



Wybory

Wystąpienia publiczne
Autoprezentacja

GraSzkoleniowa.pl



1,5 - 2 h



min: 9, max: 20
optymalnie: 12 - 16

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

Gra symulacyjna 'Wybory' 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 27 – 29.



Autor:
Krzysztof Szewczak



Dziękujemy za wybór naszych gier!
W razie pytań zadzwoń do nas lub napisz - GraSzkoleniowa.pl/kontakt

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



Jak dobrze przygotować się do prowadzenia gry?

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 3

SPIS TREŚCI

O grze	4
Materiały do gry	5
Przebieg gry	6
Dodatkowe zagadnienia merytoryczne	10
Przykładowe wypowiedzi uczestników	11
Wydruki	12
Instrukcja – Okręg północny	13
Instrukcja – Okręg południowy	15
Instrukcja – Okręg zachodni	17
Instrukcja – Okręg wschodni	19
Karty do głosowania	21
Podsumowanie doświadczeń z gry	22
Arkusze obserwacyjne	23
Plan gry	26
Warunki licencji	27

O grze

"Wybory" to angażująca gra dedykowana tematyce autoprezentacji i prowadzenia prezentacji. Pozwala uczestnikom określić błędy popełniane podczas wystąpień publicznych oraz wskazać te elementy, dzięki którym możliwe jest zdobycie serc słuchaczy.

Uczestnicy wcielają się w role mieszkańców miasta, które boryka się z pewnymi problemami. Przygotowują się do nadchodzących wyborów burmistrza, które stwarzają okazję do poprawy sytuacji lokalnej społeczności. W trakcie rozgrywki mają możliwość zaprezentować swoją kandydaturę, najpierw w wąskim gronie mieszkańców tego samego okręgu wyborczego, a następnie, wybrani kandydaci, na forum całej grupy.

Możliwość zaprezentowania swojej osoby, a także obserwowania wystąpień innych uczestników wzbogaca rozgrywkę, dostarczając tym samym mnóstwo ciekawych refleksji i spostrzeżeń. Mocną stroną gry jest jej niebywała wielowątkowość. Omówienie gry może odwoływać się do wielu różnych aspektów autoprezentacji i wystąpień publicznych – warstwy merytorycznej przekazu, komunikacji niewerbalnej, przygotowania, struktury wystąpienia, umiejętności argumentowania i przekonywania innych, czy też cech mówcy.

"Wybory" to gra, która pozwala wygenerować wiele wniosków merytorycznych, jednocześnie zostawiając miejsce na kreatywność uczestników i improwizację.

Cele gry:

- Rozwój umiejętności dotyczących autoprezentacji, prowadzenia prezentacji oraz wystąpień publicznych.
- Określenie błędów popełnianych podczas wystąpień publicznych i prezentacji.
- Wyłonienie dobrych praktyk w wyżej wymienionych obszarach.

Na stronach nr 23 - 25 znajdziesz Arkusz obserwacyjny. Wskazaliśmy w nim zachowania oraz inne elementy prezentacji, które mogą pojawić się w trakcie rozgrywki. Wykorzystaj to narzędzie podczas obserwacji uczestników i/lub jako materiał edukacyjny (szczegóły w dalszej części instrukcji).

Materiały do gry

Dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile przygotować?
Instrukcje	13 – 20	Po 1 instrukcji na zespół*
Karty do głosowania	21	Po 2 na uczestnika (wydrukuj na grubszym papierze)
Podsumowanie doświadczeń z gry	22	Po 1 na uczestnika
Arkusze obserwacyjny (opcjonalnie)	23 – 25	Po 1 na uczestnika

* Jeśli w Twojej grupie szkoleniowej będzie więcej niż 12 osób, wydrukuj podwójną liczbę kopii. Ułatwi to uczestnikom zapoznanie się z treścią i przyspieszy etap przygotowań do gry.

Dla trenera

Nazwa	Nr strony
Arkusze obserwacyjny	23 – 25
Plan gry	26

Przygotuj także:

- Flipchart i markery.
- Długopisy dla każdego z uczestników.

Przebieg gry

1. Wprowadzenie do gry

Zaproś uczestników do gry, wskazując krótko najważniejsze założenia:

Zapraszam Was do gry podczas której będziecie mieli okazję do przeprowadzenia prezentacji. Dzięki temu zaobserwujemy wiele ważnych aspektów dotyczących mowy ciała, czy sposobu wypowiedzania się na forum.

