



## Małpi dzień

Asertywność, Komunikacja interpersonalna

**Gra**Szkoleniowa.pl



1,5 - 2 h



min: 6, max: 16  
optymalnie: 8 - 14

© 2018 GrowinGame Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna 'Małpi dzień' rozpowszechniana jest przez GrowinGame wraz z licencją. Każdy nabywca gry zobowiązał się w chwili zakupu do przestrzegania jej warunków.



Opracowanie ani żadna jego część nie mogą być przedrukowywane, reprodukowane, ani odczytywane w środkach masowego przekazu bez indywidualnej i pisemnej zgody GrowinGame.

Prawa użytkownika gry do kopiowania jej lub jej części określone są w licencji udzielonej prawowitemu właścicielowi niniejszego opracowania.

Rozpowszechniane jakąkolwiek metodą poligraficzną lub elektroniczną jest zabronione.

Pełna treść licencji jest dostępna na stronach nr 18 – 20.



Autorzy:  
Wiktor Wołoszko  
Krzysztof Szewczak



Dziękujemy za wybór naszych gier!  
W razie pytań zadzwoń do nas lub napisz - [GraSzkoleniowa.pl/kontakt](mailto:GraSzkoleniowa.pl/kontakt)

Podziel się także swoimi pomysłami na rozwój lub ulepszenie naszych produktów.



### **Jak dobrze przygotować się do prowadzenia gry?**

[GraSzkoleniowa.pl/przygotowanie](http://GraSzkoleniowa.pl/przygotowanie) - tu znajdziesz ważne i aktualizowane informacje, które pomogą Ci efektywnie przeprowadzić tę i inne nasze gry. Zapoznaj się z nimi koniecznie, szczególnie jeśli prowadzisz naszą grę po raz pierwszy.

Edycja 1

## SPIS TREŚCI

O grze .....	4
Materiały do gry .....	5
Przebieg gry .....	6
Wnioski i opinie uczestników po grze .....	12
Wydruki .....	13
Instrukcja obserwatora .....	14
Karta uczestnika .....	15
3 filary zachowań asertywnych .....	16
Plan gry .....	17
Warunki licencji .....	18

### O grze

„Małpi dzień” to unikatowa i inspirująca gra szkoleniowa poświęcona tematyce asertywności. Dzięki licznym interakcjom między uczestnikami jest świetnym sposobem treningu tej umiejętności. Angażuje i pobudza do działania, a jednocześnie daje możliwość wygenerowania wnikliwych i ważnych wniosków dotyczących asertywnego zachowania.

Gracze wcielają się w role pracowników ZOO. Przed nimi kolejny intensywny dzień. Każdy wie, co do niego należy i jak najlepiej zadbać o porządek na własnym wybiegu.

Jednak jak się zachowają, gdy będą musieli wyjść wcześniej z pracy? Który ze współpracowników przejmie od nich zadania i na jakich warunkach? Z jakimi reakcjami spotkają się osoby, które będą chciały przekazać innym swoje obowiązki?

W trakcie rozgrywki uczestnicy doświadczą dylematów i emocji związanych z wyrażaniem próśb, odmową czy manipulacją. Zebrane obserwacje posłużą Wam do omówienia kluczowych zagadnień związanych z asertywnością, takich jak: świadomość i wyrażanie własnych potrzeb, dbanie o własne granice, szacunek dla innych, umiejętność wyrażania próśb, radzenie sobie z odmową itp.

### Cele gry:

- Autodiagnoza umiejętności asertywnego zachowania się.
- Pogłębienie wiedzy na temat asertywności.
- Opracowanie zasad służących lepszej komunikacji z innymi.
- Poznanie i zrozumienie czynników wpływających na nasze zachowanie (wartości, przekonania itp.).
- Trening zachowań asertywnych.

Bazując na naszej wiedzy oraz doświadczeniu wskazaliśmy 3 główne obszary kompetencyjne, które decydują o umiejętności zachowania się w sposób asertywny. Ich opis znajdziesz na stronie nr 16. Możesz wykorzystać go jako arkusz obserwacyjny podczas rozgrywki i/lub materiał szkoleniowy dla uczestników.

