



Mądrość słów

Informacja zwrotna
Komunikacja interpersonalna

GraSzkoleniowa.pl



2 - 2,5 h



min: 6, max: 18
optymalnie: 8 - 16

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

Gra symulacyjna 'Mądrość słów' 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

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

SPIS TREŚCI

O grze	4
Materiały do gry	5
Przebieg gry	6
Wnioski i opinie uczestników po grze	10
Wydruki	11
List od Wodza	12
Karta uczestnika	13
Przebieg rozmów	14
Spis zasad	15
Plan gry	17
Warunki licencji	18

O grze

"Mądrość słów" to inspirująca i energetyczna gra szkoleniowa, dzięki której uczestnicy poznają kluczowe zasady udzielania konstruktywnych informacji zwrotnych, sprawdzą je w praktyce, a dodatkowo zwiększą swoją uważność w rozmowach z innymi ludźmi.

Dedykujemy ją szefom, pracownikom i wszystkim osobom, które potrzebują nauczyć się efektywniejszego wyrażania swoich opinii.

Uczestnicy rozgrywki wcielą się w role członków niezwykłego plemienia, którego siła tkwi w sposobie komunikacji. Zasady jakie zgromadzili i ugruntowali na przestrzeni dziejów umożliwiają im zachowanie przyjaznych relacji, nawet w tak konkurencyjnej sytuacji, jaką jest wybór nowego przywódcy.

Gra daje okazję do wielu interakcji między uczestnikami. W indywidualnych rozmowach każdy ma okazję zarówno udzielać, jak i otrzymywać informacje zwrotne. Wszystko odbywa się według ustalonych zasad i z wykorzystaniem tzw. Kart Mądrości, zawierających wskazówki pomocne w konstruktywnym wyrażaniu opinii.

Dodatkowo gra umożliwia obserwację i omówienie odczuć oraz reakcji, które towarzyszą odbieraniu informacji zwrotnych.

Cele gry:

- Poznanie kluczowych zasad wspierających udzielanie informacji zwrotnych (zarówno pochwał jak i krytycznych uwag).
- Trening udzielania informacji zwrotnych.

Spis zasad znajdziesz na stronie 15. Możesz go wykorzystać jako materiał szkoleniowy dla uczestników.

Materiały do gry

Dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile przygotować?
Karty Mądrości	-	Każdy uczestnik otrzymuje po 2 karty. *
Karta uczestnika (opcjonalnie)	13	Po 1 na uczestnika (wydrukuj na grubszym papierze).

* W standardowym zestawie znajdują się 3 identyczne talie z 12 kartami.

WAŻNE: liczba talii używanych w grze zależy od liczebności grupy:

6 uczestników – 1 talia,

7 – 12 uczestników – 2 talie,

13 – 18 uczestników – 3 talie.

Dla trenera

Nazwa	Nr strony
List od Wodza	12
Przebieg rozmów	14
Spis zasad	15 - 16
Plan gry	17

Przygotuj także:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

- Flipchart i markery.
- Karteczki typu post-it i długopisy (głosowanie na Wodza plemienia).
- Rekomendujemy pracę bez stołów, z krzesłami ustawionymi w półokręgu.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Przebieg gry

1. Wprowadzenie do gry i przekazanie instrukcji

Zaproś uczestników do gry, wskazując krótko najważniejsze założenia:

Zapraszam Was do gry, podczas której wcielimy się w członków wyjątkowego plemienia. Rozgrywka pozwoli nam przyjrzeć się czynnikom wspierającym i utrudniającym udzielanie innym osobom informacji zwrotnych. Po ... minutach (wskaż czas - patrz pkt 2. Przebieg rozgrywki) zakończymy i omówimy nasze doświadczenia. Na podsumowanie i opracowanie wniosków poświęcimy ... (wskaż zaplanowany czas).

A oto wyzwanie przed jakim staniemy. Słuchajcie mnie uważnie, ponieważ nasz Wódz chce przekazać nam coś niezwykle ważnego.

Skup uwagę uczestników i wcielając się w rolę wysłannika Wodza plemienia, przeczytaj [*List od Wodza*].

Po jego przeczytaniu podaj poniższe informacje.

Jak słyszeliście, Wódz postawił przed nami konkretne wyzwanie. Teraz pokażę sposób, w jaki przeprowadzimy rozmowy przed wyłonieniem nowego przywódcy.

