



Film

Komunikacja interpersonalna, Współpraca,
Budowanie zespołu

GraSzkoleniowa.pl



2,5 - 3 h



min: 10, max: 20
optymalnie: 12 - 16

© 2019 GrowinGame Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna 'Film' 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 32 – 34.



Autor:

Krzysztof Szewczak



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 4

SPIS TREŚCI

O grze	4
Materiały do gry	6
Przebieg gry	7
Przykładowy przebieg rozgrywki	11
Przykładowe wypowiedzi uczestników	14
Wydruki	15
Arkusze z przymiotnikami	16
Instrukcja – Dział Realizacji	20
Instrukcja – Dział Finansowy	22
Instrukcja – Dział Kreatywny	24
Instrukcja – Dział Badań Rynkowych	26
Zestawienie dotychczasowych produkcji	28
Podsumowanie doświadczeń z gry	29
Pytania trenera	30
Plan gry	31
Warunki licencji	32

O grze

„Film” to niezwykle angażująca gra poświęcona tematyce komunikacji interpersonalnej. W wyjątkowy sposób odkrywa przed uczestnikami różnice w ich stylach budowania relacji i komunikowania się z innymi, a także wpływ tych różnic na współpracę w zespole.

Uczestnicy wcielają się w role pracowników wytwórni filmowej, przed którą pojawia się niezwykła okazja zaistnienia w branży. Ich zadaniem jest opracowanie pomysłu na film, który uzyska budżet na realizację jeśli wygra konkurs. To z pozoru proste zadanie okaże się wyzwaniem, gdy graczom przyjdzie współdziałać z pracownikami innych działów.

Różne style komunikowania się, osobowości, perspektywy postrzegania tego samego zadania, a także priorytety - to wszystko czyni rozgrywkę nie tylko bardzo wciągającą, ale przede wszystkim wartościową merytorycznie.

Konstrukcja gry symulacyjnej "Film" nawiązuje do typologii osobowości wywodzącej się z koncepcji Carla Gustava Junga. Może być atrakcyjnym uzupełnieniem szkoleń z zakresu komunikacji interpersonalnej bazujących na metodologiach takich jak: [Insights](#), [MaxieDISC](#), [DISC](#), [MBTI](#), czy [persolog](#).

Uczestnicy trafiają do jednego z czterech zespołów symbolizowanych popularną w tym kontekście merytorycznym kolorystyką: czerwony, żółty, niebieski i zielony. Przypisywani są do nich w ciekawy i zarazem prosty sposób, a odpowiednio przygotowane instrukcje wzmacniają efekt rozgrywki. Umożliwia to obserwację całej gamy zachowań typowych dla poszczególnych stylów komunikowania się i podejmowania decyzji.

„Film” znalazł także uznanie wśród certyfikowanych trenerów [FRIS](#) ponieważ zadanie, przed którym stają uczestnicy uruchamia naturalne predyspozycje w sposobie myślenia i działania. Omówienie rozgrywki przyniesie wiele cennych wniosków dotyczących tego, jak efektywnie podchodzić do rozwiązywania problemów i jak najlepiej komunikować się z osobami o określonym Stylu Myślenia. Dla profesjonalistów korzystających z FRIS przygotowaliśmy dedykowaną wersję gry. Skontaktuj się z nami aby ją otrzymać - GraSzkoleniowa.pl/kontakt

Rozwijane kompetencje:

- komunikacja interpersonalna,
- współpraca,
- budowanie zespołu.

Dodatkowe cele:

- Poznanie 4 stylów komunikowania się z innymi ludźmi i podejmowania decyzji oraz doświadczanie ich wpływu na współpracę w zespole.
- Poznanie mocnych stron i potencjalnych słabości każdego ze stylów.
- Poznanie własnego stylu komunikowania się z innymi.
- Określenie sposobów na efektywniejszą komunikację z innymi.

Uwaga! Konstrukcja gry zakłada, że w grupie szkoleniowej będą reprezentanci różnych stylów, np. pracownicy różnych działów, uczestnicy szkolenia otwartego. Istnieje prawdopodobieństwo, że w niektórych grupach uczestnicy będą reprezentowali tylko wybrane style – np. w grupie składającej się wyłącznie z handlowców. W takim przypadku zastosowanie gry może wymagać wcześniejszej znajomości uczestników, która pozwoli oszacować ich style, a tym samym ocenić przydatność gry.