### Materiały do gry

#### Dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile przygotować?
Karta Roli	-	Każdy uczestnik otrzymuje po 1 karcie. *
Karty Zadań	-	Każdy uczestnik otrzymuje po 5 kart właściwych dla danej roli. **
Instrukcja Obserwatora (opcjonalnie)	14	Po 1 na obserwatora (przygotuj kilka dodatkowych kopii, jeśli nie masz pewności odnośnie ostatecznej liczby uczestników).
Karta Uczestnika (opcjonalnie)	15	Po 1 na uczestnika (wydrukuj na grubszym papierze).

\* W zestawie znajduje się 16 Kart Roli. W grupie szkoleniowej o liczebności do 8 osób uczestnicy powinni otrzymać karty z symbolami różnych zwierząt.

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

#### Dla trenera

Nazwa	Nr strony
3 filary zachowań asertywnych	16
Plan gry	17

#### Przygotuj także:

- Flipchart i markery.
- W trakcie rozgrywki zalecamy pracę bez stołów. Ułatwi to interakcje między uczestnikami.
- Opcjonalnie - przygotuj podkładki do instrukcji dla obserwatorów.

### Przebieg gry

#### 1. Wprowadzenie do gry i zapoznanie z instrukcją

W przypadku liczby uczestników większej niż 16 konieczne będzie wprowadzenie roli obserwatora. Zapytaj kto chciałby ją pełnić i wręcz ochotnikom [*Instrukcje Obserwatora*]. Będą to prawdopodobnie osoby o **analitycznym i refleksyjnym stylu uczenia się**, które pełniąc tę funkcję również czerpią korzyści z rozgrywki.

Zaproś uczestników do gry, wskazując krótko najważniejsze założenia:

*Zapraszam Was do gry „Małpi dzień”, podczas której wcielimy się w pracowników wyjątkowego ZOO. Rozgrzywka pozwoli nam przyjrzeć się bliżej tematyce asertywności.*

*Poświęcimy ... minut na rozgrywkę (wskaz czas - patrz pkt 2 Przebieg rozgrywki), a następnie omówimy nasze doświadczenia. Na to, a także podsumowanie i opracowanie wniosków przeznaczymy ... (wskaz zaplanowany czas).*

*Za chwilę otrzymacie ode mnie kartę z opisem Waszej roli (pokaż przykładową kartę), na której znajdziecie kluczowe informacje i zadanie. Dodatkowo otrzymacie po 5 kart z zadaniami (pokaż przykładowy zestaw) – przejrzyjcie je tylko. Później będziecie mieli czas na dokładniejsze zapoznanie się z nimi.*

Wręcz uczestnikom po jednej [*Karcie Roli*] i właściwe dla niej [*Karty Zadań*]. Daj chwilę na zapoznanie się z nimi.

Skup uwagę uczestników i wcielając się w rolę jednego z pracowników ZOO (np. zmieniając ton głosu) wprowadź uczestników do rozgrywki:

*Witajcie na codziennej odprawie pracowniczej naszego ZOO. Przed nami kolejny cudowny dzień pracy z naszymi milusińskimi.*

*Jak widzicie, wyjątkowo zastępuję dziś naszego Pana Dyrektora, który z powodów osobistych musiał wziąć wolne. Nie będziemy omawiać poszczególnych zadań każdego z Was, ponieważ w związku ze swoją nieobecnością Pan Dyrektor przygotował je dla Was wcześniej.*

*Właśnie... najważniejsza sprawa - Pan Dyrektor poinformował mnie, że otrzymał lawinę próśb o możliwość wcześniejszego wyjścia dziś z pracy.*

*W związku z tym, że było ich tak wiele, Pan Dyrektor nie był w stanie ich rozpatrzyć i zdecydował, że każdy kto chce wyjść dzisiaj wcześniej, powinien znaleźć dla siebie zastępstwo. Dlatego pozostały czas odprawy poświęcimy na Wasze ustalenia.*

## Małpi dzień

---

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

[Karty Zadań], które będziecie mieli po zakończeniu odprawy wyznaczą Wasz dzisiejszy czas pracy. Wygra osoba, która będzie pracowała dziś najkrócej, a więc wyjdzie z pracy najwcześniej.

