

## **ŚWIATOWA OLIMPIADA KREATYWNOCI - POLSKIE DRUŻYNY ZE ZŁOTEM**

**W tegorocznej jubileuszowej 25. Światowej Olimpiadzie Kreatywności DESTINATION IMAGINATION w Kansas City (Missouri, USA) uczestniczyło 8 polskich drużyn dzieci i młodzieży. Są to zespoły, które zwyciężyły w marcu 2024 w Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności w Warszawie i uzyskały prawo reprezentowania Polski na arenie międzynarodowej. Dwie polskie drużyny zdobyły w USA medale, co jest bardzo dobrym wynikiem. Drużyna „Druciarze” z Żor zwyciężyła aż w dwóch konkurencjach!**

Ten rok był dla polskiej edycji międzynarodowego programu edukacyjnego DESTINATION IMAGINATION wyjątkowy. XVII Ogólnopolska Olimpiada Kreatywności, która odbyła się w marcu 2024 (po 5 latach przerwy spowodowanej pandemią, po raz pierwszy w Warszawie), a tym bardziej Światowa Olimpiada Kreatywności w USA - potwierdziły, że naszej młodzieży z kreatywnością jest po drodze. Polacy osiągnęli w Ameryce znakomite wyniki i zajęli wysokie punktowane miejsca.

Sukces ten jest o tyle wyjątkowy, że gros tegorocznych reprezentantów Polski ma za sobą dopiero pierwszy sezon pracy w programie DI. Za oceanem spotkali się z ambitną konkurencją - znaleźli się w gronie ponad 650 rywalizujących drużyn - z większości stanów USA oraz 17 innych krajów. Co ciekawe - język polski był jednym z głównych 7 języków wydarzenia, Polska była tam znaczącym uczestnikiem.

Bardzo dobre rezultaty polskiej reprezentacji były możliwe tylko dzięki zaangażowaniu i doskonałej współpracy w drużynach - wypracowanej przez dzieci i młodzież pod okiem dobrze przygotowanych, uważnych i wrażliwych, trenerów kreatywności (nauczycieli z ich szkół), których rola w rozwijaniu myślenia twórczego młodych ludzi jest nie do przecenienia.

Wszystko, co nasi uczestnicy zaprezentowali, od początku do końca, było ich samodzielnym dziełem - począwszy od scenariusza prezentowanego przedstawienia, po najdrobniejsze szczegóły kostiumów i scenografii. W tym roku najmłodsi polscy uczestnicy GF24 mieli po 8 lat, a najstarsi to dwudziestolatki. Drużyny składały się z 5-7 uczniów i 1-2 trenerów, pracowały nad swoimi rozwiązaniami od jesieni ubiegłego roku (program realizowany jest w okresie roku szkolnego).

### **W drodze na Światową Olimpiadę Kreatywności**

W jubileuszowej XXV Światowej Olimpiadzie Kreatywności w Kansas City udział wzięło 8 polskich Drużyn DI. Wszystkim zwycięzcom marcowej Ogólnopolskiej Olimpiady Kreatywności udało się zebrać środki na ten wymagający wyjazd - dzięki zaangażowaniu ich trenerów, rodziców oraz sponsorów drużyn.

Wyprawa za ocean była dla nich wielkim przedsięwzięciem - wszyscy starali się więc jak najlepiej przygotować do wyzwań konkursowych, jak również zobaczyć i przeżyć jak najwięcej. Jedni odwiedzili Nowy Jork, inni Chicago, niektórzy spędzili chwilę w Amsterdamie. Nawet aura zapewniła mocne wrażenia - szczególnie drużynom z Wrocławia i Żorawiny, które wyleciały z Nowego Jorku ostatnim tego dnia samolotem, przed zamknięciem lotniska z powodu zbliżającego się tornada. Ostatecznie wszyscy szczęśliwie dotarli do Kansas City, aby w dniach 22-25 maja zaprezentować przygotowywane od kilku miesięcy Wyzwanie Drużynowe, a także sprawdzić się w utrzymanym przez organizatorów w ścisłej tajemnicy Wyzwaniu Na Już... i oczywiście mocno kibicować innym polskim drużynom.

### **Powitanie w Kansas City**

Na pierwszy rzut oka wszystko wydawało się olbrzymie - zarówno gigantyczne centrum kongresowe adaptowane dla potrzeb GF24 (większe od największego obiektu wystawienniczego w Polsce), jak i wielofunkcyjna sala Municipal Arena, mogąca pomieścić ponad 10 tys. osób. Cały kwartał ulic centrum miasta zamknięty był dla bezpieczeństwa wielkimi betonowymi blokami, przy każdym dojeździe stał policyjny radiowóz, wejścia do obiektów wyposażone były w bramki do wykrywania metali...

