



Formuła

Zarządzanie zespołem
Przywództwo sytuacyjne

GraSzkoleniowa.pl



2 - 2,5 h



min: 6, max: 20
optymalnie: 9 - 16

© 2017 GrowinGame Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna 'Formuła' 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 20 - 22.



Autorzy:
Wiktor Wołoszko, Krzysztof Szewczak, Łukasz Majewski.



Dziękujemy za wybór naszych gier!
W razie pytań lub wątpliwości 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 1

Formuła

SPIS TREŚCI

O grze	4
Materiały do gry	5
Przebieg gry	6
Wnioski i opinie uczestników po grze	9
Wydruki	10
Instrukcja - laborant	11
Instrukcja - szef laboratorium	12
Zasady zapisu wzoru	13
Informacja z ostatniej chwili	14
Wzory 1. etap	15
Wzory 2. etap	16
Wzory 3. etap	17
Plan gry	18
Model kompetencji	19
Warunki licencji	20

Formuła

O grze

U wybrzeży Ameryki odkryto nieznaną dotąd, toksyczną substancję. Jej skład i właściwości są wyjątkowo trudne do ustalenia, co uniemożliwia podjęcie operacji ratunkowej. Los tysięcy, może nawet milionów ludzi zależy od skuteczności zespołów naukowców pracujących w różnych częściach świata. Ich misją jest odkrycie składu chemicznego trującej substancji, co pozwoli na opracowanie odczynnika neutralizującego.

Uczestnicy gry tworzą zespoły, w których mogą przyjąć role pracowników – laborantów lub liderów. Indywidualne podejście do pracownika i adekwatne delegowanie to kluczowe, choć nie jedyne czynniki mogące zapewnić sukces.

Założenia gry zostały oparte na uznanej koncepcji Przywództwa Sytuacyjnego, autorstwa Paula Herseya i Kena Blancharda. Scenariusz wprowadza w sytuację, w której lider musi na bieżąco i trafnie oceniać kompetencje podwładnych oraz ich zaangażowanie. Chcąc osiągnąć dobry rezultat powinien być uważny na członków swojego zespołu, by móc elastycznie dobierać formy przekazywania poleceń, motywowania czy udzielania informacji zwrotnych.

Dzięki różnorodności strategii i sytuacji pojawiających się podczas pracy zespołów, omówienie przynosi wiele nowych i wartościowych wniosków dotyczących procesu zarządzania pracownikami.

Rozwijane kompetencje:

Zarządzanie pracownikami z uwzględnieniem koncepcji Przywództwa Sytuacyjnego, w tym:

- organizowanie pracy,
- delegowanie zadań,
- monitorowanie efektów,
- motywowanie.

Model kompetencji, na którym bazuje gra jest dostępny na stronie 19.

Formuła

Materiały do gry

Wydruki dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile wydrukować?
Instrukcja – Laborant	11	Dla każdego członka zespołu (z wyłączeniem liderów)
Instrukcja – Szef laboratorium	12	Dla każdego lidera
Zasady zapisu wzoru	13	Dla każdego lidera
Informacja z ostatniej chwili	14	Dla każdego zespołu
Wzory – etap 1-3	15 - 17	Dla każdego zespołu

Wydruki dla trenera

Nazwa	Nr strony
Plan gry	18
Model kompetencji	19

Przygotuj także:

- flipchart i markery,
- salę ze stołami i krzesłami,
- dla każdego zespołu około 20-30 czystych kartek (format A4 lub A5) do zapisywania wzorów.

Formuła

Przebieg gry

GraSzkoleniowa.pl/przygotowanie – przypominamy, tu znajdziesz wskazówki i dobre praktyki dotyczące prowadzenia gier szkoleniowych oraz symulacyjnych. Koniecznie zapoznaj się z nimi przygotowując się do prowadzenia tej gry.

1. Wprowadzenie do gry

Poinformuj ile czasu będzie trwała rozgrywka oraz omówienie doświadczeń uczestników i wyciągnięcie wniosków.

Następnie wybierz osoby, które zostaną liderami (2, 3 lub 4, w zależności ile planujesz zespołów) albo daj możliwość zgłoszenia się ochotnikom. Zespoły powinny być (w miarę możliwości) równoliczne. W każdym z nich może być maksymalnie 5 osób, wliczając w to lidera.

Poproś liderów o skompletowanie swoich zespołów i zajęcie miejsc przy stołach.

Zaproś uczestników do gry, wskazując krótko najważniejsze założenia:

Zapraszam Was do rozgrywki, która da nam możliwość bliższego przyjrzenia się tematowi zarządzania i przywództwa. Za chwilę wcielicie się w rolę pracowników laboratoriów, którzy mają do wykonania wyjątkowo ważną misję. Od efektu Waszej pracy zależeć będzie życie tysięcy, może nawet milionów ludzi.

2. Przekazanie instrukcji

Zapoznajcie się z instrukcjami. Znajdziecie w nich informacje o zasadach gry i celach do zrealizowania.