Dodam jeszcze, że Pan Dyrektor wyjątkowo zgodził się dziś na pracę w nadgodzinach.

Przed rozpoczęciem rozgrywki, ale nie wychodząc z roli upewnij się, że wszyscy zrozumieli zasady i odpowiedz na ewentualne pytania.

Następnie ogłoś rozpoczęcie rozgrywki i zacznij odmierzenie czasu.

Macie ... (wskazaj zaplanowany czas) minut na dokonanie niezbędnych ustaleń. Zaczynamy!

## 2. Przebieg rozgrywki

Przy grupie do 12 osób optymalny czas na rozgrywkę to około 25 minut. Dodaj 2 minuty za każdego uczestnika powyżej 12. Uzyskany wynik możesz zaokrąglić (np. 15 osób → 25 min + 3 x 2 min = 31 min → 30 min).

Twoja rola w tej części polega na obserwowaniu zachowań graczy i wskazywaniu pozostałego czasu (np. na 10, 3 i 1 minutę przed zakończeniem).

Obszary do obserwacji	Dodatkowe uwagi
Stosowane strategie służące przekazaniu zadań	Zwróć uwagę na to, w jaki sposób uczestnicy starają się przekonać innych do przyjęcia zadań. Odnotuj, które ze stosowanych strategii pozwalają na utrzymanie dobrych relacji, a które spotykają się z negatywną reakcją (bierność, wycofanie, stanowcza odmowa itp.).

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

## Małpi dzień

---

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

### Ważne:

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

### 3. Wyłonienie zwycięzcy

Wskaż zwycięzcę (zwycięzców) i zaprosz wszystkich do nagrodzenia go brawami. Podziękuj także wszystkim za zaangażowanie.

### 4. Omówienie rozgrywki

Na tę część gry zaplanuj minimum 1 godzinę.

Jeśli w trakcie rozgrywki były osoby z rolą obserwatora pamiętaj, aby włączyć do omówienia także ich spostrzeżenia.

Poniżej zaproponowaliśmy pytania, które pozwolą uczestnikom przeanalizować doświadczenia, a następnie wyciągnąć praktyczne wnioski:

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*



## Małpi dzień

---

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

Pytania transferowe:

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

- Jakich zachowań z pewnością nie nazwiecie asertywnymi?
- W jakich sytuacjach warto zachować się asertywnie?
- Co zyskujemy zachowując się asertywnie?
- Co możemy stracić?
- Co nowego wiecie o asertywności? W czym się utwierdziliście? W czym zmieniliście zdanie?

Opcjonalnie:

- Przekaż uczestnikom po jednej [Karcie Uczestnika]. Poproś o zanotowanie na niej najważniejszego wniosku z całej rozgrywki, który zabiorą ze sobą. Może to być dokończenie zdania: *Będę pamiętać, że asertywne zachowanie to ...*

### Nasze doświadczenia z rozgrywek

Na początku rozmowy mają przeważnie charakter „1 na 1”. Osoby nie mające pary przyglądają się, bądź dołączają do wybranej dwójki. Z biegiem czasu uczestnicy mogą zgromadzić się w jednej lub dwóch większych grupach, wspólnie poszukując rozwiązania – możliwości wymiany lub przekazania zadań.