Większość amerykańskich i międzynarodowych drużyn, uczestniczących w Olimpiadzie, nocowała w kilku wielkich hotelach wokół Kansas City Convention Center, a część - w tym polskie - nieco dalej, w mniejszych hotelach lub wynajętych kilkusobowych apartamentach. Przejazdy i organizacja posiłków były dodatkowym wyzwaniem i okazją do integracji uczestników. Polaków łatwo było rozpoznać po ich charakterystycznych pomarańczowych koszulkach.

Czas od przyjazdu do swojej prezentacji drużyny poświęcały głównie na prace nad dekoracjami i strojami oraz „szlifowanie” konkursowego przedstawienia, przygotowywanego od jesieni zeszłego roku na polską Olimpiadę, a potem dostosowywanego do wyjazdu na finały w USA. Nie wszystko dało się przewieźć samolotem w bagażu lub wysłać paczką - część dekoracji trzeba było odtworzyć, a materiały znaleźć, dokupić albo pożyczyć od nowo poznanych przyjaciół. To doskonała okazja, by pomóc i umieć przyjąć pomoc.

Prace te toczyły się w olbrzymiej przestrzeni centrum kongresowego - z wydzielonymi miejscami dla każdej z drużyn. Dodatkowo dostępne były „garaże” - czyli miejsca, w których można pracować narzędziami, korzystając z podłączenia do prądu - po kilka drużyn naraz. Przestrzeń każdej drużyny była na tyle duża, by dało się tam zrobić próby przed konkursową prezentacją.

### **Drużyny Bliźniacze**

Wydarzenie rozpoczęło się w środę, 22 maja. Od rana trwała rejestracja setek drużyn. Ostatnie grupy dzieci i młodzieży lądowały w tym czasie na lotnisku w Kansas City.

Dobrym początkiem wyjątkowej międzynarodowej przygody ze Światowymi Finałami było dla naszych uczestników popołudniowe spotkanie z ich amerykańskimi Drużynami Bliźniaczymi. Amerykanie czekali na nas co najmniej z takim samym zaciekawieniem i podekscytowaniem jak nasze drużyny na spotkanie z nimi. Dla wielu uczestników jest to początek długiej znajomości, którą nawiązali dzięki spędzeniu czasu na rozmowach, przy wspólnych posiłkach czy kibicowaniu w trakcie prezentacji...

### **Trzy dni zmagania Global Finals 2024**

W środowy wieczór odbyła się Ceremonia Otwarcia GF24. Zawsze rozpoczyna ją parada reprezentacji wszystkich obecnych na finałach drużyn z USA i ze świata. Każdy kraj lub amerykański stan reprezentuje tylko jedna drużyna, ale radość i entuzjazm pozostałych zdaje się podnosić dach. Największy aplauz towarzyszył wejściu reprezentacji Teksasu, gdzie co roku w eliminacjach stanowych bierze udział nawet do 2 tys. drużyn.

Czwartek - 23 maja - był pierwszym dniem zmagania konkursowych. Tego dnia występowały cztery polskie drużyny. „omeGANG” z Białegostoku opowiedział historię o odkrywaniu tajemnic meteorologii, pokazując jednocześnie działanie - wymaganego treścią tegorocznego Wyzwania Technicznego - samodzielnie skonstruowanego flippera. Drużyna „Alfa Team” z Wrocławia zachwyliła widzów swoją piracką opowieścią inspirowaną obrazem „Krzyk” Edwarda Muncha. Wyrzutnię specjalnego woreczka w Wyzwaniu Konstrukcyjnym pokazała drużyna „Xploratory Minds” z Białegostoku, wplatając wymagane regulaminem rzuty w zabawną historię o robotach drogowych. Polskie prezentacje pierwszego dnia konkursowego zakończyła drużyna „Dzikusy” z Żórawiny, która wystrzeliwała swój woreczek, opowiadając o zmaganiach pewnego ucznia podczas wyczerpującego egzaminu.

W kolejnym dniu wystąpiły dwie polskie drużyny. „Hedgehogs” z Siechnic - najmłodszy uczestnicy w naszej tegorocznej reprezentacji - zabrali widzów w magiczną podróż do wymyślonej Drzewolandii, opowiadając przy tym o swoim projekcie społecznym. „Druciarze” z Żor - najstarsza wśród polskich drużyn i podwójnie złota - grając na ogromnym skonstruowanym przez siebie flipperze przedstawiła śmiesznie-straszną, katastroficzną historię o zagładzie amerykańskiego miasta Detroit. Ich występ zakończył drugi dzień rywalizacji.

