird. Inhaltlich problematische Antworten sollen mit der ganzen Gruppe besprochen und zusätzliche Aspekte eingebracht werden, sodass eine vielschichtige, vertiefende Diskussion zustande kommen kann.

Toolkitentwicklung

Dieses Toolkit wurde vom Verein poika im Rahmen des ÖIF geförderten Projektes „Ökonomische Unabhängigkeit von Mädchen und jungen Frauen fördern – Gendersensible Mädchen- und Bubenarbeit im Integrationskontext gegen Gewalt an Mädchen und Frauen“ entwickelt. Die Grundidee von Spiel 1 basiert auf einer Spielvariante der Methodenbox „Sex und Liebe – Methodenbox zu sexueller Selbstbestimmung und Wahrung von Grenzen“ herausgegeben von der Aktion Jugendschutz Bayern e.V., die Grundidee von Spiel 2 und 3 auf dem „Tool Kit on youth work against violent radicalisation and extremism“ von Salto.

SPIEL 1: THEMENKARTEN

ABLAUF

- Je nach Gruppe, Alter und thematischer Schwerpunktsetzung können entweder Karten ausgewählt oder mit dem ganzen Set gearbeitet werden.
- Die Gruppe setzt sich in einen Kreis. Der Kartenstapel liegt verdeckt in der Mitte.

- Der*die Spielleiter*in erklärt das Spiel. Zur Demonstration kann er*sie auch selbst eine Karte ziehen und die darauf stehende Frage beantworten.
- Nun zieht eine Person eine Karte und beantwortet diese bzw. vollendet den Satz.
- Wer eine Frage nicht beantworten möchte, darf eine andere Karte ziehen oder die Gruppe beantwortet die Frage.
- Dann zieht die nächste Person eine Karte. Dies geschieht entweder reihum oder die Person, die gerade eine Karte gezogen hat, wirft einen Ball und bestimmt so, wer als nächstes an der Reihe ist.

MATERIALIEN

- Themenkarten
- bei Bedarf: ein Ball

VARIANTEN

Zusätzlich zum oben beschriebenen Ablauf können, je nach Gruppenkonstellation, folgende Varianten gespielt werden.

Variante 1

Die Karten liegen verdeckt in der Mitte. Jede Person darf zwei Karten aus dem Stapel ziehen, liest sich diese in Ruhe durch und entscheidet sich für eine von beiden.

Diese Spielvariante eignet sich für Gruppen, die zurückhaltender sind und etwas mehr Zeit zum Überlegen brauchen.

Variante 2

Jede Person kann die unbeantwortete zweite Karte entweder selbst beantworten oder in die Mitte legen und von der Gruppe beantworten lassen.

Variante 3

Jede Person kann die unbeantwortete zweite Karte der Person rechts daneben geben und beantworten lassen.

Online-Variante

Bei größerer Teilnehmer*innenanzahl werden Kleingruppen von 3 bis 5 Personen gebildet. Für jede Gruppe werden 1 bis 3 Kärtchen gezogen, die diese dann in Breakout-Räumen diskutieren.

SPIEL 2: MEINE GESCHICHTE

ABLAUF

- Jede Gruppe bekommt eine Lebensgeschichte. Die 5 hier vorliegenden Lebensgeschichten basieren auf (anonymisierten) Interviews, es liegen ihnen also reale Lebensgeschichten zugrunde.
- Die Geschichte wird in der Gruppe gelesen (laut oder jede Person für sich). Dann wählt die Gruppe 2 bis 4 Faktoren aus, die ihrer Meinung nach den größten Einfluss auf die Personen aus der vorgelesenen Geschichte haben/hatten. Dabei können auch die Karten mit den Faktoren zu Hilfe genommen werden.
- Diese Begriffe werden auf leere Karten geschrieben, wobei auf jede Karte ein Begriff kommt.
- Die Karten werden von der*dem Spielleiter*in eingesammelt und aufgelegt.
- In der großen Gruppe besprechen alle gemeinsam ihre Entscheidungen und die Einflussfaktoren der anderen.
- Die Gruppen suchen dann mit Hilfe der*des Spielleiter*in nach potenziellen Interventionsstrategien für die Personen aus der Geschichte und schreiben diese auf. Dazu können auch die Interventionskarten zu Hilfe genommen werden. Anschließend erfolgt die Diskussion in der großen Gruppe.

Die Nachbesprechung mit der Gruppe kann mit folgenden Leitfragen gestartet werden:

- Welche Einflussfaktoren haben euch überrascht?
- Welche Strategien können in bestimmten Situationen funktionieren oder nicht? Warum? Warum nicht?

MATERIALIEN

- Lebensgeschichten ausgedruckt
- bei Bedarf: Karten mit den Faktoren
- leere Karten zum Beschreiben
- Stifte
- bei Bedarf: Interventionskarten

ONLINE-VARIANTE

Die Teilnehmer*innen werden in Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine Lebensgeschichte. Dann erhalten die Gruppen Zeit, um in Breakout-Räumen über die Geschichten zu diskutieren. Anschließend präsentieren die Gruppen nacheinander, was sie besprochen haben.

SPIEL 3:

„ICH BIN ...“ – GESTALTE DEINE FIGUR!

ABLAUF

Als Vorbereitung für Spiel 3 ist eine Einstiegsmethode zu empfehlen, um eine Fokussierung auf das Thema wirtschaftliche/ökonomische Unabhängigkeit und einen inhaltlichen Einstieg zu unterstützen.

Einstiegsmethode: Was verstehst du unter wirtschaftlicher/ökonomischer Unabhängigkeit?

- Es werden Flipchart- oder Plakatpapier sowie ein Stift benötigt.
- Der*die Spielleiter*in schreibt auf ein Plakat/Flipchart den Begriff „wirtschaftliche/ökonomische Unabhängigkeit“.
- Die Teilnehmer*innen sagen nun, was ihnen dazu einfällt.
- Der*die Spielleiter*in schreibt dies auf.
- Etwaige Fragen werden beantwortet sowie bei Bedarf unklare Begriffe erklärt.
- Wird online gespielt, können Plakat oder Flipchart durch ein Whiteboard (Zoom), Padlet oder eduPad ersetzt werden.