Przeznacz uczestnikom:

- Dla członków zespołów - [Instrukcja - Laborant].
- Dla liderów - [Instrukcja - Szef laboratorium] + [Zasady zapisu wzoru].

Odpowiedz na ewentualne pytania uczestników.

3. Rozgrywka – 45 minut (3 etapy po 15")

- Przekaż każdemu zespołowi [Wzory 1. etap].
- Ogłoś rozpoczęcie rozgrywki i zacznij odmierzać czas - 15 minut.
- Po 15 minutach przekaż każdemu zespołowi: [Wzory 2. etap] + [Informacja z ostatniej chwili].
- Po upływie kolejnych 15 minut wręcz [Wzory 3. etap].

Ważne:

- Przekazuj każdemu zespołowi na poszczególnych etapach tyle wzorów, ilu jest w nim

Formuła

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Obserwując uczestników, w szczególności liderów, zwróć uwagę na zachowania wskazane w [Modelu kompetencji].

W trakcie rozgrywki mogą pojawić się różne style zarządzania, opisane szerzej w koncepcji Przywództwa Sytuacyjnego:

- Lider, znając zasady tworzenia wzorów, instruuje pracowników. Komunikacja jest raczej jednokierunkowa i mniej relacyjna. Działania są skupione na tym, by pracownicy właściwie zrozumieli zadanie i sprawnie je zrealizowali. Ta strategia pojawia się najczęściej na początku pracy lub w sytuacji nieoczekiwanej zmiany – np. przekazania [Informacji z ostatniej chwili].

Treść dostępna w pełnej wersji gry

4. Zakończenie i ogłoszenie zwycięzców

Aby wyłonić zwycięzców, należy uprzednio zweryfikować poprawność opracowanych fragmentów wzorów. W tym celu poproś, aby każdy z zespołów przekazał swoje „rozpracowane fragmenty” innej drużynie do sprawdzenia.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wygra zespół, który będzie miał najwyższy wynik.

Wskaż zwycięski zespół i pogratuluj wygranej. Zaprosz wszystkich uczestników do nagrodzenia ich aktywności brawami.

5. Omówienie rozgrywki

Skorzystaj z poniższych propozycji pytań, które pozwolą uczestnikom przeanalizować doświadczenia, a następnie wyciągnąć praktyczne wnioski:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pytania transferowe:

- Co teraz zmienicie w Waszym sposobie zarządzania pracownikami?

Formuła

- Co będziecie robić nadal?
- Co przestaniecie robić?
- Jakie cele sobie teraz postawicie w Waszej pracy?
- Co Wam pomoże w realizacji tych celów? O czym chcecie pamiętać?

Wnioski i opinie uczestników po grze

- *Zobaczyłam jak dużej elastyczności trzeba, aby umiejętnie kierować zespołem.*
- *Utwierdziłam się, że w przypadku nowych pracowników, z niższymi kompetencjami, najlepiej sprawdzi się dyrektywny styl zarządzania – instruowanie.*
- *Będę pamiętała, aby po przekazaniu instrukcji upewnić się, że pracownik dobrze zrozumiał co i jak ma robić.*
- *Nauczyłam się większej uważności na zespół. Mogę skuteczniej zarządzać, gdy zadaję pytania, obserwuję czy słucham pracowników.*
- *Już teraz wiem, że niektórym pracownikom powinnam dać więcej przestrzeni. Po prostu im nie przeszkadzać.*
- *Przekonałam się, że aby efektywnie zarządzać zespołem, trzeba dobrze poznać ich kompetencje i naturalne predyspozycje.*
- *Dzisiejsza gra pokazała mi jak ważna jest relacja z pracownikami – prawdziwa obecność szefa w trakcie realizacji zadań.*
- *Po rozgrywce uzmysłowiłam sobie, że powinienem pamiętać o wszystkich członkach zespołu. Naturalnie koncentruję się na osobach, które mają jakieś trudności, a teraz wiem, że powinienem dbać także o relację z tymi, którzy są w pełni samodzielni.*
- *Nie ma jednej najlepszej strategii zarządzania – menedżer, który nie dopasowuje się do ludzi i sytuacji jest skazany na porażkę! A w najlepszym wypadku na słabsze wyniki.*

Formuła

Wydruki

Formuła

Instrukcja - laborant

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Formuła

Instrukcja - szef laboratorium

Jesteś szefem zespołu laborantów, których wyłoniono wśród najlepszych specjalistów w Waszym kraju. Na co dzień zajmują się oni zleceniami na rzecz przemysłu, polegającymi na określeniu składu chemicznego substancji, wykorzystywanych w produkcji.

Jednak tym razem chodzi o coś zupełnie innego. Przypadek, którym się zajmiecie zagraża wszystkiemu co żyje.

Służby monitoringu ekologicznego ONZ wykryły u wybrzeży Ameryki nieznaną dotąd, śmiertelną substancję. Ogromna plama niesiona oceanicznymi prądami w szybkim tempie zbliża się do lądu. Konieczne jest dogłębne poznanie składu zanieczyszczenia - tylko to umożliwi stworzenie neutralizującego odczynnika i zapobiegnie katastrofie!

