



Skandal

Współpraca, Podejmowanie decyzji,
Role zespołowe, Organizacja pracy

GraSzkoleniowa.pl



1,5 - 2h



min: 5, max: 15
optymalnie: 6 - 12

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

Gra symulacyjna 'Skandal' 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 38-40.



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	5
Przebieg gry	6
Wydruki	11
Wiadomość od Prezesa	12
Wykaz informacji i kontaktów	13
Lista pracowników oddziału	14
Dane pracowników	15
Lista zabezpieczeń oddziału nr 214	20
Ochrona	21
Pracownicy ochrony	22
Rejestr zapisu monitoringu	24
Rejestr systemu antynapadowego	25
Wyciąg z konta fundacji	26
Lista wypłat wysokokwotowych na innych kontach	28
Informacje prasowe o fundacji	29
Informacje prasowe o banku	32
Tabela sprawcy	35
Plan gry	36
Model kompetencji	37
Warunki licencji	38

Skandal

O grze

„Skandal” to gra symulacyjna, która od samego początku angażuje emocje graczy i do końca trzyma w napięciu. Odpowiedzialne zadanie i presja czasu na pewno dostarczą wielu wrażeń.

Uczestnicy gry wcielają się w rolę menadżerów banku. Dowiadują się o zniknięciu z jednego z kont dużej kwoty pieniędzy. Teraz od sprawności ich działania zależeć będzie reputacja banku. Rozpoczyna się wyścig z czasem.

Praca grupy w takich warunkach pozwoli na szerokie spojrzenie na rozgrywkę i wypracowanie wniosków w wielu obszarach.

Ta wybuchowa mieszanka dynamiki gry, burzy mózgów i współdziałania czyni rozgrywkę niepowtarzalną.

Rozwijane kompetencje:

- organizacja pracy,
- współpraca,
- role zespołowe,
- podejmowanie decyzji.

Model kompetencji, na którym bazuje gra, jest dostępny na stronie 37.

Materiały do gry

Wydruki dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile wydrukować?
Wiadomość od Prezesa	12	1 kopia / mogą być wydrukowane w większej liczbie kopii (np. po 1 na 2 uczestników).
Wykaz informacji i kontaktów	13	1 kopia
Dane banku i informacje prasowe	14 - 34	1 kopia

Wydruki dla trenera

Nazwa	Nr strony
Tabela sprawcy	35
Plan gry	36
Model kompetencji	37

Przygotuj także:

- Flipchart i markery.
- Stół, przy którym uczestnicy będą mogli komfortowo pracować.
- Zegar - w trakcie rozgrywki będziesz odmierzać 1-minutowe przedziały czasowe, dlatego idealnym narzędziem byłby stoper (np. w telefonie), który sygnalizuje upływ czasu dźwiękiem.

Przebieg gry

GraSzkoleniowa.pl/przygotowanie – przypominamy, tu znajdziesz przygotowane przez nas 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, a następnie omówienie doświadczeń uczestników i podsumowanie.

Zaproś uczestników do gry, wskazując krótko najważniejsze założenia:

Zapraszam Was do rozgrywki, która da nam możliwość bliższego przyjrzenia się współpracy zespołowej i podejmowaniu decyzji.

Za chwilę wcielicie się w pracowników banku. Wasza firma znalazła się właśnie w tarapatkach, ponieważ z konta jednego z jej klientów zniknęły pieniądze.

Prezes banku zaprosił Was – najlepszych managerów – abyście rozwiązali tajemnicę zniknięcia pieniędzy i ujawnili sprawcę.

Przeznacz uczestnikom materiały [*Wiadomość od prezesa*] oraz [*Wykaz informacji i kontaktów*].
Odpowiedz na ewentualne pytania.

2. Rozgrywka – 60 minut

Ogłoś rozpoczęcie rozgrywki i zacznij odmierzać czas.

Treść dostępna w [pełnej wersji gry](#)

Skandal

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Tabela sprawcy

Gra skonstruowana jest w taki sposób, że istnieje trzech możliwych sprawców, a więc istnieją trzy różne alternatywy zakończenia. Z jednej strony może okazać się to cenne, gdy prowadzisz grę w różnych grupach z tej samej firmy i obawiasz się wymiany informacji między nimi. Głównym jednak powodem zastosowania takiego zabiegu jest możliwość sterowania czasem gry.

