



Nowy Świat

Współpraca między zespołami

GraSzkoleniowa.pl



1,5 - 2 h



min: 8, max: 20
optymalnie: 12 - 16

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

Gra symulacyjna 'Nowy Świat' 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 stronie nr 28.



Autorzy:
Krzysztof Szewczak
Wiktor Wołoszko



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 2

SPIS TREŚCI

O grze	4
Materiały do gry	5
Przebieg gry	6
Nasze doświadczenia z rozgrywek	10
Przykładowe wypowiedzi uczestników	11
Wydruki	12
Klan Kamieniarzy	13
Klan Drwali	15
Klan Rolników	17
Klan Rybaków	19
Fragmenty mapy – Klan Kamieniarzy	21
Fragmenty mapy – Klan Drwali	22
Fragmenty mapy – Klan Rolników	23
Fragmenty mapy – Klan Rybaków	24
Wiadomości od kapitana	25
Mapa Nowego Świata	26
Plan gry	27
Warunki licencji	28

O grze

"Nowy Świat" to gra symulacyjna, która angażuje i dostarcza wielu okazji do rywalizacji i współpracy, dając pole do rozwoju umiejętności kluczowych w pracy każdego zespołu. Jej zaletami są z jednej strony prosta konstrukcja, dzięki której poprowadzisz ją z przyjemnością, a z drugiej atrakcyjna fabuła wciągająca uczestników w akcję.

Scenariusz przenosi graczy w odległe czasy. Stają na czele czterech prastarych klanów zamieszkujących niedostępny teren. Ich sytuacja jest coraz trudniejsza, ponieważ kończą się zasoby fundamentalne dla ich egzystencji. W tym samym momencie do ich osad docierają informacje o "nowym lądzie", który jest szansą nie tylko na przeżycie, ale i rozwój całej społeczności. Zanim jednak wyruszą na jego poszukiwanie, muszą zdobyć "przepustkę" umożliwiającą rozpoczęcie podróży - mapę!

Rozgrywka da Ci możliwość omówienia z uczestnikami zagadnień takich, jak np.: planowanie i organizacja współpracy, rozumienie celów zespołu (działu), jak i całej organizacji, czynniki wspierające bądź utrudniające współpracę, role zespołowe.

Cele gry:

- Przypomnieć rolę współpracy wszystkich zespołów w osiągnięciu celów organizacji.
- Wskazać zachowania i czynniki, które wzmacniają lub utrudniają współpracę.
- Opracować zasady efektywnej współpracy i komunikacji z innymi zespołami.
- Inspirować do ulepszania współpracy.

Materiały do gry

Dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile wydrukować?
Instrukcje zespołów	13 – 20	Po 1 egzemplarzu na zespół *
Fragmenty mapy	21 – 24	Po 4 fragmenty na zespół – każdy otrzymuje dedykowany zestaw **
Wiadomości od kapitana	25	1

* Jeśli w zespole będzie 3-5 osób, wydrukuj dodatkowe egzemplarze. Ułatwi to i przyspieszy przygotowania.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Dla trenera

Nazwa	Nr strony
Mapa Nowego Świata	26
Plan gry	27

Przygotuj także:

- Stoper do odmierzania czasu na narady wewnątrz klanów oraz spotkania z przedstawicielami innych zespołów.
- Flipchart i markery.

Rekomendujemy pracę w sali pozwalającej na swobodne działanie 4 zespołów.

Przebieg gry

1. Wprowadzenie do gry i podział na zespoły

W grze uczestniczą cztery zespoły, które wcielają się w przedstawicieli prastarych klanów opisanych w [Instrukcjach]. Zanim podzielisz uczestników, zaproś ich do gry. Nie zdradzaj zbyt wielu szczegółów i dbaj o to, aby wprowadzenie było krótkie. Więcej informacji podasz dopiero po podziale na grupy.

Zaproszenie może brzmieć np. tak:

Chcę Was zaprosić do gry, która pozwoli nam dokładniej przyjrzeć się kwestii współpracy, w tym czynnikom, które ją ułatwiają lub utrudniają. Zanim jednak zaczniemy poproszę Was, abyście podzielili się na cztery zespoły. Następnie otrzymacie instrukcje, w których znajdziecie szczegółowe informacje dotyczące Waszej sytuacji. Proponuję zatem podział...

Ważne:

- Dzieląc uczestników na zespoły zadbaj o to, aby miały możliwie równą liczbę członków.
- Przygotowując miejsce szkolenia pamiętaj, że zespoły muszą siedzieć w oddaleniu od siebie tak, aby nie słyszeć nawzajem swoich rozmów.