ONZ powołało w różnych krajach zespoły laborantów, a Ciebie mianowało szefem jednego z nich. Zespół, który w największym stopniu przyczyni się do określenia wzoru chemicznego nieznanej substancji, uratuje miliony ludzkich istnień i zyska międzynarodową sławę.

Zadanie

Zarządzaj najlepiej jak potrafisz pracą podległych laborantów - instruuj, deleguj zadania, monitoruj wyniki i mobilizuj do efektywnego działania. Poświęć odpowiednią ilość czasu każdemu z członków zespołu.

Pamiętaj - to Ty odpowiadasz za ostateczny rezultat!

Szczegółowe wytyczne:

- Macie ograniczony czas na odkrycie fragmentów wzoru substancji.
- Na bieżąco będziesz otrzymywać z ONZ informacje o kolejnych fragmentach.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wygrana

Wygra zespół, który będzie miał najkorzystniejszy stosunek liczby odkrytych fragmentów wzoru do liczby laborantów.

Formuła

Zasady zapisu wzoru

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Informacja z ostatniej chwili

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Formuła

Wzory 1. etap



Wytnij wzdłuż przerywanych linii.

#1A 4 2 3 2 2 4 1 6

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Formuła

Wzory 2. etap

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Formuła

Wzory 3. etap

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Plan gry

1. Wprowadzenie i przekazanie instrukcji

- Przekaż podstawowe informacje o grze.
- Wyłóż liderów zespołów i poproś ich o zebranie zespołów.
- Przekaż instrukcje:
 - [Instrukcja – Laborant],
 - [Instrukcja – Szef laboratorium] + [Zasady zapisu wzoru].
- Odpowiedz na ewentualne pytania uczestników.

3. Rozgrywka – 45 minut (3 etapy po 15 minut)

- Przekaż każdemu zespołowi [Wzory 1. etap].
- Rozpocznij odmierzenie 15 minut.
- Po 15 minutach przekaż każdemu zespołowi: [Wzory 2. etap] + [Informacja z ostatniej chwili].
- Po upływie kolejnych 15 minut wręcz [Wzory 3. etap].
- Notuj swoje obserwacje.

4. Zakończenie i ogłoszenie zwycięskiego zespołu

- Ogłoś zakończenie rozgrywki i poproś o weryfikację poprawności.
- Wyłóż zwycięzców.
- Pogratuluj im i poproś wszystkich uczestników o brawa.

5. Omówienie rozgrywki

- Zapytaj o ogólne wrażenia z rozgrywki.
- Zadawaj pytania i moderuj dalszą dyskusję.
- Podsumuj wypracowane wnioski.

Model kompetencji

Które z zachowań lub ich przeciwieństw pojawiły się w trakcie rozgrywki?

Nazwa kompetencji	Zachowania
Organizowanie pracy	<ul style="list-style-type: none">• Podejmuje działania w celu pełnego zrozumienia zadania, np. samodzielnie analizuje, konsultuje z zespołem, itp.• Dbą o porządek i właściwe wykorzystanie zasobów.• Szuka ulepszeń w organizacji miejsca pracy, które wspierają efektywność.• Podejmuje działania zaradcze w przypadku niespodziewanych sytuacji.
Delegowanie zadań	<ul style="list-style-type: none">• Przekazuje instrukcje pracownikom dopasowując komunikację do ich poziomu wiedzy i umiejętności.• Określa i komunikuje kryteria oceny wykonania zadania.• Upewnia się, że zadanie jest dla wszystkich zrozumiałe.• Udziela dodatkowych wyjaśnień.• Przydzielając kolejne zadania bierze pod uwagę poziom zaangażowania i kompetencji danego pracownika.
Monitorowanie efektów	<ul style="list-style-type: none">• Monitoruje czas.• Na bieżąco sprawdza poprawność wykonania zadań.• W razie potrzeby wspiera i/lub koryguje działania pracowników.
Motywowanie	<ul style="list-style-type: none">• Przekazuje informacje zwrotne.• Przypomina o wartości wykonywanej pracy (wskazuje sens).• W zależności od poziomu zaangażowania i kompetencji pracownika: instruuje, dostarcza zasobów, wspiera, włącza do podejmowania decyzji, dopytuje o pomysły, deleguje odpowiedzialność.

Formuła

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Formuła”

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 „Formuła” zakupionej za pośrednictwem serwisu internetowego 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 "Formuła"** 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.

Formuła

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. Dokumentacja i każda jej 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 Dokumentacji jedynie na własny użytek, z wyjątkiem notatki, o której mowa w §2, podpunkcie 5. Ma prawo powielania zmienionej Dokumentacji 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 Dokumentacji 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 Dokumentacji 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 Dokumentacji 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 je i zobowiązuje się ich 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
-

Formuła

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 jakiegokolwiek 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.