Spiel 3

- Die Gruppe wird in mehrere Kleingruppen von 3 bis 5 Personen geteilt.
- Der*die Spielleiter*in erklärt den Ablauf und bei Bedarf die unterschiedlichen Gruppen der Faktoren (individuelle Faktoren, institutionelle Faktoren etc.; siehe auch Tipp weiter unten).
- Jede Gruppe zieht 3 bis 5 farblich unterschiedliche Karten.
- Ausgehend von diesen gestalten sie nun eine Figur/Person und die jeweilige Lebensgeschichte dazu. Zum Beispiel: Zieht eine Gruppe die Karte „Bildung/Ausbildung“ entscheidet die Gruppe, ob und welche Ausbildung ihre Figur macht bzw. gemacht hat. Dabei kann es hilfreich sein, sich Notizen zu machen.
- Sind Begriffe nicht klar, erklärt der*die Spielleiter*in diese, je nach

Bedarf auch nicht nur der Kleingruppe, sondern für alle.

- Dann stellen die Kleingruppen ihre Figuren kurz vor. Bei Bedarf fragt der*die Spielleiter*in nach. Die Vorstellung erfolgt in der Figur, also in der Ich-Form („Ich bin ...“, „Ich heiße ...“).
- Danach diskutieren die Kleingruppen, wie die Kombination dieser Faktoren Perspektiven, Einstellungen, Verhaltensweisen und Lebensrealitäten der gestalteten Figur in Bezug auf ökonomische (Un-)Abhängigkeiten beeinflussen.
- Es ist wichtig, dass alle Figuren auch Namen erhalten, um konkret über diese sprechen zu können.
- Die Figuren können auch in Form eines Rollenspiels ins Gespräch kommen und miteinander in Kontakt treten. Wie würde ein solches Gespräch ablaufen?
- Anschließend werden in der großen Gruppe positive Strategien für die Figuren gesucht und diskutiert. Dazu werden die Interventionskarten herangezogen. Die leeren Vorlagen dienen dazu, zusätzliche eigene Ideen aufzuschreiben und zu präsentieren.

MATERIALIEN

- Karten Faktoren
- Interventionskarten plus leere Vorlagen zum Beschreiben
- Erklärhilfen für Faktoren
- Papier
- Stifte

TIPP

Um die verschiedenen, komplex miteinander verwobenen Ebenen klarer unterscheiden zu können, kann es hilfreich sein, die einzelnen Faktoren bereits im Vorfeld mit Hilfe der Erklärhilfen zu besprechen.

Mögliche Erklärungen sind:

Individuelle Faktoren

Die individuelle Ebene ist vielfältig und betrifft Dinge wie sozioökonomische Umstände, die individuelle Arbeitssituation, Bildungsgrad, Marginalisierungs- und Ausschlussverfahren, die Erfahrung von (fehlenden) Möglichkeiten, Gewalterfahrungen, persönliche Krisen, Glauben und Werte, Alter, Geschlecht, Gesundheit usw.

Institutionelle Faktoren

Zu den Basisinstitutionen des gesellschaftlichen Lebens gehören etwa der Bildungs- und Ausbildungssektor, das Gesundheitswesen sowie das

Rechts- und Justizsystem eines Staates, aber auch gesellschaftliche Einrichtungen (= Institutionen) wie beispielsweise die Ehe.

Diese Einrichtungen haben Auswirkungen auf das Leben des einzelnen Menschen, insofern konkrete Gruppen unterschiedliche Zugänge dazu haben. So ist manchen Gruppen der Zugang zu gewissen Institutionen erschwert bzw. versperrt. Dies betrifft zum Beispiel in Österreich Personen mit mangelnden Deutschkenntnissen beim Zugang zum Arbeitsmarkt oder alleinstehende Personen bei der Adoption eines Kindes.

Ideologische Faktoren

Diese beinhalten Ideologien, kulturelle Werte und bestimmte Vorstellungen, die prägend sind. Dazu gehören beispielsweise von Männern dominierte patriarchale Gesellschaften, die Verhaltensweisen wie Aggressionen und die Überlegenheit des eigenen Geschlechts schätzen.

Community

Gruppen bzw. Gemeinschaften grenzen sich mitunter von größeren Gemeinschaften ab und wollen unter sich bleiben. Hier vertretene Einstellungen und Wertesysteme können stark meinungsbildend und prägend sein.

Beziehungsfaktoren

Menschen verfügen über vielfältige Beziehungen: Familie, Freund*innen, persönliche Netzwerke, Nachbar*innen, Peers usw. Wie Beziehungspersonen denken und handeln, beeinflusst ihre Umgebung, so auch beispielsweise Vorstellungen die Geschlechter betreffend.

ONLINE-VARIANTE

Jede Gruppe bekommt 3 bis 5 Kärtchen und gestaltet in Breakout-Räumen ihre Figur. Dann wird in der großen Gruppe weitergespielt.



GAME INSTRUCTIONS

SHAPE THE FUTURE

independent, strong and free

Promoting the Economic Independence of Girls and Young Women – Working with Girls and Boys in the Context of Integration

INTRODUCTION

Games

- This tool kit contains 3 different games.
 - **Game 1 Topic Cards:** The players address various aspects of economic independence in a question and answer session. (Length: 10 to 60 minutes)
 - **Game 2 My Story:** Using real-life stories, the players figure out which factors (positive and negative) can be decisive for an individual's development and lifestyle and what resources are available. (Length: 20 to 90 minutes)
 - **Game 3 "I am ..." – Create Your Character!:** Here the players design their own characters and deal with the potential effects of various determining factors and the possibilities for intervention. (Length: 30 to 90 minutes)
- The games can be played independently of one another and can be used and adapted depending on the group and as the game leader deems appropriate.
- Before playing with the teenagers, it is important that the game leader first tries out the game and reflects on it.
- For each game, in addition to the face-to-face playing option, an online variant is also briefly described. Depending on the number of players, the technical requirements and knowledge, this can be carried out via various communication platforms with different tools. It is important for the game leaders to try out the technical implementation beforehand and to clarify any issues with the players.

Target Group

The games are suitable for 2 to 25 players over the age of 13 and one (or several) game leaders. It is important that all the participants have basic reading comprehension.