Materiały do gry

Wydruki dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile wydrukować?
Arkusze z przymiotnikami	16 – 19	1 kopia
Instrukcje uczestników	20 – 27	Po 1 kopii dla każdego zespołu*
Zestawienie dotychczasowych produkcji	28	Po 1 kopii dla dla działu Realizacji i działu Finansowego*
Podsumowanie doświadczeń z gry	29	Po 1 kopii dla każdego zespołu

* Wydrukuj większą liczbę kopii jeśli w grupie szkoleniowej będzie powyżej 12 osób.

Wydruki dla trenera

Nazwa	Nr strony
Pytania trenera	30
Plan gry	31

Przygotuj także:

- Flipchart i markery.
- Stoły - potrzebne są 4 stanowiska do etapu „Praca w zespołach” (ustaw je możliwie najdalej od siebie) oraz 1 na potrzeby etapu „Praca wspólna” (ustaw na środku).

Przebieg gry

1. Wprowadzenie do gry

Zaproś uczestników do gry, wskazując krótko najważniejsze założenia:

Zapraszam Was do gry, która pozwoli nam poznać różne style komunikowania się z innymi i podejmowania decyzji. Dodatkowo będziemy mogli zaobserwować wpływ tych stylów na efektywność komunikacji i współpracy.

Wcielicie się w role pracowników różnych działów wytwórni filmowej. Wasza firma ma niecodzienną szansę zaistnienia w branży. Waszym zadaniem będzie opracowanie pomysłu na przełomowy film, który wygra w konkursie.

Za chwilę rozdám Wam instrukcje, w których znajdziecie opis zasad gry oraz zadań jakie przed Wami stoją.

Oto jak będzie przebiegała rozgrywka.

Wskaż kolejne etapy gry – dla zachowania dynamiki zapisz je wcześniej i pokaż na flipcharcie lub w prezentacji.

Zapoznanie z instrukcjami – (ok 10 min.) - Po podziale na zespoły będziecie mieli ok 10 minut na zapoznanie się z instrukcjami.

Praca w zespołach - (20 min.) – Następnie będziecie mieli 20 minut na przygotowanie się w ramach utworzonych zespołów.

Praca wspólna - (40 min.) – W tym etapie spotkają się wszystkie zespoły, by wspólnie ustalić ostateczny kształt projektu filmu, który zostanie zgłoszony do konkursu.

Podsumowanie w zespołach - (15 min.) – Po zakończeniu gry zaproszę Was do podsumowania w zespołach Waszych wrażeń i doświadczeń.

Przerwa – (5-15 min.) – W razie potrzeby proponuję Wam krótką przerwę.

Omówienie – Na tym etapie przyjrzymy się jeszcze dokładniej Waszym doświadczeniom oraz wyciągniemy wnioski, które mogą być dla Was istotne w pracy i życiu osobistym.

W materiałach, które za chwilę wręcę znajdziecie informacje o Waszej firmie i zadaniach.

Jeśli będziecie mieli jakiegokolwiek pytania bardzo proszę o zgłaszanie ich na bieżąco, bezpośrednio do mnie.

Podział na zespoły

Po takim wprowadzeniu do gry przejdź do podziału uczestników na zespoły.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Przekazanie instrukcji

Rozdaj uczestnikom [Instrukcje] ich działów adekwatnie do zestawu przymiotników, które wybrali. [Arkusze przymiotników] i [Instrukcje] mają identyczny kolor ramek, w których wpisane są treści.

Przeznacz także [Zestawienie dotychczasowych produkcji] zespołom wcielającym się w role Działu Realizacji oraz Działu Finansowego.

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

2. Praca w zespołach

Przypomnij uczestnikom, że mają 20 minut na przygotowania w ramach swoich zespołów i rozpocznij odliczanie czasu.

Obserwuj pracę zespołów. Już na tym etapie zauważysz różnice w samej organizacji pracy grup, postawach, czy też koncentracji na innych elementach sytuacji i zadań.