Wśród uczestników chcących przekazać innym swoje zadania zaobserwowaliśmy następujące strategie zachowania:

#### Przekonywanie i negocjowanie

Uczestnicy starają się przekonać innych, że warto przyjąć od nich dane zadanie („*Myszę, że to zadanie może Ci się spodobać...*”). Podkreślają jego atrakcyjność, starając się przy tym zachować dobre relacje z rozmówcą. Zdarza się, że uczestnicy wymieniają swoje zadania na - według nich - atrakcyjniejsze, ale z taką samą liczbą godzin. Mają przy tym nadzieję na łatwiejsze przekonywanie kolejnych rozmówców do przyjęcia takich zadań.

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

#### Wyrażanie prośby

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

#### Manipulowanie i wywieranie presji

Warunki stwarzane przez grę oraz rywalizacja zwiększają możliwość pojawienia się zachowań manipulacyjnych. Gracze najczęściej nakłaniają do przyjęcia zadań w sposób nachalny, nie interesując się przy tym sytuacją ani potrzebami drugiej strony. Mogą pojawić się także wyrazistsze formy, jak np. wywieranie presji - „*Weź to zadanie ode mnie! I tak masz już nadgodziny*”. Zdarzają się także przypadki wykorzystywania czyjejś nieuwagi w celu korzystniejszej wymiany zadań.

## Małpi dzień

---

Reakcje uczestników, którym próbowano przekazać zadania były następujące:

### Odmowa

Uczestnicy odmawiają przyjęcia zadań na różne sposoby – od twardego „NIE” („*Gdy osiągnęłam swój cel stałam się nieczuła na pytania innych,*” „*Wpadłem w ścieżkę odmawiania – lepiej i łatwiej jest powiedzieć NIE*”) po dojrzałe formy uwzględniające chęć zachowania dobrych relacji z drugą stroną. W tym drugim przypadku odmawiający wykazywali się szacunkiem dla rozmówcy, interesowali się jego sytuacją, argumentowali swoją decyzję, a czasem proponowali alternatywne rozwiązania.

### Przyjęcie czyjegoś zadania

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

### Wnioski i opinie uczestników po grze

- *Nauczyłam się wyrażania i argumentowania swoich potrzeb. Zobaczyłam również, jakie to daje korzyści w relacjach z innymi.*
- *Gra pokazała mi, jak ważne jest dbanie o relacje i że nie zawsze mój cel i moje potrzeby są najważniejsze.*
- *Warto mieć w sobie więcej empatii dla innych...*
- *Po tej rozgrywce będę pamiętać, że asertywność to odnoszenie się z szacunkiem do innych.*
- *Mam prawo prosić, a ktoś ma prawo odmówić.*
- *Gra daje do myślenia, jak ciężko uzyskać pomoc wśród osób, gdzie wszyscy starają się być asertywni w ten źle pojęty sposób.*
- *Dowiedziałem się, że asertywność nie sprowadza się tylko do mówienia „NIE”. Często możemy komuś pomóc albo doradzić inne rozwiązanie.*
- *Po dzisiejszej grze nauczyłem się, że należy uzasadniać swoją odmowę, ale się nie tłumaczyć.*
- *Uświadomiłam sobie, że sama wychodzę z inicjatywą pomocy innym, ale nie zawsze jest to dobre rozwiązanie. Bywa, że ktoś nie docenia mojego poświęcenia, przez co jestem na siebie zła.*
- *Uaktualniłem definicję asertywności i przypomniałem sobie, że każdy ma swoje potrzeby i interesy.*
- *Dla mnie cennym odkryciem było to, że czasem po prostu trzeba... poprosić. Ale to nie zawsze jest proste do wykonania.*
- *Nauczyłem się, że prośenie bywa jednocześnie najprostszym, ale i najtrudniejszym rozwiązaniem.*
- *Gra daje ciekawe doświadczenia i uczy uważności na własne reakcje podczas kontaktu z innymi.*
- *Uświadomiłam sobie, że powinnam być bardziej uważna, by nie dawać się wykorzystywać.*
- *Po tej grze zrozumiałam, że nie jestem asertywna na tyle, na ile powinnam. Wiem teraz nad czym chcę popracować.*
- *Asertywność to nie tylko mówienie „nie”, ale także troska o drugą stronę i zadbanie o relacje.*
- *Uświadomiłem sobie, jak ważne w kontaktach z innymi jest ustalenie swoich granic – swoich potrzeb i tego, co mogę stracić.*

**Wydruki**

## Instrukcja obserwatora

Korzystając z poniższych pytań zanotuj swoje obserwacje z rozgrywki i co ciekawsze wypowiedzi uczestników. Pomogą one później we wspólnym opracowaniu wniosków dotyczących asertywności.