Contents of the Tool Kit

- game instructions
- 12 individual factor cards
- 6 relationship factor cards
- 6 community cards
- 6 institutional factor cards
- 5 ideological factor cards
- 8 intervention cards (plus empty templates for descriptions)
- explanations for the factors
- 5 life stories
- 55 topic cards

Aims

- To provide a playful introduction to the topic of "economic independence in the context of gender and origin"
- To generate necessary changes in behaviour and attitude regarding economic independence in (teenager) relationships
- To promote empathy
- To develop strategies against discrimination and strengthen resources to be able to lead an economically independent life free of violence
- To economically empower oneself and support other people
- The transfer of knowledge regarding the rights of women and girls, economic disadvantage and its effects, male privileges and gender stereotypes
- To reflect on and break down gender stereotypes as well as to try out new identity models for all genders
- To empower girls and promote awareness in boys
- To encourage boys to be allies and supporters of girls and women
- To acknowledge (one's own) experiences of discrimination and figure out scope for action despite external constraints
- To develop gender-transformative images and future scenarios

Tips for Game Leaders

In addition to giving an introductory explanation of the game, game leaders are also tasked with moderating the game. For one, this involves creating a pleasant and appropriate atmosphere in which all participants

are able to express themselves without worrying about being laughed at and/or discriminated against, and ensuring that the interaction is respectful. Furthermore, it is important to initiate and lead the discussion, to clarify and question views, to share one's expert knowledge and to ensure that the allocation of time for speaking corresponds to the needs of the participants, i.e. that all those who want to speak are given the opportunity to do so, as well as to guide and intervene in a way that is conducive to the group dynamic.

It is important that statements/answers are not immediately judged as being good/bad or right/wrong, but that the players are first given room to express themselves within a group that listens carefully and attentively. Answers that are problematic content-wise should be discussed with the whole group and additional aspects included so that a multifaceted and deep discussion can take place.

Developing the Tool Kit

This tool kit was developed by the poika association as part of the project "Promoting the Economic Independence of Girls and Young Women – Working to Make Girls and Boys Gender-Sensitive in the Context of Integration against Violence Towards Girls and Women", which is sponsored by the Austrian Integration Fund (ÖIF). The main idea of game 1 is based on a variant of a game from the method box "Sex and Love – Method Box on Sexual Autonomy and Maintaining Boundaries", published by Aktion Jugendschutz Bayern e.V., while the main idea behind games 2 and 3 is based on the "Tool Kit on youth work against violent radicalisation and extremism" by Salto.

GAME 1: TOPIC CARDS

HOW TO PLAY

- Depending on the group, the age and the topics in focus, it is possible to either select cards or work with the whole set.
- The group sits in a circle. The stack of cards lies face down in the middle.
- The game leader explains the game. To demonstrate, the game leader can draw a card themselves and answer the question on it.
- Now one person draws a card and either answers the question or ends the sentence.

- Anyone who does not want to answer a question may draw another card, or the group can answer the question.
- Then the next person draws a card. This is done either by going round the group, or the last person to draw a card throws a ball to decide whose turn it is next.

MATERIALS

- Topic cards
- If needed: a ball

VARIANTS

In addition to the method described above, depending on the constellation of the group, the following variants can also be played.

Variant 1

The stack of cards lies face down in the middle. Each person may draw two cards from the stack. They have a moment to themselves to read these carefully and then chose one of them.

This game variant is suitable for groups that are more reserved and need a little extra time to reflect.

Variant 2

Each person can either answer the second unanswered card themselves or place it in the middle and have the group answer it.

Variant 3

Each person can give the second unanswered card to the person on their right to answer.

Online Variant

For a larger group of participants, small groups of 3 to 5 people are formed. Each group draws 1 to 3 cards and discusses these in break-out rooms.

GAME 2: MY STORY

HOW TO PLAY

- Each group is given a life story. The 5 life stories included here are based on (anonymous) interviews, meaning that they are real-life stories.
- The group reads the story (out loud or each individual for themselves). Then the group selects 2 to 4 factors that, in their opinion, have/had the biggest influence on the people in the story that they have read. It is possible to use the cards with the factors to help with this.
- These terms are written on empty cards, with one term assigned to each card.
- The cards are then collected by the game leader and displayed.
- In the main group, everyone discusses their decisions and the influencing factors provided by the others.
- Then, with the help of the game leader, the groups come up with potential intervention strategies for the people in the stories and write these down. It is possible to use the intervention cards to help with this. This is followed by a discussion in the main group.

The debriefing in the group can be kicked off with the following key questions:

- Which influencing factors surprised you?
- Which strategies may or may not work in certain situations? Why? Why not?

MATERIALS

- Printed hand-outs of the life stories
- If necessary, the factor cards
- Empty cards for writing down descriptions
- Pens
- If necessary, intervention cards

ONLINE VARIANT

The participants are split up into small groups. Each group is given a life story. Then the groups are given time to discuss the stories in break-out rooms. Following this, the groups present what they have discussed one after another.

GAME 3:

“I AM ...” – CREATE YOUR CHARACTER!

HOW TO PLAY

An introductory method is recommended as preparation for Game 3, in order to maintain the focus on the topic of economic independence and to give an introduction to the content.

Introductory method: What do you understand under the term “economic independence”?

- Flip charts/poster paper and pens are required.
- The game leader writes the term “economic independence” on a poster/flip chart.
- The participants then say what comes to mind in relation to this topic.
- The game leader writes these points down.
- Any questions are answered and, if necessary, terms that are unclear are explained.
- If the game is played online, the posters or flip charts can be replaced by a whiteboard (Zoom), Padlet or eduPad.

Game 3

- The group is divided into several small groups of between 3 and 5 people.
- The game leader explains the instructions and, if necessary, the different groups of factors (individual factors, institutional factors etc.; see the tip further below).
- Each group draws 3 to 5 differently coloured cards.
- Based on these, they now create a character/person and their accompanying life story. For example: if the group draws the card “learning/education”, the group decides whether their character has an education and, if so, what sort of education their character has or is working towards. It can be helpful to make notes for this.
- If there are terms that are not clear, the game leader explains these. If necessary, he/she also explains them not only to the smaller groups, but to the entire group.
- Then the small groups briefly present their characters. If necessary, the game leader asks further questions. The characters are presented from the first-person perspective (“I am...”, “My name is...”).
- Afterwards, the small groups discuss how the combination of these

factors influence the perspectives, attitudes, behaviours and realities in the lives of the characters they have created in relation to economic (in)dependence.

- It is important that all the characters are given names in order to refer to them specifically.
- The characters can also converse and come into contact with one another in the form of role play. What would such a conversation look like?
- Following this, positive strategies for the characters are sought and discussed in the main group. The intervention cards are used for this. The empty templates are for the participants to write down and present any additional ideas of their own.

MATERIALS

- Factor cards
- Intervention cards plus empty templates for descriptions
- Help for explaining the factors
- Paper
- Pens

TIP

To be able to differentiate more clearly between the various complex, intertwined levels, it can be helpful to discuss the individual factors at the beginning using the explanations as aids. Possible explanations are:

Individual Factors

The individual level is diverse and concerns things such as the socio-economic circumstances, the individual's work situation, level of education, experiences of marginalisation and exclusion, the experience of (a lack of) opportunities, experiences of violence, personal crises, beliefs and values, age, gender, health, and so on.