*Każdy rozpoczyna z dwiema [*Kartami Mądrości*]. Zapoznajcie się z ich treścią.*

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki upewnij się, że wszyscy zrozumieli zasady i odpowiedz na ewentualne pytania.

Zaproponuj uczestnikom czas (maks. 2 minuty) na przemyślenie swoich wypowiedzi.

Ogłoś rozpoczęcie rozgrywki i zacznij odmierzenie czasu.

2. Przebieg rozgrywki

Przy grupie do 12 osób, optymalny czas na rozgrywkę to 40 minut. Jeśli Twoja grupa będzie większa niż 12 uczestników, to za każdą kolejną osobę dodaj 3 minuty, np. 16 osób → 52 minuty.

Szczególnie na początku zwróć uwagę czy wszyscy właściwie zrozumieli zasady, i czy stosują je w praktyce. Twoja rola w tej części polega na wskazywaniu pozostałego czasu (np. na 15, 10, 3 i 1 minutę przed zakończeniem) i obserwowaniu zachowań graczy.

Mądrość słów

Obszary do obserwacji	Dodatkowe uwagi
<i>Treść dostępna w pełnej wersji gry</i>	
Reakcje uczestników na uzyskiwane informacje zwrotne.	Zaobserwuj mowę ciała osoby, która właśnie słucha opinii na temat swoje wypowiedzi (kontakt wzrokowy, postawa, gestykulacja itp.). Jakie reakcje towarzyszą słuchaniu informacji zwrotnych (radość, zaciekawienie, wycofanie itp.)? Jakie ikonki wskazują uczestnicy po otrzymaniu informacji zwrotnej? Czego dotyczą dodatkowe komentarze?
Wpływ uzyskanych informacji zwrotnych na zmianę zachowań.	Sprawdź na ile osoby wdrażają sugestie i uwagi usłyszane podczas wcześniejszych rozmów.

Ważne:

<i>Treść dostępna w pełnej wersji gry</i>

Mądrość słów

Po upływie zaplanowanego czasu:

- ogłoś zakończenie rozgrywki,
- zaproś wszystkich do zgromadzenia się w okręgu na środku sali,
- poproś o położenie wszystkich kart wewnątrz utworzonego okręgu.

3. Wyłonienie zwycięzcy

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Zbierz karteczki i podlicz wyniki. Ogłoś zwycięzcę i zaprezentuj nowego wodza całemu plemieniu. Zaproś wszystkich do uczczenia jego wyboru brawami. Możesz zaplanować drobną nagrodę, przekazując ją zwycięzcy, np. w imieniu poprzedniego Wodza.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

4. Exposé nowego wodza

Treść dostępna w pełnej wersji gry

5. Omówienie rozgrywki

Na tę część gry zaplanuj minimum 1 godzinę.

Poniżej propozycja pytań, które pozwolą uczestnikom przeanalizować doświadczenia, a następnie wyciągnąć praktyczne wnioski:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pytania transferowe:

- Na którą zasadę zwrócić w codziennym życiu szczególną uwagę? Dlaczego?
- Co nowego wiecie o udzielaniu informacji zwrotnej? 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: *Udzielając informacji zwrotnych będę pamiętać o ...*

Wnioski i opinie uczestników po grze

- *Będę pamiętać, że przekazywana informacja ma służyć przede wszystkim odbiorcy.*
- *Wiem, że powinienem częściej dawać feedback i częściej o niego prosić.*
- *Utwierdziłam się jak ważne jest zbudowanie relacji przed przekazaniem swojej opinii.*
- *Dzięki tej grze przypomniałem sobie, aby podchodzić do tego typu rozmów bez uprzednich nastawień i stereotypów - „z czystym umysłem”.*
- *Właściwie przekazana informacja zwrotna ma niesamowitą siłę.*
- *Zauważyłam, że przekazywanie informacji zwrotnej rozwija także mnie. Aby udzielić jej w sposób profesjonalny muszę być przygotowana i uważna na drugą stronę. A to wymaga wysiłku.*
- *Informacja zwrotna to postęp.*
- *Ta gra pokazała mi, że po odbytej rozmowie warto zapytać o odczucia odbiorcy. Dzięki temu dowiemy się jaki efekt przyniosła nasza wypowiedź.*
- *Informacja zwrotna powinna być dialogiem. W jej trakcie ważne jest nie tylko mówienie, ale także uważne słuchanie.*
- *Przy kolejnych tego typu rozmowach chcę lepiej zadbać o warunki, w jakich je prowadzę.*
- *Gra pokazała mi jak ważne jest przygotowanie do udzielenia informacji zwrotnej. Przede wszystkim uwzględnienie sytuacji i charakteru odbiorcy.*

Wydruki

List od Wodza

Witajcie na zgromadzeniu naszego plemienia.