Po podziale wprowadź uczestników do gry, np.:

Za chwilę rozdram instrukcje, w których opisane są stojące przed Wami wyzwania. Dodam tylko, że czas trwania rozgrywki wynosi do 30 minut. Może zdarzyć się tak, że skończymy ją szybciej. Po wyłonieniu zwycięzców omówimy pierwsze wrażenia i opracujemy wnioski – poświęcimy na to... (wskaż planowany czas).

Jeśli po przeczytaniu instrukcji będziecie mieli jakiegokolwiek pytania lub wątpliwości, nie zgłaszajcie ich na forum – dyskrecja jest bardzo ważna dla zachowania równych szans. Dajcie mi tylko znać, a ja podejść do każdego z zespołów i wyjaśnię wszelkie wątpliwości.

Zapraszam wszystkich do gry. Za chwilę przeniesiemy się w czasie o setki lat wstecz. Znajdziemy się gdzieś w odległej i trudno dostępnej krainie zamieszkiwanej przez cztery prastare klany. Wcielicie się w przedstawicieli każdego z nich i staniecie przed niezwykle odpowiedzialnym zadaniem. To jak sobie z nim poradzicie zadecyduje o dalszych losach Waszych społeczności.

2. Przekazanie instrukcji i fragmentów mapy

Rozdaj zespołom [Instrukcje] oraz [Fragmenty mapy] pamiętając o prawidłowym ich przydzieleniu poszczególnym klanom. Daj czas na zapoznanie się z nimi.

Przed rozpoczęciem rozgrywki upewnij się, że wszyscy zrozumieli zasady i odpowiedz na ewentualne pytania zwracając uwagę na to, by nie padały one na forum. Jest to istotne, ponieważ początkowe zachowanie w tajemnicy takich informacji jak np. nazwy klanu, czy celów do zrealizowania wpływa na prawidłowy przebieg rozgrywki.

3. Przebieg rozgrywki

Wyraźnie wskaż moment rozpoczęcia i powiedz, że uczestnicy mają minutę na przygotowanie do pierwszego spotkania z którymś z pozostałych klanów. Na spotkania i rozmowy również będą mieli minutę.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pamiętaj, że zwyciężają zespoły, które zbiorą wymagane fragmenty mapy (patrz pkt: 4. Zakończenie rozgrywki i wyłonienie zwycięzców). Nie wstrzymuj rozgrywki w momencie, gdy pierwszy i kolejne zespoły zbiorą komplet potrzebnych fragmentów. Podejdź tylko, zweryfikuj poprawność wykonania

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Przyglądaj się pracy poszczególnych zespołów, zapisuj co ciekawsze obserwacje. Pamiętaj przy tym o istotnej roli jaką pełnisz – wskazujesz czas na narady wewnątrz klanów oraz spotkania, a także monitorujesz przestrzeganie zasad.

4. Zakończenie rozgrywki i wyłonienie zwycięzców

Wygrywają wszystkie zespoły, które zebrały minimum cztery fragmenty mapy. Pamiętaj, że jeden

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Ogłoś zakończenie rozgrywki w momencie, gdy każdy z klanów zrealizuje swoją misję zbierając potrzebne fragmenty mapy lub skończy się czas (30 minut). Gratulując wszystkim osiągnięcia głównego celu poproś o brawa, które symbolicznie zaakcentują zakończenie gry.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

5. Omówienie rozgrywki

Na tę część gry zaplanuj minimum 1 godzinę.

Po zakończeniu rozgrywki koniecznie pozwól uczestnikom rozładować emocje, np. zadając poniższe pytania:

- *Jakie są Wasze pierwsze wrażenia po rozgrywce?*
- *Z czego jesteście zadowoleni?*
- *Co zrobilibyście inaczej?*

W dalszej części zadawaj pytania, które wygenerują wnioski i praktyczne wskazówki dotyczące współpracy w zespole i/lub między zespołami, np.:

- *Jak opisałibyście przebieg gry z punktu widzenia Waszych zespołów – klanów?*
- *Jakie sytuacje wywołały emocje w Was lub Waszym zespole?*
- *Jak zmieniła się współpraca z innymi zespołami z biegiem rozgrywki?*

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pytania transferowe:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Nasze doświadczenia z rozgrywek

Poniżej nasze obserwacje i wskazówki, które mogą być dla Ciebie pomocne:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

