



Szyfranci

Motywowanie
Zarządzanie zespołem

GraSzkoleniowa.pl



2 - 2,5 h



min: **8**, max: **20**
optymalnie: **9-16**

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

Gra symulacyjna 'Szyfranci' 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, 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

Szyfranci

SPIS TREŚCI

O grze	4
Materiały do gry	5
Przebieg gry	6
Wnioski i opinie uczestników po grze	10
Wydruki	11
Instrukcja - szyfrant	12
Instrukcja - lider zespołu szyfrantów	13
Tablica numeryczna	14
Monety	15
Plan gry	16
Model kompetencji	17
Warunki licencji	18

Szyfranci

O grze

Lata 60. XX wieku, to czas względnego spokoju i wzrostu gospodarczego, skutkującego zwiększającym się dobrobytem oraz rozwojem cywilizacyjnym społeczeństw.

Gdzieś obok, jakby w równoległym świecie, trwa nieustanna walka służb wywiadowczych różnych krajów, której celem jest "informacja". Wszystko, co pomoże być o krok dalej niż inni, jest na wagę złota. To właśnie wiedza i technologia są gwarantem zachowania siły i stabilności w skali globalnej.

Uczestnicy rozgrywki wcielają się w pracowników firmy, która przygotowuje tablice numeryczne na potrzeby rządu. Pełniąc role liderów i szyfrantów mają wykonać zadanie, od którego zależeć będzie pozycja kraju na arenie międzynarodowej. Ale prawdziwa gra ma miejsce w samej organizacji - oczekiwania pracowników, możliwość odejścia do innego działu i lidera, to tylko wybrane wyzwania, jakie czekają na szefów. Ostateczny wynik i to, ile osób zdecyduje się pozostać w zespole, zależeć będzie od postawy i zachowań menedżera.

Rozgrzywka daje uczestnikom pełniącym rolę liderów szerokie pole do własnej inicjatywy. To m.in. okazja do sprawdzenia jak podejmowane działania wpływają na efektywność oraz satysfakcję poszczególnych członków zespołu. Wnioski płynące z omówienia dotyczą zarówno metod motywowania, ale także potrzeb pracowników w zakresie skutecznego planowania i organizowania pracy.

To, co czyni tę grę wyjątkową to fakt, że daje ona trenerowi przestrzeń do przeprowadzenia omówienia i wyciągnięcia wniosków, w oparciu o preferowaną przez siebie teorię motywacji.

Rozwijane kompetencje:

Zarządzanie zespołem, w tym:

- motywowanie,
- organizowanie pracy.

Model kompetencji, na którym bazuje gra jest dostępny na stronie 17.

Szyfranci

Materiały do gry

Wydruki dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile wydrukować?
Instrukcja – szyfrant	12	Dla każdego członka zespołu (z wyłączeniem liderów)
Instrukcja - lider zespołu szyfrantów	13	Dla każdego lidera
Tablica numeryczna	14	Dla wszystkich graczy

Wydruki dla trenera

Nazwa	Nr strony
Monety (Przygotuj: 8 x liczba uczestników. Możesz je także zastąpić innymi akcesoriami, np. pionkami warcabów).	15
Plan gry	16
Model kompetencji	17

Przygotuj także:

- flipchart i markery,
- salę ze stołami i krzesłami,
- dla każdego zespołu około 20 - 30 czystych kartek (format A4) do przygotowywania tablic.

Szyfranci

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 do 5, w zależności ile planujesz zespołów) albo daj możliwość zgłoszenia się ochotnikom. Zespoły powinny być (w miarę możliwości) równoliczne. W każdym z nich mogą być maksymalnie 4 osoby, wliczając w to lidera.

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

Zaproś uczestników do gry, wskazując krótko najważniejsze założenia. Swoją wypowiedzią przykuj ich uwagę i wciągnij w świat rozgrywki:

Zapraszam Was do rozgrywki, która da nam możliwość bliższego przyjrzenia się tematowi zarządzania i motywowania. Cofamy się nieco w czasie do lat 60-tych ubiegłego wieku. Wokół nas pozorna stabilizacja, ale rządy Państw i ich agencje wywiadowcze wciąż pracują nad zdobyciem informacji, pozwalających być krok przed innymi. Za chwilę wcielicie się w rolę pracowników firmy, która dostarcza rządowi... Właśnie – to jest tak tajne, że wolę, abyście przeczytali o tym sami. Wiedźcie tylko, że od efektów Waszej pracy zależeć będzie pozycja kraju na arenie międzynarodowej.