Institutional Factors

The basic institutions of social life include, amongst other things, the learning and education sector, the health system and the legal and judicial system of a state, as well as social institutions such as marriage.

These institutions have an impact on the lives of individuals, insofar as specific groups have different access to them. Some groups find it difficult or impossible to access certain institutions. In Austria, for example, this affects people with a low level of German when they want to enter the job market, or single parents when they want to adopt a child.

Ideological Factors

These entail ideologies, cultural values and certain ideas that shape a person. This includes, for example, patriarchal societies dominated by men in which behaviours such as aggression and the superiority of one's own gender are valued.

Community

Groups or communities sometimes cut themselves off from larger communities and want to keep to themselves. The attitudes and value systems that are represented here can have a strong influence on opinions and be very formative.

Relationship Factors

People have a variety of relationships: family, friends, personal networks, neighbours, peers, etc. The way in which those we relate to think and act have an influence on our environment, including, for example, ideas about gender.

ONLINE VARIANT

Each group gets 3 to 5 cards and creates their character in break-out rooms. Then the game is continued in the main group.



OYUN TALIMATLARI

BAĞIMSIZ, GÜÇLÜ VE ÖZGÜR BİR şekilde geleceği şekillendirmek

Kız çocukları ve genç kadınların ekonomik bağımsızlığının desteklenmesi – Entegrasyon bağlamında kız ve erkek çocuğu çalışması

GİRİŞ

Oyunlar

- Bu oyun seti 3 farklı oyun içerir.
 - Oyun 1 Tema kartları:** Soru-cevap modunda, oyuncular ekonomik bağımsızlık konusunu farklı yönlerinden ele alırlar. (Süre: 10 ila 60 dakika)
 - Oyun 2 Benim hikayem:** Oyuncular, gerçek hayat hikayelerine dayanarak, bireysel hayat gelişimi ve şekillendirilmesi için hangi faktörlerin (olumlu ve olumsuz) belirleyici olabileceğini ve hangi kaynakların yardımcı olabileceğini anlarlar. (Süre: 20 ila 90 dakika)
 - Oyun 3 "Ben bir ..." – Kendi karakterini yarat!:** Bu bölümde, oyuncular kendi karakterlerini yaratırlar ve çeşitli etkileyici faktörlerin olası etkileri ve müdahale olasılıklarını ele alırlar. (Süre: 30 ila 90 dakika)
- Oyunlar birbirinden bağımsız bir şekilde oynanabilir ve gruba ve oyun yöneticisinin yönlendirmesine bağlı olarak hayata geçirilebilir ve uyarlanabilir.
- Gençlerle oynamadan önce, oyun yöneticisinin oyunları aktif olarak denemesi ve oyun(lar) üzerinde düşünmesi önemlidir.
- Her oyun için, yüz yüze oyun seçeneğine ek olarak oyunların online olarak nasıl oynanacağı da kısaca açıklanmıştır. Oyun online olarak oyuncu sayısına, teknik gereksinimlere ve bilgiye bağlı olarak farklı araçlarla farklı iletişim platformları kullanılarak uygulanabilir. Oyun yöneticisinin teknik uygulamayı önceden kendisinin denemesi ve oyuncularla birlikte netleştirmesi önemlidir.

Hedef grup

Oyunlar, 13 yaş ve üzeri 2 ila 25 oyuncu ve bir (veya daha fazla) oyun yöneticisi için uygundur. Tüm oyuncuların temel olarak okuma bilmesi önemlidir.

Oyun setinin içeriği

- Oyun talimatı
- 12 bireysel faktör kartı
- 6 ilişki faktörü kartı
- 6 topluluk kartı
- 6 kurumsal faktör kartı
- 5 ideolojik faktör kartı
- 8 müdahale kartı ve üzerine yazı yazılabilir boş şablonlar
- Faktörler için açıklayıcı kartlar
- 5 hayat hikayesi
- 55 tema kartı

Hedefler

- "Cinsiyet ve köken bağlamında ekonomik bağımsızlık" konusuna eğlenceli bir giriş
- (Ergenler arası) ilişkilerde ekonomik bağımsızlığa ilişkin davranış ve farkındalıkta gerekli değişiklik
- Empatinin desteklenmesi
- Ekonomik olarak bağımsız ve şiddet içermeyen bir yaşam sürdürebilmek için ayrımcılık karşıtı stratejilerin geliştirilmesi ve kaynakların güçlendirilmesi
- Ekonomik olarak kendini güçlendirme ve etraftaki insanların desteklenmesi
- Kadınların ve kız çocuklarının hakları, ekonomik dezavantajlar ve bunların etkileri, erkeklerin sahip olduğu ayrıcalıklar ve toplumsal cinsiyet kalıp yargıları hakkında bilgi aktarımı
- Cinsiyet kalıplarını hakkında düşünmek ve bu kalıpları yıkmak ve tüm cinsiyetler için yeni kimlik modelleri denemek
- Kız çocuklarını güçlendirmek ve erkekler arasında farkındalık yaratmak
- Kız çocuklarının ve kadınların müttefikleri ve destekçileri olarak erkekler
- Dış kısıtlamalara rağmen (kişinin kendi başından geçen) ayrımcılık olaylarının kabulü ve manevra alanı bulmak
- Cinsiyet dönüştürücü görüntülerin ve gelecek senaryolarının geliştirilmesi

Oyun yöneticileri için notlar

Oyun yöneticileri, oyunun gidişatına ilişkin giriş niteliğindeki açıklamasına ek olarak, oyunun modere edilmesinden sorumludurlar. Oyun yöneticiliği görevi bir yandan, tüm katılımcıların alay edilmekten ve/veya ayrımcılığa uğramaktan korkmadan kendilerini ifade edebilecekleri ve saygılı etkileşimin sağlandığı hoş, yeterli bir atmosfer yaratmayı da kapsar. Buna ek olarak, tartışmayı başlatmak, görüşleri netleştirmek ve sorgulamak, uzmanlık bilgisine katkıda bulunmak ve konuşma süresinin dağılımının katılımcıların ihtiyaçlarına uygun olmasını sağlamak, konuşma hakkına ek olarak grubu dinamik bir şekilde yönlendirmek ve gerektiğinde müdahalede bulunmak da önem taşımaktadır.

İfadelerin/cevapların hemen iyi/kötü veya doğru/yanlış olarak değerlendirilmemesi önemlidir, oyunculara, öncelikle dikkatli ve özenli bir şekilde diğer kişileri dinlemeleri ve kendilerini ifade etmeleri için alan verilir. Sorunlu içeriğe sahip cevaplar tüm grupla tartışılmalı ve çok katmanlı, derinlemesine bir tartışma gerçekleştirilebilmesi için ek yönler ortaya konmalıdır.

