

# Sprawozdanie z warsztatów wiedzy nt. USA

received 1.06.2017 | accepted 19.06.2017

**Anna Gramera, Monika Banicka,  
Anita Domagała, Dagmara Walczak**

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
gramera12@gmail.com | banicka.m@gmail.com |  
anitajudytadomagała@gmail.com | dagmaraxwalczak@gmail.com

Poznański Festiwal Nauki i Sztuki odbywa się dzięki współpracy czołowych jednostek naukowych województwa wielkopolskiego. Wydarzenia festiwalowe trwają cztery dni i przygotowywane są przez siedem poznańskich uczelni, w tym Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. 26 kwietnia 2017 Collegium Novum mieszczące się przy Alei Niepodległości 4 w Poznaniu odwiedziła młodzież z gimnazjum w Koziegłowach. Byli to bardzo zdolni uczniowie, chcący pogłębić swoją wiedzę na temat kultury Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej. Trzy grupy gimnazjalistów, składające się z pięciu osób każda, zmierzyły się z trzema zadaniami przygotowanymi odpowiednio wcześniej przez studentki z Instytutu Lingwistyki Stosowanej: Monikę Banicką, Anitę Domagałę, Dagmarę Walczak oraz Annę Gramera pod kierunkiem dr Doroty Owczarek oraz dr Gabrieli Gorącej-Sawczyk. Żadne z zadań

nie stanowiło dla uczniów większego problemu. Z wielkim zaangażowaniem brali oni udział w opisywanych warsztatach, które zostały poświęcone m.in. poszerzaniu wiedzy o kulturze USA. Grupa, która zwyciężyła, otrzymała nagrody książkowe, a pozostałym uczestnikom spotkania wręczono drobne upominki. Poniżej znajdują się opisy przeprowadzonych gier i zabaw.

## Gra nr 1 – domino „American Icons”

Pierwszym zadaniem, które czekało gimnazjalistów, było domino. Gra oparta na dobrze znanej wszystkim formule sprawdzała znajomość amerykańskich ikon – obiektów, postaci, potraw i wydarzeń związanych z kulturą USA. Z lewej strony każdej kostki znajdował się obrazek jednej ikony, z prawej zaś – nazwa innej. Podzieleni na trzy drużyny uczniowie musieli połączyć obiekty z ich nazwami tak, aby domino stworzyło zamknięte koło. Grupa, która pierwsza poprawnie złożyła całość, zdobywała największą liczbę punktów. Hasła w grze przywoływały m.in. Statuę Wolności, Deklarację Niepodległości, wodospad Niagara, Mount Rushmore z głowami czterech prezydentów czy słynne amerykańskie *donuts*.



Ilustracja 1. Przykładowe elementy domino – pierwszego zadania

Choć nie wszystkie obiekty okazały się dla uczniów proste do rozpoznania, gimnazjaliści świetnie poradzili sobie z tym zadaniem, a różnice w czasie jego wykonania przez poszczególne drużyny były niewielkie.

## Gra nr 2 – Lokalizacja miejsc

Druga gra miała na celu sprawdzenie wiedzy nt. najbardziej znanych punktów na mapie Stanów Zjednoczonych. Nie tylko tego, dlaczego punkty te są ważne, ale także ich położenia geograficznego.

Do gry potrzebne były trzy rodzaje kart: z obrazkami miejsc, z nazwami oraz z opisami – po 18 sztuk każdego rodzaju. Ponadto – karty formatu A5 (18 sztuk), klej, masa klejąca i mapa Stanów Zjednoczonych z zaznaczonymi granicami oraz najważniejszymi miastami (oprócz tych znajdujących się na kartach), a także gwiazdkami, które miały za zadanie pomóc zawodnikom w znalezieniu lokalizacji. 11 czerwonych gwiazdek sygnalizowało, że jedno lub więcej szukanych miejsc usytuowane jest właśnie tam. Mapa została wyświetlona na ścianie.



**Ilustracja 2.** Mapa administracyjna Stanów Zjednoczonych wykorzystana w trakcie warsztatów

Zawodnicy, podzieleni na trzy drużyny, musieli na początku skompletować odpowiednie karty i nakleić je na kartkę A5. Każda drużyna miała za zadanie zbierać sześć zestawów. Jeden zestaw stanowiły nazwa, opis i zdjęcie miejsca (trzy karty).

Kolejnym etapem gry było przyklejenie – za pomocą masy mocującej – kartki A5 w odpowiednim miejscu oznaczonym gwiazdką na mapie. Wygrała drużyna, która jako pierwsza poprawnie rozwiązała zadanie, tj. nakleiła karty dotyczące tego samego miejsca na kartkę A5 oraz przykleiła kartkę obok właściwej gwiazdki.

## Gra nr 3 – Who am I?

Ostatnim zadaniem, z jakim przyszło się zmierzyć gimnazjalistom z Koziegłów, była popularna również w polskiej wersji językowej gra *Who am I?*. Do zabawy zostały włączone takie ikony oraz legendy amerykańskiej kultury, jak Marilyn Monroe, Chuck Norris, Michael Jordan, Walt Disney, Michael Jackson i Woody Allen. Przedstawiciel każdej grupy losował jedną postać, a karteczka z imieniem i nazwiskiem znanej osobistości przymocowywana była do czoła zawodnika za pomocą wstążeczki w taki sposób, by ten nie wiedział, kim się właśnie stał. Uczestnik miał prawo zadawać pytania pozostałym członkom swojej grupy – w celu uzyskania wskazówek, mających pomóc mu w odgadnięciu własnej „tożsamości” – lecz odpowiedź na owe pytania mogła brzmieć wyłącznie „tak” lub „nie”. Grupa otrzymywała także podpowiedzi dotyczące życiorysu danego celebryty, jednak te trzeba było wykupić: skutkowały one odjęciem punktów po prawidłowej odpowiedzi. Nie była to więc gra na czas – zwyciężała ta drużyna, która wykorzystwała najmniej wskazówek.

Początkowa reakcja gimnazjalistów sugerowała, że rywalizacja w tej konkurencji przebiegnie sprawnie i bez większych kłopotów, dało się bowiem słyszeć opinie o powszechności i łatwości tej zabawy. Jednak już po pierwszym losowaniu okazało się, że sprawa wcale nie musi być taka prosta. Wprawdzie wszyscy uczestnicy znali uwzględnionych sławnych Amerykanów, ale fakty z ich życia najczęściej zmuszały młodzież do myślenia lub też same podpowiedzi nie miały tak bezpośredniego charakteru, by łatwo dopasować je do odpowiedniej osoby. Dla przykładu, autorem słynnego kroku tanecznego Moonwalk jest tylko jeden artysta, ale brodę czy kilka Oscarów na koncie ma już wielu sławnych aktorów. Sprawę mógł dodatkowo komplikować fakt, iż gra toczyła się po angielsku, więc pytania i wskazówki również formułowano w tym języku. Ostatecznie gimnazjaliści nie byli w stanie podać tylko jednego nazwiska, a z sześciu wskazówek wybranych dla każdego przypadku każda z grup wykorzystwała minimum dwie.

Wszystkim uczestnikom należą się podziękowania za udział w warsztatach naukowych. Mamy nadzieję, że dzięki temu przedsięwzięciu młodzi ludzie mogli zarówno sprawdzić swoją wiedzę oraz zdobyć nowe, ciekawe doświadczenie, jak i nauczyć się pracy w zespole z rówieśnikami.