2. Przekazanie instrukcji

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Szyfranci

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

Nasze doświadczenia z rozgrywki:

- Na początku gry liderzy zapoznają się z zadaniem. Ciekawą obserwacją jest to czy robią to sami, czy też zapraszają do tego członków zespołu – na ile to będzie instruowanie, a na ile wspólna aktywność służąca zrozumieniu i wypracowaniu najlepszemu modelu pracy. Zaobserwuj także czy szef sam przewodzi organizując zadania, a na ile inne osoby wpływają na kształt wspólnej pracy oraz podejmowane decyzje.
- Gra wymaga od liderów sporej inicjatywy i pomysłowości w tworzeniu warunków, które sprzyjają pracownikom. Ich skuteczność zależy od takich czynników jak: poczucie dopasowania do roli, uprzednie doświadczenia menedżerskie, poziom kompetencji czy umiejętność doboru motywatorów w zależności od osoby i sytuacji.

Poniżej przykładowe czynniki, w tym zachowania liderów, które w opinii uczestników, wpływały na ich zaangażowanie.

Co motywowało?	Co demotywowało?
<ul style="list-style-type: none">• Otwartość na opinie – lider pytał o potrzeby i pomysły na usprawnienia.• Rozwijał usłyszane pomysły i wdrażał najlepsze.• Dzięki temu, że nie był bezpośrednio zaangażowany w produkcję tablic, miał czas na refleksję i proponował usprawnienia.• Dbął o atmosferę – pytał co ułatwi pracę, cieszył się z sukcesów, czasem żartował.• Precyzyjnie przekazywał instrukcje i cierpliwie odpowiadał na pytania.• Monitorował czas, dzięki czemu można było lepiej „rozplanować siły”.• Mobilizował do dodatkowego wysiłku (<i>Podkreśćmy tempo, bo zostało niewiele czasu. Słuchajcie – oni zrobili 6 tablic – my damy radę więcej!</i>, itp.).• Przekazywał informacje zwrotne.• Doceniał finansowo.• W przekonujący sposób wyjaśniał i przypominał cel lub wzmacniał poczucie sensu wykonywanej pracy.	<ul style="list-style-type: none">• Zbyt duża koncentracja na ilości. Praca na akord i pod presją czasu.• Brak poczucia sensu nużącej, czasem nawet frustrującej pracy.• Brak poczucia kontroli - rzetelnej oceny poprawności tablic.• Brak większego utożsamienia się z klientem (rządem).• Nieprecyzyjne przekazanie instrukcji, które skutkowało błędnym opracowaniem tablic.• Brak relacji – wycofanie niektórych liderów.• Brak pełnej informacji nt. wynagrodzenia – stawek i możliwych premii.• Brak namowy do pozostania w zespole. Szef nie interesował się przyczynami, dla których pracownik chce odejść i nie podjął działań zaradczych.• Brak reakcji, gdy pracownik postanowił wrócić do zespołu.• Niedostateczna inicjatywa szefa w organizowaniu przestrzeni i szukaniu metod usprawnienia pracy, co utrudniało skupienie i obniżało efektywność.

Szyfranci

Treść dostępna w pełnej wersji gry

4. Zakończenie i ogłoszenie zwycięzców

Treść dostępna w pełnej wersji gry

5. Omówienie rozgrywki

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pytania transferowe:

- Co teraz zmienicie w Waszym sposobie zarządzania i motywowania?
- Co będziecie robić nadal?
- Co przestaniecie robić?
- Jakie cele sobie teraz postawicie w Waszej pracy?
- Co Wam pomoże w realizacji tych celów? O co chcecie zadbać?
- Jakie porady wpisałibyście na listę dobrych praktyk menedżerskich?