W sobotę - trzeciego dnia zmagania - dwie ostatnie drużyny z naszej reprezentacji pokazały Ekspertom Olimpiady swoje rozwiązania Wyzwań Drużynowych. W Wyzwaniu Artystycznym zaprezentowała się drużyna „Flying Butter” z Białegostoku, która zaprosiła widzów do poszukiwania kwiatu włosowatego. Ostatnia wystąpiła drużyna „Tania Siła Robocza” z Bielán Wrocławskich, która rozbawiła wszystkich do łez żartami opowiadany przy okazji rozgrywania rundy na swoim flipperze.

W wolnym czasie uczestnicy oglądali przedstawienia innych drużyn, korzystali z warsztatów edukacyjnych i rozrywkowych, zwiedzali miasto lub po prostu rozmawiali z kimś, kto też miał wolną chwilę.

### **Wymiana pinsów - Pin Trading**

Szczególnym zajęciem, wciągającym każdego bywalca Olimpiad Kreatywności DI, bez względu na wiek, jest wymiana pinsów (przypinek) opracowywanych specjalnie na te wydarzenia. Każdy kraj przywozi swoje egzemplarze - zarówno z tego sezonu, jak i kolekcje z poprzednich lat, często liczące setki pinsów. Nie wolno ich sprzedawać, można tylko się nimi wymieniać. Trzeba przyznać, że jest to genialny sposób na nawiązanie nowych znajomości. Wiek zaangażowanych w „pin trading” to mniej więcej 6-80 lat, bo seniorzy DI także przyjeżdżają na światowe finały (występują w roli Ekspertów, czyli sędziów programu). Polskie pinsy zawsze cieszą się ogromną popularnością - szczególnie z tego powodu, że są bardzo rzadkie i trudno je zdobyć. W tym roku do tego były wyjątkowo urodziwe! Zaprojektował je dla nas były uczestnik programu, absolwent DI.

### **Warto było!**

Finałem Olimpiady był sobotni wieczór z Ceremonią Zamknięcia, która w tym roku była dla polskiej ekipy szczególnie radosna. Dwoje komentatorów, niczym na największych rozgrywkach sportowych, przez prawie dwie godziny wyczytywało zwycięzców. Wyzwanie po Wyzwaniu, poziom wiekowy po poziomie... z każdą kolejną chwilą emocje rosły, szczególnie gdy odczytywano kategorię naszych drużyn. Wybuchy radości, łzy, uściski... bez ustanku pojawiały się w różnych częściach Kansas City Municipal Arena.

Po pięciu latach nieobecności na Światowej Olimpiadzie Kreatywności wróciliśmy i odnieśliśmy wielki sukces. Zwycięskie miejsca polskich drużyn to:

#### **Drużyna "Druciarze" z Żor i trenerka Katarzyna Marecka**

- 1. miejsce w Wyzwaniu Technicznym (Gwiazdy Flippera) oraz najwyższy wynik w Wyzwaniu Na Już dla tego wyzwania, w studenckim poziomie wiekowym (20-26 lat);

#### **Drużyna "Flying Butter" z Białegostoku i trenerka Justyna Olech**

- najwyższy wynik w Wyzwaniu Na Już dla wyzwania artystycznego (W Ruchu), w I poziomie wiekowym (7-11 lat); tę samą nagrodę drużyna ta otrzymała na polskiej Olimpiadzie!

#### **Ponadto drużyna "omeGANG" z Białegostoku i trener Paweł Andryszak**

- znakomite 5. miejsce w Wyzwaniu Technicznym (Gwiazdy Flippera), w III poziomie wiekowym (16-19 lat).

Uczestnictwo w Światowej Olimpiadzie Kreatywności w Kansas City to wspaniała, ubogacająca przygoda zarówno dla członków drużyn, jak i ich trenerów. Satisfakcja z sukcesów to jedynie miły dodatek do międzynarodowego doświadczenia, wypełnionego poznawaniem nowych ludzi, obcowaniem z innymi kulturami, szlifowaniem umiejętności językowych. Była to również niepowtarzalna okazja do podpatrzenia metod pracy drużyn z różnych zakątków świata.

### **Kolejny sezon programu Destination Imagination**

Pobyty na Global Finals 2024 zainspirował wszystkich oraz zmotywował do jeszcze bardziej wyętej pracy, by już za rok móc tam wrócić w większym składzie.

Zarówno Sezon DI 2023-24, jak i Ogólnopolska Olimpiada Kreatywności w Warszawie oraz wyjazd na Global Finals 2024, zrealizowane zostały dzięki współpracy Fundacji Rozwoju Kreatywności z Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych (CRPK) - ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

**Następna XVIII Ogólnopolska Olimpiada Kreatywności odbędzie się w Warszawie w marcu 2025.** Szkoły i inne placówki zainteresowane włączeniem się do programu i utworzeniem swoich drużyn zapraszamy do kontaktu przez stronę [www.kreatywnosc.pl](http://www.kreatywnosc.pl).

**Mamy nadzieję spotkać się także na kolejnych Światowych Finałach w Kansas City w maju 2025 roku.**