Oyun seti gelişimi

Bu oyun seti, ÖF tarafından finanse edilen "Kızların Ve Genç Kadınların Ekonomik Bağımsızlığının Desteklenmesi – Kızlara Ve Kadınlara Yönelik Şiddete Karşı Entegrasyon Bağlamında Kız Ve Erkek Çocuklarla Toplumsal Cinsiyete Duyarlı Çalışma" projesinin bir parçası olarak poika derneği tarafından geliştirilmiştir. Oyun 1'in temelinde yer alan fikir, Aktion Jugendschutz Bayern e.V. tarafından yayınlanan "Seks Ve Aşk – Kendi Cinsel Kaderini Tayin Ve Sınırların Korunması İçin Yöntem Kutusu" isimli yöntem kutusu oyun çeşidine dayanmakla birlikte oyun 2 ve oyun 3'ün temelinde yatan fikir, Salto tarafından yayınlanan "Tool Kit on youth work against violent radicalisation and extremism" oyun setine dayanmaktadır.

OYUN 1: TEMA KARTLARI

OYUNUN İLERLEME ŞEKLİ

- Gruba, yaşa ve tematik odaklanmaya bağlı olarak kartlardan biri seçilebilir veya tüm set kullanılabilir.
- Grup bir daire içinde oturur. Kart destesi ortaya kapalı bir şekilde konulur.
- Oyun yöneticisi oyunu açıklar. Oyun yöneticisi, oyunun nasıl oynanacağını göstermek için bir kart çekebilir ve üzerindeki soruyu cevaplayabilir.
- Daha sonra birisi bir kart çeker ve kart üzerindeki soruyu yanıtlar veya cümleyi tamamlar.
- Söz konusu kişi soruyu yanıtlamak istemiyorsa başka bir kart çekebilir veya soruyu grup yanıtlayabilir.
- Ardından sıradaki kişi bir kart çeker. Oyun sırayla ilerleyebilir ya da kartı çeken kişi soru cevaplama istediği kişiye top atarak sıradaki kişiyi belirleyebilir.

MALZEMELER

- Tema kartları
- Gerekirse bir top

TÜRLER

Yukarıda açıklanan ilerleme şekline ek olarak, gruplara bağlı olarak aşağıdaki türler oynanabilir.

Tür 1

Kartlar ortada kapalı durur. Her kişinin desteden iki kart çekmesine izin verilir.

Kişi, kartları sakince okur ve kartlardan hangisi ile ilerleyeceğine karar verir.

Tür 2

Sırası gelen kişi, cevaplanmayan ikinci kartı kendisi cevaplayabilir veya grubun cevaplama için kartı ortaya koyabilir.

Tür 3

Sırası gelen kişi, cevaplanmayan ikinci kartı sağındaki kişiye verebilir ve kartı cevaplama sağlayabilir.

Online tür

Daha fazla katılımcı ile 3 ila 5 kişilik küçük gruplar oluşturulur. Her grup için 1 ila 3 kart çekilir ve kartlar daha sonra küçük grup odalarında tartışılır.

OYUN 2: BENİM HİKAYEM

OYUNUN İLERLEME ŞEKLİ

- Her gruba bir hayat hikayesi verilir. Oyun seti içinde sunulan 5 hayat hikayesi (anonimleştirilmiş) röportajlardan alınmıştır, dolayısıyla gerçek hayat hikâyelerine dayanmaktadır.
- Hikaye grup olarak (yüksek sesle veya her bir kişi ayrı olacak şekilde) okunur. Daha sonra grup, okudukları hikayeden insanlar üzerinde en büyük etkiye sahip olduğuna inandıkları 2 ila 4 faktörü seçer. Faktörlü kartlar da yardımcı olarak kullanılabilir.
- Bu kavramlar, her kartta bir terim olacak şekilde boş kartlara yazılır.
- Kartlar oyun yöneticisi tarafından toplanır ve gösterilir.
- Büyük grupta herkes kendi kararlarını ve diğer kişileri etkileyen faktörleri tartışır.
- Gruplar daha sonra oyun yöneticisinin yardımıyla hikayedeki karakterler için potansiyel müdahale stratejileri arar ve buldukları stratejileri yazarlar. Müdahale kartları stratejilerin yazılması için kullanılabilir. Daha sonra büyük grup kendi aralarında tartışır.

Grupla yapılacak olan bilgi alışverişi, aşağıdaki anahtar sorularla başlatılabilir:

- Hangi etkileyici faktörler sizi şaşırttı?
- Belirli durumlarda hangi stratejiler işe yarar, hangi stratejiler işe yaramaz? İşe yaramasının nedeni nedir? İşe yaramamasının nedeni nedir?

MALZEMELER

- Hayat hikayelerinin çıktısı
- Gerekirse faktörlü kartlar
- Üzerine yazı yazmak için boş kartlar
- Kalemler
- Gerekirse müdahale kartları

ONLINE TÜR

Katılımcılar küçük gruplara ayrılır. Her gruba bir hayat hikayesi verilir. Daha sonra gruplara, küçük odalarda hikayeleri tartışmaları için zaman verilir. Gruplar daha sonra tartıştıklarını birbiri ardına sunarlar.

OYUN 3: "BEN BİR ..." — KENDİ KARAKTERİNİ YARAT!

OYUNUN İLERLEME ŞEKLİ

Oyun 3'e hazırlanırken, ekonomik bağımsızlık konusuna odaklanmayı ve içeriğe giriş yapmayı desteklemek için bir giriş yöntemi önerilir.

Giriş yöntemi: Finansal/ekonomik bağımsızlık denince aklına ne geliyor?

- Sunum tahtası veya fon kağıdı ve kalem gereklidir.
- Oyun yöneticisi bir fon kağıdına/sunum tahtasına "ekonomik bağımsızlık" yazar.
- Katılımcılar akıllarına ne geldiklerini söylerler.
- Oyun lideri söylenenleri yazar.
- Sorular cevaplanır ve gerekirse anlaşılmayan terimler açıklanır.
- Oyun online olarak oynanıyorsa, fon kağıdı veya kağıt tahtası yerine Whiteboard (Zoom), padlet veya eduPad ile kullanılabilir.