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

W jaki sposób uczestnicy starają się wpłynąć na innych, by przejęli ich zadania?

- Jakie działania odnoszą skutek?
- Jakie zachowania nie sprawdzają się?

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

**Karta uczestnika**



<p><b>Małpi dzień</b></p> <p><i>Będę pamiętać, że asertywne zachowanie to ...</i></p> <p><b>GraSzkoleniowa.pl</b></p>	<p><b>Małpi dzień</b></p> <p><i>Będę pamiętać, że asertywne zachowanie to ...</i></p> <p><b>GraSzkoleniowa.pl</b></p>
<p><b>Małpi dzień</b></p> <p><i>Będę pamiętać, że asertywne zachowanie to ...</i></p> <p><b>GraSzkoleniowa.pl</b></p>	<p><b>Małpi dzień</b></p> <p><i>Będę pamiętać, że asertywne zachowanie to ...</i></p> <p><b>GraSzkoleniowa.pl</b></p>

### 3 filary zachowań asertywnych

Obszar kompetencyjny	Wskaźniki posiadania danej kompetencji
<b>Uważność na samego siebie</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dostrzega i rozumie swoje emocje i myśli pojawiające się w relacjach z innymi.</li><li>• Zna swoje potrzeby wynikające z osobistej sytuacji i/lub wyznawanych wartości.</li><li>• Działa świadomie i w zgodzie z własnymi wartościami, przekonaniem.</li></ul>
<b>Empatia</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interesuje się potrzebami innych (dopytuje, słucha aktywnie).</li><li>• Okazuje szacunek dla potrzeb i wartości innych osób.</li><li>• Wczuwając się w sytuację danej osoby lepiej rozumie jej decyzje i zachowania.</li></ul>
<b>Uprzejmość</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Odmawia „szlachetnie”, tj. z szacunkiem dla rozmówcy wyjaśnia powód odmowy.</li><li>• Wyjaśnia, ale nie tłumaczy się.</li><li>• Nie zostawia „na lodzie” - stara się wskazać możliwe rozwiązania i/lub dzieli się radami.</li></ul>



### Plan gry

#### 1. Wprowadzenie do gry i zapoznanie z instrukcją

- Zaproś uczestników do gry i przedstaw plan rozgrywki.
- Rozdaj obserwatorom [*Instrukcje Obserwatora*].
- Powiedz krótko o [*Kartach Roli*] oraz [*Kartach Zadań*] i wręcz ich zestawy uczestnikom. Daj chwilę na zapoznanie się z nimi.
- Skup uwagę uczestników i wcielając się w rolę pracownika ZOO wprowadź ich do rozgrywki.
- Odpowiedz na ewentualne pytania.

#### 2. Rozgrywka

- Poinformuj o rozpoczęciu, a pod koniec o pozostałym czasie rozgrywki.
- Po upływie zaplanowanego czasu:
  - ogłoś zakończenie rozgrywki,
  - zaproś wszystkich do półokręgu,

*Treść dostępna w pełnej wersji gry*

#### 3. Wyłonienie zwycięzcy

- Wskaż zwycięzcę (zwycięzców) i zachęć wszystkich do nagrodzenia go brawami.
- Podziękuj wszystkim za zaangażowanie.