Już za chwilę wcielicie się w role mieszkańców miasta, które boryka się z pewnymi problemami. Dotychczasowe władze nie poradziły sobie z ich rozwiązaniem. Przed Wami pojawia się jednak możliwość polepszenia sytuacji wszystkich mieszkańców – zbliżają się wybory na burmistrza. Rozwiązanie Waszych problemów zależy teraz od wystąpień kandydatów oraz głosów wyborców.

W instrukcjach, które przekażę znajdziecie opis zasad gry oraz zadań jakie przed Wami stoją. A oto, w jaki sposób będzie przebiegała rozgrywka.

Wymieniając kolejne etapy gry, zapisuj je na tablicy lub flipcharcie (tekst podkreślony):

Podział na zespoły i zapoznanie z instrukcjami - 10 min.

Przygotowania w zespołach - 30 min. – będzie to czas na przygotowanie się do wystąpień w ramach zespołów.

Wystąpienia i głosowanie - 25 min. – na tym etapie zobaczymy i wysłuchamy wystąpień kandydatów, a także odbędziemy dwie tury głosowania. Szczegóły znajdziecie w instrukcjach.

Podsumowanie rozgrywki - 10 min. – Po zakończeniu gry zaproszę Was do spisania „na gorąco” wrażeń z rozgrywki.

Przerwa – 5-15 min. – Zaproponuję Wam także krótką przerwę – zdecydujecie, czy będziecie chcieli ją zrobić w tym momencie, czy później.

Omówienie – Na tym etapie przyjrzymy się jeszcze dokładniej Waszym doświadczeniom z rozgrywki oraz wyciągniemy wnioski, które będą pomocne w Waszej pracy i życiu osobistym.

W materiałach, które za chwilę przekażę znajdziecie informacje o Waszym mieście i zadaniach. Jeśli będziecie mieli jakiegokolwiek pytania lub wątpliwości, zgłoście je do mnie, zanim zaczniemy.

2. Podział na zespoły i przekazanie instrukcji

Po wprowadzeniu, przejdź do podziału uczestników na zespoły.

Konstrukcja gry umożliwi przeprowadzenie jej z udziałem 3 lub 4 zespołów. Rekomendujemy, aby

Wybory

w poszczególnych podgrupach było minimum 3 uczestników, dzięki czemu będą oni mieli okazję usłyszeć co najmniej 2 prezentacje, w ramach wspólnych przygotowań do właściwych występów. Dlatego jeśli w Twojej grupie szkoleniowej będzie mniej niż 12 osób, utwórz 3 zespoły. Przy liczbie uczestników równej 12 lub więcej - 4 zespoły.

Rozdaj uczestnikom [Instrukcje okręgów], po jednej dla każdego zespołu. W przypadku rozgrywki z 3 zespołami jedna instrukcja - [Okręg wschodni] - nie zostanie wykorzystana.

Daj uczestnikom czas na zapoznanie się z instrukcjami. Przed rozpoczęciem rozgrywki upewnij się, że wszyscy zrozumieli zasady i odpowiedz na ewentualne pytania.

3. Przygotowania w zespołach

Przypomnij uczestnikom, że mają 30 minut na przygotowania w ramach swoich zespołów i rozpocznij odliczanie czasu.

W przypadku niektórych grup może być potrzebne zachęcanie uczestników do dokonania autoprezentacji w swoim zespole. Nieśmiałe osoby mogą podejmować próby doprowadzenia do pominięcia ich wystąpienia.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

4. Wystąpienia i głosowanie

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pierwsza runda występów

Treść dostępna w pełnej wersji gry

W trakcie występów (także w drugiej rundzie) notuj swoje spostrzeżenia i refleksje. Możesz je wykorzystać na etapie omówienia rozgrywki.

Pierwsza tura głosowania

Rozdaj każdemu uczestnikowi po jednej [Karcie do głosowania] (także kandydatom). Przypomnij, że głosowanie jest niejawne i każdy powinien wpisać na karcie imię (i ewentualnie nazwisko) kandydata, który był najbardziej przekonujący.

Zbierz wypełnione karty i policz głosy poszczególnych kandydatów. Możesz także poprosić o pomoc dwoje spośród uczestników.

Ogłoś wyniki głosowania oraz określ, których dwóch kandydatów otrzymało najwięcej głosów i tym samym przejdzie do kolejnej tury głosowania. Jeśli w wyniku głosowania nie można określić tylko dwóch kandydatów (z powodu wyników *ex aequo*), do kolejnej tury możesz dopuścić większą liczbę kandydatów.