Nie uprzedzaj uczestników o upływie czasu chyba, że sami o to zapytają (zwróć także uwagę na to, które zespoły to zrobią).

Po 20 minutach pracy w zespołach poproś wszystkich uczestników o zgromadzenie się w jednym miejscu, najlepiej przy kilku połączonych ze sobą stołach.

3. Praca wspólna

Przypomnij uczestnikom, że mają 40 minut na wspólne opracowanie pomysłu na film i rozpocznij odliczanie czasu.

Na tym etapie Twoja rola powinna również ograniczyć się do obserwacji aktywności uczestników.

4. Wyłonienie zwycięzców

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wskaż zwycięski zespół (może to być kilka zespołów), pogratuluj jego członkom i poproś wszystkich o nagrodzenie ich brawami. Warto także docenić pozostałe zespoły.

5. Podsumowanie rozgrywki w zespołach

Treść dostępna w pełnej wersji gry

6. Omówienie rozgrywki

Omówienie rozgrywki warto rozpocząć od krótkiego wprowadzenia do koncepcji stylów komunikowania się i podejmowania decyzji. Najważniejsza informacja jaką należy podkreślić to fakt, że żaden ze stylów nie jest "dobry, czy zły". Wszystkie mają swoje mocne strony oraz potencjalne słabości, których należy być świadomym.

Pytania trenera

Następnie możesz zobrazować specyfikę tych stylów stosując pytania przygotowane w zestawie

Film

[Pytania trenera]. W tym przypadku rekomendujemy następującą formę pracy:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Po zadaniu wszystkich pytań z zestawu [Pytania trenera] i ewentualnie własnych, które wynikają z Twojej wiedzy oraz obserwacji pracy zespołów, możesz poszczególnym stylom (i kolorom) nadać nazwy adekwatne do koncepcji merytorycznej, z której korzystasz.

Prezentacja doświadczeń z gry

Po stworzeniu takiej wstępnej charakterystyki stylów przejdź do prezentacji wniosków spisanych przez zespoły na arkuszach [Podsumowanie doświadczeń z gry]. Zapewne uzupełnią one opisy stylów i wniosą dodatkowe refleksje dotyczące komunikacji i współpracy.

Zarówno podczas zadawania pytań z zestawu [Pytania trenera], jak i prezentacji wniosków spisanych na arkuszach [Podsumowanie doświadczeń z gry] pojawią się dodatkowe refleksje i poboczne dyskusje uczestników. Moderuj je, aby były dodatkowym źródłem inspiracji i wiedzy.

Wskazówki do komunikacji

W kolejnym etapie zadaj pytania, które wygenerują wskazówki służące lepszej komunikacji z innymi stylami. Zastosuj poniższą sekwencję do każdego z zespołów i spisuj wnioski.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pytania transferowe

Celem tego etapu jest połączenie doświadczeń uczestników z sytuacjami z życia zawodowego lub osobistego uczestników. Poniżej propozycja pytań, które wygenerują wnioski i praktyczne wskazówki dotyczące dalszego rozwoju.

- *Na ile Wasze doświadczenia z gry są podobne do tego, z czym spotykacie się na co dzień w pracy / życiu osobistym?*
- *Jakie podobne wyzwania w relacjach z osobami o innych stylach spotykacie w Waszej pracy / życiu osobistym?*
- *Jakie zmiany wprowadzicie w Waszym sposobie komunikowania się z nimi?*
- *Co Wam pomoże w realizacji tych celów? O co chcecie zadbać?*
- *Co nowego wiecie o komunikacji interpersonalnej i współpracy po tej grze? W czym zmieniliście zdanie, a w czym się utwierdziliście?*

Przykładowy przebieg rozgrywki

Poniżej znajdziesz przykładowe zachowania uczestników w trakcie rozgrywki, z podziałem na poszczególne zespoły i reprezentowane przez nie style.