#### 4. Omówienie rozgrywki

- Zapytaj o ogólne wrażenia z rozgrywki.
- Zadawaj pytania i moderuj dalszą dyskusję.
- Podsumuj wypracowane wnioski.
- Opcjonalnie - zaproś do wypełnienia [*Karty Uczestnika*] i dokończenia zdania: *Będę pamiętać, że asertywne zachowanie to ...*

### Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Małpi dzień”

### Podstawowe definicje

#### Licencjodawca

**GrowinGame Sp. z o.o.**, 10-602 Olsztyn, ul. Wincentego Pstrowskiego 14B/4, NIP 739-388-69-25, REGON 364942639, KRS 0000628262, zwana dalej w niniejszej Licencji **GrowinGame**.

#### Licencjobiorca

Prawowity nabywca gry symulacyjnej „Małpi dzień” zakupionej za pośrednictwem serwisu internetowego [www.graszkoleniowa.pl](http://www.graszkoleniowa.pl), wymieniony w stopce niniejszego opracowania, zwany dalej w niniejszej Licencji **Użytkownikiem**.

#### Licencja

Niniejszy dokument i jego postanowienia.

#### Dokumentacja

Wszelkie materiały składające się na grę szkoleniową, w szczególności instrukcja i objaśnienia dotyczące jej użytkowania oraz instrukcje i treści przeznaczone do wydruku dla uczestników rozgrywki.

### §1 Przedmiot Licencji

1. Przedmiotem Licencji, zwanym dalej **Produktem**, jest **gra symulacyjna "Małpi dzień"** wraz z jej Dokumentacją.
2. Przedmiot Licencji korzysta z ochrony przewidzianej przepisami prawa autorskiego i oddany w używanie nie oznacza przeniesienia ich i wynikających z nich praw majątkowych na Użytkownika.
3. GrowinGame jest właścicielem majątkowych praw autorskich do Produktu. Jeśli prawa te lub ich części są w posiadaniu osób trzecich, to GrowinGame posiada odpowiednie prawa użytkowe.
4. GrowinGame zezwala Użytkownikowi na korzystanie z Produktu na warunkach niniejszej Licencji.
5. Zakup Produktu oznacza nieodwołalne przyjęcie niniejszej Licencji oraz powoduje, że warunki niniejszej umowy stają się prawnie wiążące.
6. GrowinGame nie upoważnia Użytkownika do udzielania dalszych sublicencji na Produkt.

### §2 Prawa i obowiązki Użytkownika

1. Użytkownik ma prawo wielokrotnego i nieograniczonego w czasie używania Produktu dla własnych potrzeb zgodnie z jego funkcjami. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania powielonego Produktu i jego Dokumentacji.

