

Voices through Water

Sada nástrojů pro kreativní a aktivistické metodiky

Číslo projektu: 2023-1-AT01-KA220-YOU-000161835



Co-funded by
the European Union

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory a stanoviska autora (autorů) a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo OeAD-GmbH. Evropská unie ani OeAD-GmbH za ně nemohou nést odpovědnost.



Voices through water © je licencováno pod
[Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Push & Pull

Advokacie, aktivista



Aktivita spočívá ve zdůraznění PUSH a PULL faktorů v příběhu migrující osoby, tedy faktorů, které někoho přiměly opustit svou vlastní zemi, a faktorů, které tuto osobu přilákaly do země, kam migrovala.



Cílová skupina

Mladí lidé od 15 let

Minimálně 7 – bez omezení



Životní prostředí

Místnost nebo prostor dostatečně velký pro všechny zúčastněné



Potřebný čas

30 minut nebo více v závislosti na délce a počtu příběhů



Materiály

Skutečný příběh migrující osoby

Cíl/záměr

Cílem aktivity je pomoci zúčastněným pochopit, jaké jsou tzv. „push“ faktory, které vedou lidi k tomu, že musí a/nebo chtějí opustit svou zemi, a tzv. „pull“ faktory, které lidi přitahují do určité země nebo regionu, a tak jim pomoci pochopit důvody, proč lidé musí a/nebo chtějí migrovat.

Podrobný návod

Krok 1

Skupině vysvětlíte, že musí na základě dobrovolnosti vybrat 5 osob: „vypravěče“, „push faktor“, „pull faktor“, „faktor překážky“ a „faktor urychlení“.

Krok 2

Jakmile skupina vybere 5 rolí, „vypravěč“ začne pomalu kráčet vpřed a vypráví skutečný příběh člověka, který se vydal na cestu do zahraničí, a to s co nejvíce detaily. Příběh musí být vyprávěn v první osobě.

Krok 3

Kdykoli se v příběhu objeví téma těžkostí a faktorů, které přispěly k tomu, že daná osoba opustila svou zemi (pronásledování, hlad, výhrůžky, násilí atd.), je vypravěč osobou představující „push“ faktor fyzicky, ale jemně postrčen o kousek vpřed.

Kdykoli nějaký element v příběhu naznačuje důvody, proč se vypravěč vydal tam, kam má namířeno (mír, sociální zabezpečení, rodinní příslušníci atd.), posune se o kousek blíže k osobě představující „pull“ faktor.

Kdykoli vypravěč narazí během cesty, kterou popisuje, na jakoukoli překážku, posune se o kousek doprava směrem k osobě představující faktor překážky.

Kdykoli se vypravěč setká s něčím, co by mohlo jeho cestu urychlit, posune se o kousek doleva směrem k osobě představující faktor urychlení.

Krok 4

Jakmile vypravěč dokončí příběh, nechte účastníky, aby se zamysleli nad tím, kolik prvků cesty ovlivňuje její průběh, jak je rychlá nebo pomalá, a jaké se v ní objevují překážky. Děje se tak i fyzicky, protože vypravěč se pohybuje dopředu, doleva a doprava.

Zeptejte se účastníků, jak se cítili při sledování fyzické cesty vypravěče, zda dokázali identifikovat faktory, které ho poháněly a brzdily (tzv. „push“ a „pull“ faktory), a provádějte je reflexi této aktivity.



Tipy pro trenéra

Aby byl dopad aktivity působivější, je lepší vyprávět skutečný příběh migrující osoby.

Pro případ, že žádný z účastníků nebude mít vlastní příběh k vyprávění nebo se nebude cítit dobře při vyprávění příběhu někoho známého, připravte si a vytiskněte několik detailních migračních příběhů.

Z úcty ke skutečným lidem, kteří se za příběhem skrývají, požádejte vypravěče, aby změnil jméno protagonisty, případně změňte jméno protagonisty příběhu, který vytisknete.

Nenuťte nikoho do role vypravěče a vysvětlete, že pokud se kdokoli při účasti na aktivitě nebo při poslechu příběhu cítí nepříjemně, může bez jakéhokoli odsuzování opustit místnost – vytvořte bezpečný prostor.

Pokud nikdo z účastníků nechce být vypravěčem, vyberte jednoho z lektorujících, který tuto roli převezme.



Komentář

Tento zážitek je sám o sobě cestou, která je zajímavá a introspektivní jak pro diváky, tak pro vypravěče.



Alternativa

Může se stát, že vypravěč při fyzickém působení „push“ a „pull“ faktorů ztratí koncentraci, je proto možné zahrnout šestou roli – „herce“:

Vypravěč pouze vypráví příběh z rohu místnosti, zatímco herec pomalu kráčí a „ztvářňuje“ hlavního hrdinu příběhu, je tahán a postrkován osobami představujícími čtyři faktory.

Pokud se osoba, která je postrkována, necítí pohodlně při fyzickém kontaktu, lze fyzický kontakt nahradit zvukem, takže každé postrčení či pohyb v určitém směru bude spojen s jiným zvukem (např. pohyb vpřed při zazvonění zvonku, pohyb vzad při lusknutí prstů, pohyb doprava při tlesknutí rukou, pohyb doleva při zvuku píšťalky).



Zdroj

Vytvořeno v rámci projektu MyElections-My EU! úpravou různých zdrojů zabývajících se „push“ a „pull“ faktory.

Další užitečné zdroje:

<https://www.youtube.com/watch?v=BbhpUIxYn-E>

<https://earthmatters.populationeducation.org/wp-content/uploads/2018/06/Migration-Stories.pdf>
· <https://www.youtube.com/watch?v=cV4zCTZV7EM>