- Spotkania na początku służą wysondowaniu sytuacji innych klanów. Bywa, że uczestnicy szybko orientują się, iż istnieją różne kluczowe zasoby i dążą do zbadania, jakiego fragmentu mapy potrzebują inne klany. To ciekawy moment, w którym zaczynają grać w „otwarte karty”, mówiąc wprost czego potrzebują lub nie zdradzają swoich interesów, koncentrując się na rywalizacji.
- Najczęściej zespoły wymieniają się fragmentami mapy „jeden za jeden”. Rzadko powierzają lub oddają je innym. Wybór którejś z tych strategii da Ci możliwość omówienia zagadnień związanych z: zaufaniem, rywalizacją, postawami wobec sytuacji konfliktowej, preferowanymi sposobami realizacji celu, itp.
- Może się zdarzyć, że ktoś zabierze fragment mapy należący do innego klanu. Taka sytuacja wprowadza silne emocje na dalszych etapach rozgrywki i wymaga od trenera szczególnej uwagi. Należy zadbać o to, by każdy z zespołów mógł wyrazić swoje opinie i odczucia. Jest to niezbędne do przepracowania z grupą zaistniałych emocji i wypracowania konstruktywnych wniosków dotyczących źródeł konfliktów, zachowania się w sytuacji spornej, czy jakości komunikacji.
- Możesz spotkać się z sytuacją, kiedy jeden z zespołów ma trudności z realizacją zadania – bo np. uczestnicy z góry błędnie założyli, że docelowy układ ich fragmentów mapy musi mieć kształt kwadratu. Nie wykazują przy tym dostatecznej inicjatywy ani chęci współpracy z innymi (blokując przez to ich wysiłki). Przez pewien czas zespół taki tkwi w miejscu, nie podejmując konstruktywnych działań. Pamiętaj, że taka sytuacja również może być źródłem cennych wniosków dotyczących postaw i strategii przyjmowanych w obliczu trudnych sytuacji. Przy tej okazji mogą się także silniej ujawnić role, które uczestnicy przyjmują w grupie (wykonawca, sędzia, działacz, strateg, itp.).
- Ciekawą obserwacją był fakt, iż zdarzali się uczestnicy, którzy odczuwali pewien niedosyt spowodowany tym, że wygrać (dostać się na statek odpływający do nowego lądu) mogą wszystkie zespoły. Podczas omawiania rozgrywki wskazywały, że ważnym jest dla nich rywalizowanie

Treść dostępna w pełnej wersji gry

- Zauważ, że czas w jakim któryś z zespołów skompletuje swoje fragmenty mapy może zależeć od gotowości do współpracy, a nawet pomocy ze strony innych grup. W trakcie swoich rozgrywek zwróć uwagę czy i kiedy inne zespoły są otwarte na pomoc innym. Nasze obserwacje pokazały, że gracze są w stanie nieść pomoc pozostałym dopiero w momencie, gdy sami są już pewni realizacji swojej misji.
- Ciekawa może być także postawa zespołu, który jako pierwszy zbierze swoje fragmenty mapy. Zwróć uwagę czy czeka biernie na inne zespoły, pomaga im, czy też chce zdobyć kolejny fragment kosztem któregoś z klanów. Możesz wtedy usłyszeć np. „*My już nie prowadzimy rozmów. Mamy swoje fragmenty*”. Pod kątem omówienia rozgrywki ważne jest, aby zaobserwować jak te postawy wpływają na działanie pozostałych grup i jakie wywołują w nich emocje.
- Podczas rozgrywek będzie także okazja do przyjrzenia się temu, jak poszczególne zespoły oraz pojedynczy uczestnicy reagują na zwycięstwo. Intensywność emocji, dodatkowe komentarze i zachowania również mogą być przedmiotem wartościowej dyskusji na temat tego, w jaki sposób celebrowane są ważne momenty w życiu zespołów.

Przykładowe wypowiedzi uczestników

- *Dzięki tej grze utwierdziłam się w przekonaniu, że w dłuższej perspektywie współpraca jest bardziej opłacalna niż konkurowanie.*
- *Warto patrzeć na swoją pracę przez pryzmat firmy jako całości, a nie tylko swojego działu.*
- *Komunikacja i otwartość to fundament w budowaniu wspólnego sukcesu. Można powiedzieć, że "dostajesz to, co dajesz".*
- *Po tej grze chcę, aby inni w firmie wygrywali razem z nami. Stawiamy na relację "wygrany-wygrany".*
- *Realizację celów mocno przyspiesza proponowanie rozwiązań zamiast czekania.*
- *Dobra i otwarta komunikacja z innymi wymaga inicjatywy. Czasem potrzeba też odwagi, aby być tym pierwszym, który zaproponuje rozwiązanie.*
- *Cennym wnioskiem dla mnie jest to, aby w trakcie współpracy z innymi zespołami szukać wspólnych celów i interesów.*
- *Dzięki tej grze zrozumiałam, że unikanie konfliktów i wyzwań utrudnia tylko otwartą komunikację i dobrą współpracę.*
- *Ta gra pokazała mi jak ważny jest lider – ktoś, kto koordynuje pracę i przepływ informacji między zespołami.*
- *Zrozumiałam jak ważne jest ustalenie celu, który chcemy osiągnąć współpracując z innymi. Dzięki temu działamy sprawniej i efektywniej.*
- *Po tej grze uważam, że warto się spotkać z innymi działami, aby porozmawiać o potrzebach, poznać interesy innych.*
- *Przypomniałem sobie ważną prawdę, aby lepiej przemyśleć cel i plan działania przed przystąpieniem do realizacji.*
- *Ta gra utwierdziła mnie w przekonaniu, że warto budować zespoły składające się z różnych osobowości, z różnym doświadczeniem. Można się wtedy wiele od siebie nauczyć.*