2. Użytkownik nie ma prawa wypożyczenia lub najmu Produktu i jego Dokumentacji lub ich kopii, ani publicznego ich udostępniania.
3. Użytkownik ma prawo powielania wybranych części Produktu jedynie w celu przekazania ich uczestnikom, prowadzonych przez Licencjobiorcę stacjonarnych zajęć edukacyjnych. Prawo to dotyczy części Produktu wskazanych w Dokumentacji jako materiały do gry, do wydruku dla uczestników rozgrywki. Prawo to nie dotyczy szkoleń typu e-learning, ani innych zajęć edukacyjnych w formie zdalnej.
4. Użytkownik ma obowiązek ochrony swego egzemplarza Produktu i jego Dokumentacji przed wykonaniem kopii przez niepowołane osoby trzecie.
5. Produkt i każda jego część zawierają notatkę „© GrowinGame Sp. z o.o. & GraSzkoleniowa.pl” oraz adnotację dotyczącą Licencji. Użytkownik jest zobowiązany, aby razem z każdą kopią przekazywaną uczestnikom jego zajęć przejąć i zamieścić te zapisy w niezmienionej formie. Użytkownik ma prawo umieścić na tych kopiach swój znak handlowy.
6. Użytkownik ma prawo dokonywania zmian w Produkcie jedynie na własny użytek, z wyjątkiem notatki, o której mowa w §2, podpunkcie 5. Ma prawo powielania zmienionego Produktu wyłącznie na takich samych zasadach, jak dla produktu dostarczanego przez GrowinGame i opisanych w niniejszej Licencji. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania zmienionego Produktu i jego Dokumentacji.
7. W przypadku dokonania w Produkcie zmian przewidzianych w §2 podpunktem nr 6 Użytkownik ma obowiązek naniesienia na kopie przewidziane w §2 podpunktem nr 3 wyraźnie widocznej adnotacji o dokonaniu modyfikacji własnej.
8. W przypadku zakupu Produktu z licencją Osobistą, w stopce każdej strony Produktu wymienione będzie imię i nazwisko prawowitego Użytkownika. Użytkownik nie ma prawa użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika.
9. W przypadku zakupu Produktu z licencją Firmową, w stopce każdej strony Produktu wymieniona będzie nazwa firmy, jako prawowitego Użytkownika. Użytkownik taki ma prawo nieodpłatnego użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim, zwanym dalej Wykonawcą, w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika, jeżeli spełni łącznie wszystkie następujące warunki:
  - zachowana będzie na kopiach, przewidzianych w §2 podpunktem nr 3, nazwa Użytkownika potwierdzająca związek Wykonawcy z Użytkownikiem,
  - pomiędzy Użytkownikiem a Wykonawcą będzie podpisana umowa przewidziana przepisami kodeksu handlowego, cywilnego lub prawa pracy, potwierdzająca prawo Wykonawcy do prowadzenia zajęć edukacyjnych w imieniu Użytkownika,
  - Użytkownik upewni się, że Wykonawca zapoznał się z zasadami niniejszej Licencji, akceptuje i zobowiązuje się je przestrzegać.
10. Wykonawca nie jest tożsamy z Użytkownikiem, któremu udzielana jest Licencja i nie nabywa żadnych praw do Produktu prócz tych, przewidzianych w §2, podpunkcie nr 9.

### **§3 Zbycie praw do Licencji**

1. Użytkownik nie uzyskuje prawa do odsprzedaży praw do Licencji innemu podmiotowi.
  2. Użytkownik wyraża zgodę na przeniesienie przez GrowinGame wszelkich jego praw Licencjodawcy wynikających z niniejszej Licencji na inny podmiot pod warunkiem zachowania
-

praw Użytkownika i obowiązków wobec nowego Licencjodawcy w niezmienionej formie.

### **§4 Naruszenie warunków Licencji**

1. Naruszenie przez Użytkownika warunków Licencji powoduje unieważnienie Licencji i utratę wszystkich wynikających z niej praw Użytkownika do korzystania z Produktu oraz:
  - nakłada na Użytkownika obowiązek zniszczenia lub zwrócenia wszystkich kopii Produktu i jego Dokumentacji bez zwrotu kosztu ich zakupu,
  - daje GrowinGame prawo żądania odszkodowania finansowego w wysokości uzależnionej od wyceny strat, wykonanej przez GrowinGame.
2. Jeśli wyrok sądowy lub jakakolwiek inna przyczyna, czy siła wyższa narzuca Użytkownikowi działania niezgodne z zasadami niniejszej Licencji, Użytkownik zobowiązany jest zaprzestać używania Produktu.

### **§5 Wyłącznie odpowiedzialności**

1. GrowinGame nie ponosi odpowiedzialności materialnej za jakiegokolwiek szkody lub straty Użytkownika związane z użytkowaniem Produktu objętego Licencją.

### **§6 Pozostałe postanowienia**

1. Jeżeli jakiegokolwiek postanowienie niniejszej Licencji okaże się nieważne lub niewykonalne na gruncie obowiązującego prawa, pozostanie to bez względu na ważność lub wykonalność pozostałych postanowień i Licencji jako całości.
2. W zakresie nieuregulowanym warunkami Licencji mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego i Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Wszelkie spory sądowe związane z interpretacją niniejszej Licencji, wynikłe między GrowinGame a Użytkownikiem lub Wykonawcą podlegają wyłącznej jurysdykcji sądu właściwego dla siedziby prowadzenia przez GrowinGame działalności gospodarczej.