Dział Realizacji (kolor czerwony)

- Od razu po zapoznaniu się z instrukcją przystępują do pracy. Szybko ustalają swój cel.
- Na początku wspólnej pracy jako pierwsi zabierają głos i narzucają sposób prowadzenia dyskusji, proponując prezentację pomysłów wszystkich zespołów w określonym porządku.
- Od razu przedstawiają swoje oczekiwania wobec pomysłu na film.
- Spośród zaprezentowanych pomysłów wybierają te, które spełniają ich oczekiwania. Ograniczają do nich dalszą dyskusję.
- Uciszą innych lub przerywają ich wypowiedzi.
- Dążą do podejmowania decyzji w oparciu o konkrety, np. gdy przedstawiciele Działu Kreatywnego zgłaszają pomysł na zrealizowanie drugiej części filmu, który odniósł sukces, przedstawiciel Działu Realizacji kieruje wypowiedź do wszystkich – *Konkrety! - Kto słyszał o tym filmie?*. Gdy okazuje się, że nikt, ucina dyskusję.
- Dążą do przeforsowania swoich oczekiwań. Gdy z jednym z nich nie zgadza się Dział Finansowy, proponują głosowanie. Gdy wynik głosowania jest niekorzystny dla Działu Realizacji, nie uznają jego wyniku i oznajmiają, że przechodzi ich rozwiązanie.
- Dzięki swojej stanowczości doprowadzają do tego, że inne zespoły uznają, że Dział Realizacji ma decydujący głos (mimo braku takiej informacji w instrukcjach).

Wnioski z ich podsumowania wrażeń z rozgrywki:

- W ramach pracy własnego zespołu:

Film

- *Dążyliśmy do określenia celu, współpracowaliśmy, każdy miał głos.*
- W ramach wspólnej pracy wszystkich zespołów:
 - *Mało współpracy, każdy chciał osiągnąć swoje cele.*
 - *Podobała nam się aktywność i dyskusja.*
 - *Przeszkadzało przekrzykiwanie się.*
- Ocena współpracy z innymi:
 - *Najlepsza z Działem Finansowym (niebieski) i Działem Kreatywnym (żółty) – Ponieważ potrafili przedstawić swoje stanowisko.*
 - *Najtrudniejsza z Działem Badań Rynkowych (zielony) – „Nie uczestniczyli w dyskusjach i nie próbowali przeforsować swoich pomysłów”.*

Dział Kreatywny (kolor żółty)

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Dział Finansowy (kolor niebieski)

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Film

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Dział Badań Rynkowych (kolor zielony)

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Przykładowe wypowiedzi uczestników

- *Gra pokazała mi kto jest jakim typem człowieka i z kim dobrze mi się będzie współpracowało.*
- *Uzyskałam informacje na temat osobowości wszystkich graczy, którzy uczestniczyli w grze.*
- *Wyniosłem praktyczną znajomość typów osobowości i ich wykorzystania w realiach działań firm.*
- *Wiem jak rozmawiać z niektórymi typami osób, jakich używać argumentów, aby obronić własnego zdania.*
- *Nie każdy typ osobowości jest w stanie „gładko” ze sobą współpracować, ale ich mieszanka może stworzyć coś dobrego.*
- *Wiem z jakimi typami osobowości najłatwiej będzie mi zacząć współpracę.*
- *Dowiedziałem się o swoich mocnych i słabych stronach.*
- *Teraz wiem jak rozumieją mnie inni i jak sam chcę być rozumiany.*
- *Poznałam przyczyny konfliktów z niektórymi ludźmi i wiem jak z nimi rozmawiać.*
- *Trzeba być otwartym, bronić swego zdania, być odważnym.*
- *Nauczyłam się, że "zielonym" trzeba pomóc, aby się otworzyli.*
- *Muszę być bardziej otwarta i więcej się udzielać, mieć swoje zdanie.*
- *Nauczyłam się różnych sposobów komunikacji z osobami o różnych typach osobowości.*
- *To była możliwość poznania i określenia typów osobowości innych ludzi.*
- *Ograniczanie innych może spowodować, że pomysł, który mógłby zostać "dojną krową" nie zostanie zrealizowany, wręcz zmarnowany. To powoduje niezgodę, która może negatywnie wpłynąć na dalszą współpracę.*
- *Rozgrywka dała mi możliwość lepszego określenia swojej osobowości.*