Wydruki

Klan Kamieniarzy

Jako członkowie rady mędrców stoicie na czele prastarego klanu, który od wieków trudni się kamieniarstwem. Życie w niedostępnym terenie z dala od innych społeczności, które również zamieszkują tę krainę. Wiecie o sobie niewiele, a wasze relacje sprowadzały się do sporadycznych kontaktów handlowych.

Jednak coś zaczyna się zmieniać, a stare przepowiednie o nadchodzących złych czasach powoli stają się faktem. W waszej okolicy zaczyna brakować skał. Coraz więcej czasu poświęcacie na poszukiwanie miejsc, w których występuje ten surowiec. Wasza społeczność stale się rozwija i potrzebuje go m.in. do budowy domów, zagród i murów. W efekcie byliście zmuszeni wprowadzić ograniczenia w wykorzystaniu tego budulca obowiązujące wszystkich mieszkańców osady. Zewsząd dobiegają Was głosy niezadowolenia, a sytuację pogarsza fakt, że Wasze terytorium, a także obecność innych klanów nie pozwalają na dalszą ekspansję czy zmianę profesji.

W tym samym czasie waszą społeczność zelektryzowała wieść o wędrowcu, który potwierdził istnienie gdzieś na jednym z odległych mórz niezasiedlonej wyspy. Szczegółowo opowiedział Wam o pasmach skał rozpościerających się po horyzont, które zapewniłyby spokojny byt nowym osadnikom. Jego relacja nie pozostawiała złudzeń co do prawdziwości tej informacji. Za niemałą sumę odkupiliście od niego cztery fragmenty mapy prezentujące różne części wyspy. Przeczujecie, że mogą być pomocne w realizacji Waszej misji.

Wiecie, że to jedyna szansa, aby przeżyć i ze spokojem spojrzeć w przyszłość klanu Kamieniarzy. W działaniach nie zamierzacie zwlekać ani chwili, dlatego Waszą decyzją grupa zwiadowców wybrała się do granic krainy - do portu morskiego. Udało im się nawiązać kontakt z kapitanem statku, który potwierdził istnienie wyspy i zadeklarował gotowość do zabrania Was na "upragniony ląd".

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wasze zadanie

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Ważne informacje

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wygrana

Treść dostępna w pełnej wersji gry

- Jeśli na statek odpływający do "nowego świata" dostanie się kilka klanów, to wygra ten, który będzie posiadał więcej fragmentów mapy.

Treść stron nr 15 - 26 dostępna w pełnej wersji gry

Plan gry

1. Wprowadzenie do gry i podział na zespoły

- Zaproś uczestników do gry.
- Podziel ich na zespoły.
- Wprowadź uczestników do gry podając najważniejsze informacje (plan gry, dyskrekcja przy zadawaniu pytań prowadzącemu).

2. Przekazanie instrukcji i fragmentów mapy

- Rozdaj [*Instrukcje*] i przekaz klanom dedykowane [*Fragmenty mapy*].
- Daj uczestnikom czas na zapoznanie się z nimi.
- Odpowiedz na pytania.

3. Rozgrywka (do 30 minut)

Treść dostępna w pełnej wersji gry

4. Zakończenie rozgrywki i wyłonienie zwycięzców

- Zakończ rozgrywkę, gdy już wszystkie zespoły są w posiadaniu właściwych fragmentów mapy lub gdy skończył się czas.
- Ogłoś wyniki i wskaż zespół, który najszybciej osiągnął cel.
- Pogratuluj zwycięzcom dostania się na statek wyruszający do „nowego świata” i nagródź uczestników brawami.

5. Omówienie rozgrywki

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

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Nowy Świat”

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 „Nowy Świat” 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 "Nowy Świat"** 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.