Jeśli uczestnicy zbyt szybko wpadną na jedno z możliwych rozwiązań, wykluczasz je i kontynuujesz grę. Jeśli jednak długo nie mogą sobie poradzić z zagadką, możesz zakończyć już przy pierwszym wskazaniu jednego z trzech potencjalnych sprawców.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Skandal

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Kontakty zewnętrzne

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Kontakt z Interpolem i aresztowanie podejrzanego

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Gra kończy się wraz z wykryciem, kto odpowiada za zniknięcie pieniędzy z konta fundacji lub po upływie zaplanowanego czasu.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

3. Omówienie rozrywki

Przy omawianiu rozrywki możesz skorzystać z poniższych pytań:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wnioski i opinie uczestników po grze

- *Pracowaliśmy w chaosie, pod presją czasu.*
- *Nie mieliśmy planu, to była jedna wielka burza mózgów.*
- *Mogliśmy lepiej zaplanować naszą pracę.*
- *Jedna z uczestniczek przyjęła rolę lidera, wszyscy akceptowali jej propozycje.*
- *Dwoje uczestników odłączyło się od grupy w celu szczegółowego przeanalizowania „Wyciągu z konta fundacji”.*
- *Priorytetem było poszukiwanie powiązań między danymi, eliminowaliśmy z listy podejrzanych wszystkich, którzy mieli dobre opinie.*
- *Presja czasu pomagała, ponieważ zmuszała nas do dokonywania wyborów. Z drugiej strony - stworzyła chaos.*

Skandal

Wydruki

Wiadomość od Prezesa

Koledzy i koleżanki. Poprosiłem, abyście zebrali się wszyscy w jednym miejscu, ponieważ mam dla Was niezwykle ważne zadanie. Wierzę, że jako najlepsi managerowie w naszej organizacji, poradzicie sobie z nim. Zastrzegam jednak, że zadanie nie jest łatwe. Dodatkowo jego natura jest dla nas dość nowa, zaskakująca i bardzo niewygodna. To, co wydarzy się podczas tego spotkania, musi pozostać między Wami.

Najprawdopodobniej nie słyszeliście o niewielkim oddziale naszego banku - nr 214, który mieści się w mieście Norwich na wschodnim wybrzeżu Wielkiej Brytanii. Nie ma w nim nic szczególnego, a w zasadzie nie było – do dziś.

Jednym z klientów tego oddziału jest fundacja, która w ostatnim czasie prowadziła głośną w Wielkiej Brytanii akcję społeczną. Zbierano datki na cel charytatywny, co zaowocowało uzbieraniem pokażnej kwoty. Fundacja obsługiwała wpłaty drobne na rachunku bieżącym zarejestrowanym w innym banku. Natomiast co jakiś czas wpłacała większe kwoty na konto u nas. Konto to prowadził właśnie oddział nr 214.

Wczoraj fundacja, zgodnie z procedurą wysokich wypłat gotówkowych, poinformowała bank o planowanej jutro wypłacie większości środków. Dziś jeden z analityków w centrali odkrył nieprawidłowość. Otóż na koncie fundacji praktycznie nie ma środków. Zniknęły.

Jeżeli jutro przedstawiciele fundacji dowiedzą się o tym, dowie się także prasa. To będzie skandal, który wpędzi nasz bank w poważne tarapaty i zburzy budowane przez lata zaufanie naszych klientów.

Treść dostępna w [pełnej wersji gry](#)

Powodzenia!

Wykaz informacji i kontaktów

Zasady uzyskiwania danych i nawiązywania kontaktów zewnętrznych:

Treść dostępna w [pełnej wersji gry](#)

Dane z oddziału nr 214:

1. [Lista pracowników oddziału.](#)
2. [Lista zabezpieczeń oddziału nr 214.](#)
3. [Wyciąg z konta fundacji.](#)
4. [Lista wypłat wysokokwotowych na innych kontach.](#)
5. [Informacje prasowe o fundacji.](#)
6. [Informacje prasowe o banku.](#)

Kontakty zewnętrzne:

Treść dostępna w [pełnej wersji gry](#)

Wygrana:

Wasz problem będzie rozwiązany gdy:

Treść dostępna w [pełnej wersji gry](#)

Lista pracowników oddziału

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Dane pracowników



Wytnij wzdłuż przerywanych linii.