Od niepamiętnych czasów żyjemy w zgodzie z rytmem natury, korzystając z życiodajnych dóbr dostarczanych nam przez ziemię. Ale prawdziwa siła naszego plemienia tkwi w Nas samych, bowiem od wieków rozwijaliśmy zdolność radzenia sobie z wyzwaniami poprzez... rozmowę. Ufamy, że podchodząc do drugiej osoby, spotkamy się z życzliwym nastawieniem i uwagą. Każdy z nas wie, że zostanie obdarzony mądrym słowem.

Nasi przodkowie rozwijali wiedzę, którą dziś dysponujemy w postaci **Kart mądrości**. To dzięki zawartym w nich wskazówkom wiemy jak szczerze i otwarcie się ze sobą komunikować. Z ich pomocą radzimy sobie nawet z najtrudniejszymi wyzwaniami, przed którymi staje nasza społeczność.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Mój wysłannik przypomni Wam, w jaki sposób nasze plemię korzysta z Kart Mądrości.

Karta uczestnika



<p>Mądrość Słów</p> <p><i>Udzielając informacji zwrotnych będę pamiętać o ...</i></p> <p>GraSzkoleniowa.pl</p>	<p>Mądrość Słów</p> <p><i>Udzielając informacji zwrotnych będę pamiętać o ...</i></p> <p>GraSzkoleniowa.pl</p>
<p>Mądrość Słów</p> <p><i>Udzielając informacji zwrotnych będę pamiętać o ...</i></p> <p>GraSzkoleniowa.pl</p>	<p>Mądrość Słów</p> <p><i>Udzielając informacji zwrotnych będę pamiętać o ...</i></p> <p>GraSzkoleniowa.pl</p>

Przebieg rozmów

Poniższą kartę wykorzystaj jako pomoc podczas prezentowania uczestnikom sposobu prowadzenia rozmów.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Spis zasad

Nazwa karty i zasada	Udzielając informacji zwrotnej pamiętaj, aby:
Mądrość czystego umysłu Nie formułuj pochopnych wniosków	<ul style="list-style-type: none">• przyrzeć się najpierw sobie (swoim emocjom, nastawieniu), zanim zaczniesz rozmowę;• uważać i nie wyciągać pochopnych wniosków, zanim nie poznasz stanowiska drugiej strony i ewentualnych okoliczności, które mogły mieć wpływ na jej zachowanie.
Mądrość daru Twoja wypowiedź ma służyć odbiorcy	<ul style="list-style-type: none">• mieć na względzie przede wszystkim dobro odbiorcy;• Twoja wypowiedź służyła jemu, a nie Tobie;• była inspiracją do zmiany lub odkryciem czegoś, czego nie był świadomy.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Plan gry

1. Wprowadzenie do gry i przekazanie instrukcji

- Zaproś uczestników do gry i przedstaw plan rozgrywki.
- Odczytaj [*List od Wodza*].
- Przydziel losowo [*Karty Mądrości*].
- Wyświetl [*Slajd PPT – Mądrości*] i poproś o przeczytanie treści z kolejnych kart. Na bieżąco wyjaśniaj je w kilku słowach.
- Zaproś jednego z uczestników do pomocy. Przedstawcie kolejne kroki, wg których będą prowadzone rozmowy [*Przebieg rozmów*].
- Odpowiedz na pytania.
- Daj uczestnikom chwilę na przygotowanie swoich przemówień (maks. 2 minuty).

2. Rozgrywka

- Poinformuj o rozpoczęciu. W trakcie podawaj czas jaki pozostał.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

3. Wyłonienie zwycięzcy

- Podlicz wyniki i ogłoś zwycięzcę.

4. Exposé nowego wodza

Treść dostępna w pełnej wersji gry

5. Omówienie rozgrywki

- Zapytaj o ogólne wrażenia z rozgrywki.
- Zadawaj pytania i moderuj dalszą dyskusję.
- Podsumuj wypracowane wnioski.
- Opcjonalnie - zaproś do wypełnienia [*Karta uczestnika*], w odpowiedzi na pytanie: *Udzielając informacje zwrotne będę pamiętać o ...*

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Mądrość słów”

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 „Mądrość słów” 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 "Mądrość słów"** 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.