Oyun 3

- Grup, 3 ila 5 kişilik birkaç küçük gruplara ayrılır.
- Oyun yöneticisi süreci ve gerekirse farklı faktör gruplarını (bireysel faktörler, kurumsal faktörler vb.; ek olarak aşağıdaki ipucuna bakın) açıklar.
- Her grup 3 ila 5 adet farklı renkli kart çeker.
- Kartlardan yola çıkarak bir karakter/kişi ve bu kişiye ait hayat hikayesi oluşturulur. Örnek: Bir grup "Eğitim/Staj" kartını çekerek karakterin eğitim geçmişine ya da almakta olduğu eğitime karar verir. Not almak faydalı olabilir.
- Açıklanan terimler net değilse, oyun yöneticisi anlaşılmayan terimleri sadece küçük gruba değil, gerektiğinde herkese açıklar.
- Daha sonra küçük gruplar karakterlerini kısaca tanıtır. Gerekirse oyun yöneticisi karakterler hakkında soru sorar. Karakterlerin tanıtımı, karakterin ağzından, "ben" şeklinde gerçekleşir ("Ben bir...", "Benim

adım...”).

- Küçük gruplar daha sonra, bu faktörlerin kombinasyonunun, ekonomik bağımlılıklar ya da bağımlı olma hali ile ilgili olarak tasarlanan karakterin perspektiflerini, tutumlarını, davranışlarını ve yaşamla ilgili gerçekliklerini nasıl etkilediğini tartışır.
- Oluşturulan karakterler hakkında özel olarak konuşabilmek için tüm karakterlere ad verilmesi önemlidir.
- Karakterler ayrıca rol oyunu şeklinde bir konuşma başlatabilir ve birbirleriyle iletişime geçebilir. Rol oyunu konuşması nasıl yapılır?
- Daha sonra karakterler için olumlu stratejiler aranır ve bulunan stratejiler büyük grup içinde tartışılır. Tartışma için müdahale kartları kullanılır. Boş şablonlar, ek fikirleri yazmak ve sunmak için kullanılır.

MALZEMELER

- Faktör kartları
- Müdahale kartları ve üzerine yazı yazılabilir boş şablonlar
- Faktörler için açıklayıcı kartlar
- Kağıt
- Kalemler

İPUCU

Farklı, karmaşık iç içe geçmiş seviyeleri daha net bir şekilde ayırt edebilmek için, açıklayıcı kartları kullanarak bireysel faktörleri önceden tartışmak faydalı olabilir. Açıklamalar şu şekilde olabilir:

Bireysel faktörler

Bireysel seviye çeşitlidir ve sosyo-ekonomik koşullar, bireysel çalışma durumu, eğitim düzeyi, marjinalleşme ve dışlanma deneyimleri, (eksik) fırsatlara dair deneyimler, şiddet deneyimleri, kişisel krizler, inançlar ve değerler, yaş, cinsiyet, sağlık gibi durumlar bireysel seviyeyi etkileyebilir.

Kurumsal faktörler

Sosyal hayatın temel kurumları arasında eğitim ve staj sektörü, sağlık hizmetleri ve bir devletin hukuk ve yargı sistemi ile evlilik gibi sosyal kurumlar yer alır.

Bu kurumlar, belirli gruplara farklı yaklaşımları olduğu sürece, bireyin yaşamı üzerinde bir etkiye sahiptir. Bazı gruplar için belirli kurumlara erişim zordur veya bu kişilerin bazı kurumlara erişimi engellenmiştir. Bu duruma, Avusturya’da iş piyasasına girerken yeterli Almanca bilgisi olmayan kişilerin yaşadığı engel veya evlat edinirken bekar kişilere uygulanan yasaklar örnek verilebilir.

İdeolojik faktörler

Bu faktörlere, kültürel değerler ve biçimlendirici belirli fikirler dahildir. Saldırganlık ve kendi cinsiyetini üstün görme gibi davranışlar benimseyen erkek egemen ataerkil toplumlar ideolojik faktörlere örnektir.

Topluluk

Gruplar veya topluluklar bazen kendilerini daha büyük topluluklardan ayırır ve kendi aralarında kalmak ister. Burada temsil edilen tutumlar ve değer sistemleri çok etkili ve biçimlendirici olabilir.

İlişki faktörleri

İnsanların çeşitli ilişkileri vardır: aile, arkadaşlar, kişisel tanıdıkları, komşular, akranlar, vb. İnsanların nasıl düşündükleri ve hareket ettikleri, cinsiyet hakkındaki fikirleri dahil olmak üzere sahip oldukları görüşler çevrelerini etkiler.

ONLINE TÜR

Her grup 3 ila 5 kart alır ve küçük odalarda karakterlerini şekillendirir. Daha sonra oyuna büyük grupta devam edilir.



UPUTSTVO ZA IGRU

OBLIKOVANJE BUDUĆNOSTI

nezavisno, snažno i slobodno

Podsticanje ekonomske nezavisnosti devojaka i mladih žena – omladinski rad u kontekstu integracije

UVOD

Igre

- Ovaj paket alatki sadrži 3 različite igre.
 - **1. igra tematske karte:** učesnici igre u obliku pitanja i odgovora razmatraju različite aspekte koji se tiču ekonomske nezavisnosti. (trajanje: 10 do 60 minuta)
 - **2. igra Moja priča:** na osnovu stvarnih životnih priča učesnici igre prepoznaju koji činioци (povoljni i nepovoljni) mogu biti merodavni za samostalni izbor i uobličavanje životnog puta te koji resursi pri tome mogu biti od pomoći. (trajanje: 20 do 90 minuta)
 - **3. igra „Ja sam...” – uobliči svoj lik!** U ovoj igri učesnici sami uobličavaju svoj lik i bave se eventualnim posledicama različitih uticajnih činilaca kao i mogućnostima intervencije. (trajanje: 30 do 90 minuta)
- Igre se mogu igrati nezavisno jedna od druge te se mogu primeniti i prilagoditi prema grupi i nađenju voditelja igre.
- Pre igranja s mladim ljudima važno je da voditelj igre samostalno aktivno isproba igru uz lični osvrt.
- Osim mogućnosti igranja u prisustvu za svaku igru opisana je i mogućnost igranja u onlajn varijanti. Ova se varijanta može realizovati shodno broju igrača, tehničkim uslovima i poznavanju različitih platformi za komunikaciju, pomoću različitih alatki. Za voditelja igre je važno da unapred samostalno isproba i s učesnicima igre usaglasi tehničku realizaciju.

Ciljna grupa

Igre su prikladne za 2 do 25 igrača starijih od 13 godina i jednog (ili više) voditelja igre. Za sve učesnike i učesnice igre važno je osnovno razumevanje pročitanoг.