Treść dostępna w *pełnej wersji gry*

John Brown	Opinia przełożonego:
<p>Stanowisko: Zastępca dyrektora oddziału Staż w firmie: 7 lat Awanse wewnętrzne: 1 Staż zawodowy ogółem: 15 lat Poprzedni pracodawca: Norwich Union Ocena roczna: 5/5</p>	<p>Nieprzeciętny lider. Godny pełnego zaufania. Niespotykany dar łączenia faktów, który w połączeniu ze znajomością branży powoduje, że bezbłędnie przewiduje posunięcia konkurencji. Rekomenduję przeniesienie na stanowisko dyrektorskie w innej placówce.</p>

Treść dostępna w *pełnej wersji gry*

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Lista zabezpieczeń oddziału nr 214

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Ochrona

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pracownicy ochrony



Wytnij wzdłuż przerywanych linii.

Treść dostępna w *pełnej wersji gry*

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Rejestr zapisu monitoringu

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Rejestr systemu antynapadowego

Treść dostępna w *pełnej wersji gry*

Wyciąg z konta fundacji

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w *pełnej wersji gry*

Lista wypłat wysokokwotowych na innych kontach

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Informacje prasowe o fundacji

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Streszczenie artykułów o fundacji



Wytnij wzdłuż przerywanych linii.

Treść dostępna w [pełnej wersji gry](#)

Gdzie są pieniądze Global Village Foundation?

Streszczenie: Od lat związana z Bank of London Fundacja Global Village, nawiązała niedawno współpracę z lokalnym bankiem w Norwich. Jak stwierdził prezes fundacji Paul Croftt „jeżeli zbieramy pieniądze lokalnie, to także chcemy wspierać lokalną społeczność i ludzi tu pracujących”. Mamy nadzieję, że niewielki oddział banku w Norwich stanie na wysokości zadania.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Informacje prasowe o banku

Treść dostępna w [pełnej wersji gry](#)

Streszczenie artykułów o banku



Wytnij wzdłuż przerywanych linii.

Treść dostępna w *pełnej wersji gry*

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Tabela sprawcy

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Plan gry

1. Wprowadzenie do gry i przekazanie instrukcji

- Poinformuj ile czasu będą trwały poszczególne etapy gry.
- Zaproś uczestników do gry.
- Przekaż materiały [Wiadomość od prezesa] oraz [Wykaz informacji i kontaktów].
- Odpowiedz na ewentualne pytania.

2. Rozgrywka – 60 minut

- Ogłoś rozpoczęcie rozgrywki i zacznij odmierzać czas.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

3. Zakończenie i ogłoszenie wyniku

- Gra kończy się wraz z wykryciem, kto odpowiada za zniknięcie pieniędzy z konta fundacji lub po upływie zaplanowanego czasu.
- Pogratuluj uczestnikom i zaproś do uczczenia zwycięstwa brawami.

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
Organizacja pracy	<ul style="list-style-type: none">• Planując trafnie określa możliwości swoje oraz członków zespołu.• Wyznacza cele i priorytety działań.• Rekomenduje podział zadań lub rozdziela je.• Proponuje zasady wspierające wspólną pracę.• Dbą o wykonanie zadań w terminie.
Współpraca	<ul style="list-style-type: none">• Dąży do osiągnięcia wspólnego celu.• Dzieli się informacjami i pomysłami.• Zachęca innych do aktywności.• Dbą o efektywną komunikację w zespole (dopytuje, słucha aktywnie, itp.).
Analiza sytuacji	<ul style="list-style-type: none">• Analizuje i selekcjonuje dostępne informacje.• Poszukuje brakujących danych (dopytuje, ponownie weryfikuje informacje, dedukuje, itp.).• Włącza innych do oceny w celu uzyskania dodatkowych opinii.• Wyciąga wnioski i przekazuje je innym.
Podjęcie decyzji	<ul style="list-style-type: none">• Wykorzystuje wnioski z analizy danych.• Radzi sobie z brakiem kompletu danych (konsultuje z innymi, podejmuje skalkulowane ryzyko, itp.).• W zależności od sytuacji włącza innych w proces podejmowania decyzji lub podejmuje je samodzielnie.• Podejmuje decyzje w odpowiednim czasie, nawet w niesprzyjających warunkach.• Przewiduje następstwa.

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Skandal”

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 „Skandal” 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 "Skandal"** 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.