Film

Wydruki



Treść dostępna w pełnej wersji gry



Treść dostępna w pełnej wersji gry



Treść dostępna w pełnej wersji gry



Treść dostępna w pełnej wersji gry

Instrukcja - Dział Realizacji

Wasza firma

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Konkurs

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wasz dział

Wasz zespół to Dział Realizacji. Dbacie o szybką i sprawną produkcję filmów na wszystkich etapach – od scenariusza po dystrybucję. Dlatego Waszym zadaniem będzie dopilnowanie, aby prace nad projektem konkursowym były jak najbardziej efektywne, ale także, aby sam projekt miał szansę wygrać konkurs.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Prace nad projektem filmu

Dotychczas nad projektami filmów wszystkie działy pracowały osobno, co wydłużało proces ich powstawania. Tym razem będziecie mieli czas tylko na krótkie przygotowanie się w Waszym zespole. Potem spotkacie się z pozostałymi działami (Kreatywny, Finansowy, Badań Rynkowych), aby sprawnie opracować pomysł na film.

Sponsor będzie się bacznie przyglądał Waszym pracom. Chce przy okazji zweryfikować Wasze zaangażowanie. Dlatego możecie wykazać się poprzez efektywną realizację Waszych zadań.

Zwycięży zespół, który uzyska najwięcej punktów za realizację swoich celów i zadań.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Instrukcja - Dział Finansowy

Wasza firma

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Konkurs

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wasz dział

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Prace nad projektem filmu

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Instrukcja - Dział Kreatywny

Wasza firma

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Konkurs

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wasz dział

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Prace nad projektem filmu

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Instrukcja - Dział Badań Rynkowych

Wasza firma

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Konkurs

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wasz dział

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Prace nad projektem filmu

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Zestawienie dotychczasowych produkcji

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Podsumowanie doświadczeń z gry

Przedyskutujcie swoje wrażenia i doświadczenia z gry. Spiszcie najważniejsze wnioski.

Jakie są wasze ogólne wrażenia po rozgrywce?	
Jak opisałibyście przebieg pracy w ramach Waszego zespołu i Wasze odczucia w jej trakcie?	
Jak opisałibyście przebieg wspólnej pracy wszystkich zespołów i Wasze odczucia w jej trakcie?	

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pytania trenera

Który zespół najczęściej zabierał głos?	Kto głównie przysłuchiwał się rozmowom?
Kto kontrolował czas? Kto ponaglał?	Kto przedłużał rozmowy?

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Plan gry

1. Wprowadzenie

- Zaproś uczestników do gry.
- Przedstaw plan rozgrywki.
- Podziel uczestników na zespoły - [Arkusze przymiotników].
- Rozdaj [Instrukcje].
- Przekaż [Zestawienie dotychczasowych produkcji] działom Realizacji i Finansowemu.
- Daj uczestnikom czas na zapoznanie się z instrukcjami.
- Odpowiedz na pytania.

2. Praca w zespołach

- Poinformuj o rozpoczęciu.
- Odmierzaj czas – 20 min.
- Na zakończenie zgromadź uczestników w jednym miejscu i zaproś do wspólnej pracy.

3. Praca wspólna

- Poinformuj o rozpoczęciu.
- Odmierzaj czas – 40 min.

4. Wyłonienie zwycięzcy

- Poproś zespoły o obliczenie swoich wyników.
- Ogłoś zwycięzców i zaproś wszystkich do nagrodzenia ich brawami.

5. Podsumowanie rozgrywki w zespołach

- Zapytaj o ogólne wrażenia.
- Zbierz ponownie zespoły na swoich miejscach.
- Wręcz zespołom po 1 kopii arkusza [Podsumowanie doświadczeń z gry] i zaproś do spisania wniosków.

6. Omówienie rozgrywki

- Zadawaj pytania z arkusza [Pytania trenera] i notuj wnioski na flipcharcie.
- Poproś o krótkie prezentacje spisanych wniosków (z poprzedniego etapu).
- Poproś o wskazówki dotyczące komunikacji z reprezentantami poszczególnych stylów.
- Zadawaj pytania i moderuj dyskusję.

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Film”

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 „Film” 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 "Film"** 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.