Sadržaj paketa alatki

- uputstvo za igru
- 12 karata s pojedinačnim činioциma
- 6 karata s činioциma u vezi s odnosima
- 6 karata o zajednici
- 6 karata s institucionalnim činioциma
- 5 karata s ideološkim činioциma
- 8 karata o intervencijama uz prazne primerke za zapisivanje
- pomoćnih objašnjenja za činioce
- 5 životnih priča
- 55 tematskih karata

Ciljevi

- prvi koraci na temu „ekonomska nezavisnost u kontekstu roda i porekla” kroz igru
- neophodna promena ponašanja i svesti u pogledu ekonomske nezavisnosti u (tinejdžerskim) odnosima
- podsticanje empatije
- razvoj strategija protiv diskriminacije i jačanje resursa za vođenje ekonomski nezavisnog i nenasilnog života
- ekonomsko jačanje sopstvene ličnosti i podrška drugim osobama
- prenošenje znanja u vezi s pravima žena i devojaka, s ekonomskom neravnopravnošću i njenim posledicama, privilegijama muškaraca i polnim stereotipima
- osvrt na polne stereotipe i njihovo razvejavanje, kao i isprobavanje novih modela identiteta kod svih polova
- jačanje položaja devojaka i senzibilizacija mladića
- mladići kao saveznici i oslonac devojkama i ženama
- spoznavanje (sopstvenih) iskustava s diskriminacijom i razrada prostora za delovanje uprkos spoljnim stegama
- razrada polno transformativnih slika i budućih scenarija

Uputstva za voditelje igre

Voditelji osim uvodnih objašnjenja toka igre takođe imaju zadatak da usmeravaju igru. Ovde spada stvaranje prijatne i adekvatne atmosfere u kojoj svi učesnici mogu iznositi mišljenje bez straha da će biti ismejani ili

diskriminirani i u kojoj je osigurano međusobno ophođenje puno poštovanja. Osim toga treba zapodenuti i voditi diskusiju, razjašnjavati i preispitivati stavove, uneti stručno znanje i voditi računa o tome da vreme izlaganja bude raspodeljeno u skladu s potrebama učesnika, tj. da svi koji žele da govore i dobiju tu mogućnost, te usmeravati razgovor i umešati se uz poštovanje dinamike u grupi.

Važno je ne ocenjavati odmah iskaze/odgovore kao dobre/loše odnosno tačne/netačne, već najpre dati prostora učesnicima da iznesu mišljenje pažljivim i posvećenim slušanjem. Odgovore problematičnog sadržaja treba razmatrati sa celom grupom i uneti dodatne aspekte tako da se može ostvariti višeslojna i produbljena diskusija.

Razvoj paketa alatki

Ovaj paket alatki razvilo je udruženje poika u sklopu projekta „Podsticanje ekonomske nezavisnosti devojaka i mladih žena – rodno osetljiv omladinski rad u kontekstu integracije protiv nasilja nad devojkama i ženama“, koji finansira ÖIF. Osnovna zamisao 1. igre temelji se na varijanti igre tzv. kutije sa alatkama „Seks i ljubav – kutija sa alatkama za seksualno samoopredeljenje i očuvanje granica“, u izdanju udruženja Aktion Jugendschutz Bayern, dok osnovna zamisao 2. i 3. igre počiva na „Paketu alatki za omladinski rad protiv radikalizacije i ekstremizma“, u izdanju udruženja Salto.

1. IGRA: TEMATSKÉ KARTÉ

TOK

- U zavisnosti od grupe, starosne dobi i tematskog naglaska mogu se izabrati karte ili se može raditi s celim kompletom karata.
- Grupa seda ukrug. Špil karata licem nadole leži na sredini.
- Voditelj igre objašnjava igru. Kao demonstraciju voditelj može sam vući jednu kartu i odgovoriti na pitanje na njoj.
- Zatim jedna osoba vuče jednu kartu i odgovara na pitanje, odnosno dovršava rečenicu.
- Ako neko ne želi da odgovori na pitanje, može da vuče drugu kartu ili grupa može da odgovori na pitanje.
- Potom sledeća osoba vuče kartu. Karte se mogu vući redom ili osoba koja je upravo vukla kartu baca lopticu i određuje ko je sledeći na redu.

MATERIJAL

- tematske karte
- lopta, po potrebi

VARIJANTE

Pored napredopisanog toka mogu se igrati i sledeće varijante, već prema sastavu grupe.

1. varijanta

Karte leže licem nadole na sredini. Svaka osoba sme da vuče dve karte iz špila, pročita ih na miru i odluči se za jednu od njih.

Ova varijanta igre prikladna je za grupe koje su povučenije i iziskuju nešto više vremena za razmišljanje.

2. varijanta

Bilo koja osoba može samostalno da odgovori na drugu neodgovorenu kartu ili je vrati u sredinu i prepusti je grupi na razgovor.

3. varijanta

Svaka osoba može dati drugu neodgovorenu kartu osobi do sebe s desne strane i prepustiti joj odgovor.

Onlajn varijanta

U slučaju velikog broja učesnika formiraju se manje grupe od po 3 do 5 osoba.

Za svaku grupu vuku se 1 do 3 karte o kojima one zatim raspravljaju u izdvojenim sobama („brejkaut“).

2. IGRA: MOJA PRIČA

TOK

- Svaka grupa dobija jednu životnu priču. Pet ovde izloženih životnih priča zasnovane su na (anonimizovanim) intervjuima, što znači da su stvarne životne priče uzete kao polazište.
- Priča se čita u grupi (naglas ili svako u sebi). Zatim grupa bira 2 do 4 činioca koji po njihovom mišljenju imaju ili su imali najveći uticaj na osobe iz pročitane priče. Pri tome se kao pomoć mogu koristiti karte s činiocima.
- Pojmovi se zapisuju na praznim kartama, i to svaki pojam na posebnu

kartu.

- Voditelj igre prikuplja i rasprostire karte.
- U velikoj grupi svi zajedno razgovaraju o svojim odlukama i uticajnim činiocima drugih.
- Zatim grupe uz pomoć voditelja igre zajedno traže potencijalne strategije intervencije za osobe iz priče i zapisuju ih. Pri tome se kao pomoć mogu koristiti karte o intervencijama. Na kraju se pristupa diskusiji u velikoj grupi.

Razgovor s grupom može se započeti sledećim pitanjima:

- Koji su vas uticajni činioci iznenadili?
- Koje bi strategije mogle ili ne bi mogle funkcionisati u određenim situacijama? Zašto? Zašto ne?