Druga runda wystąpień

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Druga tura głosowania i ogłoszenie zwycięzcy

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Po zakończeniu drugiego głosowania ogłoś jego wyniki i określ zwycięzcę. Pogratuluj mu/jej i poproś wszystkich o nagrodzenie nowego burmistrza brawami. Doceń brawami, także pozostałych kandydatów, podkreślając mocne strony ich wystąpień.

5. Podsumowanie rozgrywki

Jeśli zdecydujesz się na zastosowanie arkusza [*Podsumowanie doświadczeń z gry*], wręcz po jednym egzemplarzu każdemu z uczestników i poproś o wypełnienie. Podkreśl, aby odpowiadając na pytania odnieśli się nie tylko do wystąpień kandydatów na forum, ale także tych, które obserwowali w ramach pracy swoich zespołów.

Wykorzystanie tego arkusza jest użyteczną formą zebrania pierwszych wrażeń i wniosków uczestników zanim zostaną one zestawione z doświadczeniami innych uczestników. Pozwala na wygenerowanie dużej liczby wniosków merytorycznych, a także na późniejsze włączenie wszystkich uczestników do omówienia.

Arkusz [*Podsumowanie doświadczeń z gry*] zawiera zestaw pytań, na które uczestnicy odpowiadają indywidualnie. Oczywiście możesz zmodyfikować te pytania, zrezygnować z nich lub skorzystać z innego narzędzia - [*Arkusza obserwacyjnego*], który również służy uporządkowaniu wniosków z rozgrywki.

6. Omówienie rozgrywki

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pytania transferowe:

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

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Dodatkowe zagadnienia merytoryczne

Poniżej przykładowe zagadnienia merytoryczne, które możesz dodatkowo poruszyć w trakcie omówienia rozgrywki.

Przygotowanie do wystąpienia

Znajomość poruszanych zagadnień, uporządkowanie wypowiedzi - struktura.

Warstwa merytoryczna przekazu

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Cechy mówcy

Otwartość, autentyczność, swoboda, pewność siebie, wiarygodność.

Przekonania

Obawy i lęk przed wystąpieniami publicznymi.

Techniki przykuwania uwagi

Sposób wypowiedzi, jak i treść, mogą wzmocnić przekaz i pomóc słuchaczom w zapamiętaniu informacji. Przykładowe techniki to: podanie sensacyjnej wiadomości, żart, odwołanie się do autorytetu bądź badań, użycie metafory do zobrazowania omawianego zagadnienia, zadawanie pytań czy przytaczanie dwóch odmiennych stanowisk dotyczących poruszanego zagadnienia (konflikt).

Przykładowe wypowiedzi uczestników

- *Podczas prezentacji ważny jest kontakt wzrokowy i pewność siebie.*
- *Uśmiech i kontakt z publicznością to jest to, co ludzie uwielbiają.*
- *Trzeba być przygotowanym, mówić dynamicznie i zawrzeć w swojej wypowiedzi coś, dzięki czemu się nas zapamięta.*
- *Odbiorcy wyczuwają, czy ktoś jest autentyczny. Dobre przygotowanie umożliwia większą swobodę i bycie sobą w trakcie wystąpienia.*
- *Ważna jest dynamika, modulacja głosu i interakcja z widownią.*
- *Nie wystarczy tylko przedstawiać pomysły, trzeba także powiedzieć w jaki sposób chcemy je zrealizować.*
- *Trzeba wiedzieć o czym się mówi i utrzymywać kontakt z widownią.*
- *Ważne jest wyszczególnienie głównych myśli wystąpienia, jeszcze przed prezentacją.*
- *Dla mnie ważne okazały się: kontakt wzrokowy, otwartość na ludzi i uśmiech.*
- *Ważne jest nie tylko co mówimy, ale jeszcze jak to mówimy.*

Wybory

Wydruki

Instrukcja - Okręg północny

Jesteście mieszkańcami wyjątkowego miasta położonego w malowniczej okolicy. Przepiękne lasy, wzgórza i jeziora od lat przyciągają do Was rzesze turystów, którzy znajdują tu liczne okazje do spokojnego wypoczynku i aktywnego spędzenia czasu. Bardzo atrakcyjna jest także najstarsza część miasta z jej zabytkowymi kamienicami, kawiarenkami i restauracjami, tworzącymi niepowtarzalny klimat.