Wnioski i opinie uczestników po grze

- *Po tej grze zobaczyłem jak ważne jest „sprzedanie” sensu – tego, jaki jest cel naszej pracy.*
- *To doświadczenie przypomniało mi o tym, jak dużo korzyści płynie z wsluchiwania się w pomysły i potrzeby pracowników. Zaangażowanie obydwu stron, choćby w organizowanie pracy, daje znacznie lepszy efekt.*
- *Zarządzając trzeba pamiętać, że każdego motywują inne kwestie. Warto obserwować i pytać, aby dobrze dopasować „motywatory”.*
- *Widzę, że czasem samo docenienie ma dla pracownika znaczenie.*
- *Tylko obecny i zaangażowany szef może mieć pozytywny wpływ na zespół.*
- *Rywalizacja i presja wyniku nie dla każdego jest motywująca.*
- *W pracy z zespołem ważne jest zaufanie – często sami pracownicy wiedzą najlepiej, co w danej sytuacji dobrze jest zrobić.*
- *Tworzenie zespołu to nie może być przypadek. Rolą szefa jest rozpoznać potencjał poszczególnych osób i właściwie wdrożyć ich w zadania.*
- *Każdy szef powinien też być uważny na... siebie. Jeśli zadba o swoją energię, postawę, to będzie miał siłę by skutecznie zarządzać.*
- *Pieniądze nie zawsze są tym, co najbardziej motywuje. Często ważniejsza jest atmosfera pracy, czy możliwość decydowania o tym co i jak się robi.*

Szyfranci

Wydruki

Szyfranci

Instrukcja - szyfrant

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Szyfranci

Instrukcja - lider zespołu szyfrantów

Są lata 60. XX wieku. To czas względnego spokoju i wzrostu gospodarczego, skutkującego zwiększającym się dobrobytem oraz rozwojem cywilizacyjnym społeczeństw.

Gdzieś obok, jakby w równoległym świecie, trwa nieustanna walka służb wywiadowczych różnych krajów, której celem jest "informacja". Wszystko, co pomoże być o krok dalej niż inni, jest na wagę złota. To właśnie wiedza i technologia są gwarantem zachowania siły i stabilności w skali globalnej.

Jesteście zatrudnieni w jednym z działów organizacji dostarczającej rządowi tablice numeryczne, wykorzystywane w procesie szyfrowania informacji. Wiecie tylko tyle i... aż tyle. Widząc liczbę zabezpieczeń znajdujących się w budynkach, jesteście niemal pewni, że chodzi o dane najwyższej rangi.

Zadanie

Twoim zadaniem jest zarządzanie zespołem szyfrantów wytwarzających precyzyjne tablice numeryczne. Przekazujesz zadania, monitorujesz wyniki oraz dbasz o wzrost efektywności pracowników wszelkimi

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Możliwości działania

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wygrana

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Tablica numeryczna

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Monety



Treść dostępna w pełnej wersji gry

Plan gry

1. Wprowadzenie i przekazanie instrukcji

- Przekaż podstawowe informacje o grze.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

2. Rozgrywka – ok 55 minut (4 etapy po 10 min. + 3 przerwy)

Treść dostępna w pełnej wersji gry

3. Zakończenie i ogłoszenie zwycięzcy

- Ogłoś zakończenie rozgrywki i wskaż zwycięzcę/zwycięzców.
- Pogratuluj wygranej i poproś wszystkich uczestników o brawa.

4. 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
Motywowanie	<ul style="list-style-type: none">• Przypomina o wartości wykonywanej pracy (wskazuje sens).• Dostrzega i docenia indywidualne zaangażowanie oraz osiągnięte efekty.• Wspiera i/lub mobilizuje do większego wysiłku.• Dobiera sposoby motywowania indywidualnie do pracownika (pozytywna atmosfera, rywalizacja z innymi zespołami, finanse, konstruktywna informacja zwrotna, pochwała, itp.).• Komunikuje i stosuje kryteria oceny oraz wynagradzania.
Organizowanie pracy	<ul style="list-style-type: none">• Dbą o porządek i właściwe wykorzystanie zasobów.• Szuka ulepszeń w organizacji miejsca pracy, które wspierają efektywność.• Monitoruje czas.• Monitoruje efekty pracy (np. sprawdza poprawność wykonania zadań, w razie potrzeby koryguje działania).

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Szyfranci”

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 „Szyfranci” 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 "Szyfranci"** 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.

Szyfranci

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
-

Szyfranci

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.