MATERIJAL

- odštampane životne priče
- karte s činiocima, po potrebi
- prazne karte za zapisivanje
- olovke
- karte o intervencijama, po potrebi

ONLAJN VARIJANTA

Učesnici se dele u manje grupe. Svaka grupa dobija jednu životnu priču. Nakon toga grupe imaju vreme da diskutuju o pričama u izdvojenim sobama. Na kraju grupe jedna za drugom izlažu ono o čemu su raspravljale.

3. IGRA: „JA SAM...” – UOBLIČI SVOJ LIK!

TOK

Kao pripremu za 3. igru savetujemo uvodni metod koji služi za fokusiranje na temu ekonomske nezavisnosti i uvod u igru u smislu sadržaja same igre.

Uvodni metod: šta ti podrazumevaš pod ekonomskom nezavisnošću?

- Potrebni su stalak s listovima papira („flipčart”) ili plakati i flomaster.
- Voditelj igre na plakatu/listu papira zapisuje pojam „ekonomska nezavisnost”.
- Učesnici igre nakon toga kažu ono što im padne na pamet u vezi s tim.
- To voditelj igre zapisuje na papir.

- Odgovara se na eventualna pitanja i po potrebi se objašnjavaju pojmovi.
- Ako se igra onlajn, list papira može se zameniti belom tablom (Zum), padletom ili eduPadom

3. igra

- Grupa se deli na manje grupe od po 3 do 5 osoba.
- Voditelj objašnjava tok igre i po potrebi različite grupe činilaca (pojedinačni činioci, institucionalni činioci itd.; videti i savet niže).
- Svaka grupa vuče 3 do 5 karata u različitim bojama.
- Na osnovu toga uobličavaju lik/osobu i odgovarajuću životnu priču. Na primer: ako grupa izvuče kartu „Obrazovanje/školovanje”, odlučuje da li se lik školuje i za koje zanimanje, odnosno da li je stekao zvanje. Ovde beleške mogu biti od koristi.
- Ako pojmovi nisu jasni, objašnjava ih voditelj igre i to po potrebi svima, ne samo manjim grupama.
- Zatim male grupe ukratko predstavljaju svoj lik. Po potrebi voditelj igre postavlja dodatna pitanja. Predstavljanje se vrši u liku, što znači u prvom licu („ja sam...”, „zovem se...”).
- Potom manje grupe diskutuju o tome kako kombinacija ovih činilaca utiče na perspektive, stavove, načine ponašanja i životne stvarnosti uobličenog lika u pogledu ekonomske (ne)zavisnosti.
- Važno je da svi likovi imaju ime, kako bi se moglo govoriti konkretno o njima.
- Likovi mogu razgovarati i dolaziti u međusoban kontakt i u obliku igre uloga. Kako bi protekao takav razgovor?
- Na kraju se u velikoj grupi traže pozitivne strategije za likove i diskutuje o njima. Kao pomoć koriste se karte o intervencijama. Prazni primerci služe za zapisivanje i iznošenje dodatnih sopstvenih ideja.

MATERIJAL

- karte s činiocima
- karte o intervencijama uz prazne primerke za zapisivanje
- pomoćna objašnjenja za činioce
- papir
- olovke

SAVET

Radi lakšeg razlučivanja različitih, kompleksno međusobno isprepletenih nivoa može biti korisno unapred obraditi pojedinačne činioce uz korišćenje pomoćnih objašnjenja. Moguća objašnjenja:

Pojedinačni činioci

Nivo pojedinačnog je višestruk i tiče se stvari poput socioekonomskih prilika, ličnih uslova rada, stepena obrazovanja, iskustava s marginalizacijom i izopštavanjem, iskustava s mogućnostima (ili s nedostatkom mogućnosti), iskustava s nasiljem, ličnih kriza, uverenja i vrednosti, starosne dobi, pola, zdravstvenog stanja itd.

Institucionalni činioci

U osnovne institucije društvenog života spadaju recimo sektor obrazovanja i školovanja, zdravstvo te pravni i pravosudni sistem jedne države, ali i društvene institucije poput braka.

Ove institucije odražavaju se na život svake ljudske jedinice, utoliko što konkretne grupe imaju različite mogućnosti pristupa navedenim institucijama. Tako je nekim grupama otežan ili onemogućen pristup određenim institucijama. U Austriji se to npr. odnosi na osobe sa slabim znanjem nemačkog jezika pri pristupanju tržištu rada ili samcima/samicama pri usvajanju deteta.

Ideološki činioci

Ovi činioci obuhvataju ideologije, društvene vrednosti i određene predstave, koje su osobene. Ovde se ubrajaju npr. patrijarhalna društva u kojima dominiraju muškarci i u kojima vladaju agresivni načini ponašanja i nadmoć sopstvenog pola.

Zajednica

Grupe odnosno zajednice ponekad se izdvajaju od većih zajednica u želji da se bude među istomišljenicima. Ovde prevladajući stavovi i sistemi vrednosti mogu snažno uticati na mišljenje i biti formativni.

Činioci u vezi s odnosima

Ljudi se nalaze u mnoštvu odnosa: porodica, prijatelji, lični krugovi, susedi, sebi ravne osobe itd. Način razmišljanja i delanja osoba iz ovih odnosa utiče na njihovu okolinu, pa tako npr. i na predstave koje se tiču polova.

ONLAJN VARIJANTA

Svaka grupa dobija 3 do 5 karata i u izdvojenoj sobi uobličava svoj lik. Potom se igra nastavlja u velikoj grupi.

Quellen/Sources/Kaynaklar/Izvori

Salto. Youth Work Against Violent Radicalisation: Tool Kit on youth work against violent radicalisation and extremism, 2020. <https://www.saltoyouth.net/about/regionalcooperation/current/againstviolentradicalisation/toolkit/> (Stand: 01.05.2021)

Garcia López, Miguel Angel und Lana Pašić: Youth work against violent radicalisation: Theory, concepts and primary prevention in practice. <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/YW-against-radicalisationweb.pdf/90a7569d-182d-0b0c-ce5d-9a0fe111ec91> (Stand: 01.05.2021)

aj-praxis: Sex und Liebe – Methodenbox zu sexueller Selbstbestimmung und Wahrung von Grenzen. Hg. v. Aktion Jugendschutz Bayern e.V., München 2017

Impressum

Titel: Zukunft gestalten – unabhängig, stark und frei

Herausgeber*innen/Autor*innen: Verein poika

Projektleitung: Teresa Schweiger

Projektmitarbeiter*innen: Ali Kalfa, Anna Morawetz

Text: Anna Morawetz

Redaktion: Teresa Schweiger, Anna Morawetz

Graphik: Christina Esca

Druck: druck.at/MeinSpiel GmbH & Co. KG

Wien 2021