Jednak, każde miasto - także i wasze - boryka się z pewnymi problemami. Największym z nich jest bardzo duże natężenie ruchu samochodowego, które w sezonie turystycznym uniemożliwia mieszkańcom normalne funkcjonowanie. Niemal wszyscy są przekonani, że dotychczasowe władze miasta - mimo dość okazałego budżetu - nie zrobiły nic w tej sprawie.

Na szczęście zbliżają się wybory. Macie możliwość wybrania nowego burmistrza, który zmierzy się z tymi problemami i właściwie zatroszczy się o wasz okręg oraz o całe miasto.

Wasz okręg

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wybór kandydata

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wybory

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wystąpienia kandydatów

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wybory

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść stron 15 - 20 dostępna w pełnej wersji gry

Karty do głosowania

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Podsumowanie doświadczeń z gry

Spisz swoje najważniejsze wrażenia i doświadczenia z gry. Odnieś się do prezentacji dokonywanych w ramach wyboru kandydata w Twoim okręgu oraz wystąpień poszczególnych kandydatów na forum.

<p>Co podobało Ci się w wystąpieniach innych uczestników? (np. określone zachowania, treść wypowiedzi)</p>	
---	--

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Arkusz obserwacyjny

Instrukcja: Oceń swoją prezentację (obejrzyj uprzednio nagranie jeśli nim dysponujesz). Zaznacz "+" jeśli dane zachowanie wystąpiło i "-" jeśli danego zachowania zabrakło. W przypadku, gdy dane stwierdzenie nie odnosi się do Twojej wypowiedzi, wstaw "0".

ZACHOWANIE	OCENA
PIERWSZE WRAŻENIE	
Wyszedłem/-am na środek / na scenę pewnym krokiem.	
Zacząłem/-am mówić po krótkiej pauzie.	
Utrzymywałem/-am kontakt wzrokowy z uczestnikami.	
Uśmiechałem/-am się adekwatnie do zaistniałej sytuacji (mimika).	
Przywitałem/-am się.	
Mikrofon był neutralnym narzędziem mojej prezentacji.	
STRUKTURA PREZENTACJI	
Na wstępie nakreśliłem/-am cel spotkania i to, o czym będę mówił/-a.	
Użyłem/-am technik służących przykuciu uwagi (historia, zadawanie pytań, cytaty, statystyki, odwołanie do autorytetu, sensacyjna informacja, humor, itp.).	
Powiedziałem/-am o korzyściach, które niesie proponowane rozwiązanie.	
Kończąc podsumowałem/-am kluczowe informacje.	

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Plan gry

1. Wprowadzenie do gry

- Zaproś uczestników do gry.
- Przedstaw plan rozgrywki.

2. Podział na zespoły i przekazanie instrukcji

- Podziel uczestników na zespoły.
- Rozdaj [*Instrukcje*] i daj czas na zapoznanie się z nimi
- Odpowiedz na ewentualne pytania.

3. Przygotowania w zespołach

- Poinformuj o rozpoczęciu.
- Odmierzaj czas – 30 min.
- Zachęcaj do dokonywania autoprezentacji i wyboru kandydatów w poszczególnych okręgach.
- Opcjonalnie: przekaż [*Arkusze obserwacyjny*].
- Na zakończenie poproś o zajęcie dogodnych miejsc.

4. Wystąpienia i głosowanie

- Zaproś kandydatów do wystąpień.
- Przeprowadź pierwszą turę głosowania [*Karty do głosowania*].

Treść dostępna w pełnej wersji gry

- Przeprowadź drugą turę głosowania [*Karty do głosowania*].
- Podlicz głosy i wskaż zwycięzcę.
- Podziękuj wszystkim i zaproś do nagrodzenia aktywności brawami.

5. Podsumowanie rozgrywki

- Wręcz uczestnikom po 1 kopii arkusza [*Podsumowanie doświadczeń z gry*].

6. Omówienie rozgrywki

- Zapytaj o ogólne wrażenia.
- Poproś o przedstawienie spisanych wniosków (z poprzedniego etapu).
- Zadawaj pytania i moderuj dyskusję.
- Podsumuj wypracowane wnioski.

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Wybory”

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 „Wybory” zakupionej za pośrednictwem serwisu internetowego www.graszskoleniowa.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 "Wybory"** 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.