

Zagadki kryminalne

Komunikacja

Współpraca w zespole i między zespołami



1,5 - 2 h



min: 6, max: 18
optymalnie: 9 - 15

GraSzkoleniowa.pl

© 2023 GrowinGame Sp. z o.o. - wszystkie prawa zastrzeżone.



Gra szkoleniowa 'Zagadki kryminalne' 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 jakkolwiek metodą poligraficzną lub elektroniczną jest zabronione.

Pełna treść licencji jest dostępna na stronach nr 17 - 19.



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 4

SPIS TREŚCI

O grze.....	4
Materiały do gry.....	5
Przebieg gry	6
1. Podział na zespoły	6
2. Wprowadzenie do gry	6
3. Przygotowania (10 min.)	7
4. Rozgrywka (30 - 90 min.).....	7
5. Omówienie rozgrywki (minimum 30 min.)	8
Nasze doświadczenia z rozgrywek.....	10
Wnioski i opinie uczestników po grze.....	10

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Warunki licencji.....	20
-----------------------	----

O grze

„Zagadki kryminalne” to gra szkoleniowa, która w naturalny sposób przyciągnie uwagę i wzbudzi ciekawość uczestników. To niezwykle przeżycie nie tylko dla osób zainteresowanych literaturą kryminalną, ale również dla chcących sprawdzić się w działaniu zespołowym.

Gra przenosi uczestników w świat kryminalnych zagadek. Wcielając się w rolę pracowników wydziału dochodzeniowego stawia czoła wyzwaniu polegającym na połączeniu wielu faktów w dowody pozwalające na aresztowanie przestępców. To niezwykle angażujące zadanie będzie świetnym pretekstem do przyjrzenia się roli współpracy w organizacjach.

Gra dostarcza materiału do omówienia zagadnień związanych ze współpracą i komunikacją, a także rolą celów w ich kształtowaniu.

Kryminalna tematyka gry sprawia, że uczestnicy docenią jej angażujący charakter, a także sposób, w jaki mobilizuje do logicznego myślenia i pobudza wyobraźnię.

Cele gry:

- Doświadczenie współpracy w grupie.
- Doświadczenie wpływu współpracy, komunikacji oraz celów na efektywność zespołów i organizacji.
- Określenie roli współpracy między zespołami.
- Poznanie i omówienie ról grupowych.

Na 14 znajdziesz [Arkusz obserwacji] z wykazem zachowań wpływających na efektywność współpracy i osiągnięcia celów. Zaprojektowaliśmy tę grę tak by te zachowania mogły się pojawić w trakcie rozgrywki i aby dać uczestnikom doświadczenie, pozwalające na lepsze ich zrozumienie. Twoim zadaniem będzie zebranie własnych obserwacji, aby później przeprowadzić moderowaną dyskusję. A stąd już tylko krok do tego, by wesprzeć uczestników w wyciągnięciu praktycznych wniosków.

Życzymy Ci owocnych rozgrywek!

Materiały do gry

Dla uczestników

Wydruk	Ile wydrukować	Gdzie znajdziesz
Rozkaz komendanta - Pierwsza grupa operacyjna	1*	
Rozkaz komendanta - Druga grupa operacyjna	1*	
Rozkaz komendanta - Trzecia grupa operacyjna	1*	
Karty antyterrorystów	9 kart **	
Karty dokumentacji	35 kart **	
Karta uczestnika (opcjonalnie)	Po 1 na uczestnika (warto wydrukować na grubszym papierze; karty należy wyciąć)	-

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Wydruk	Strona
Tabela kontrolna i skrót zasad przyjmowania zgłoszenia i wysłania oddziału antyterrorystycznego na akcję	12
Plan gry	13
Arkusze obserwacji	14

Przygotuj także:

- Flipchart i markery na etap omówienia rozgrywki (choć czasem uczestnicy proszą o te materiały już w trakcie rozgrywki, aby ułatwić sobie porządkowanie i analizę zdobytych informacji).
- Długopisy i kartki do notatek dla uczestników.
- Rekomendujemy pracę w sali pozwalającej na swobodne działanie 3 zespołów. Dla każdego zespołu przygotuj odrębny stół.
- Włepki lub identyfikatory na których uczestnicy napiszą swoje imię i nazwę grupy operacyjnej.

Przebieg gry



[GraSzkoleniowa.pl/przygotowanie](https://www.grazskoleniowa.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. Podział na zespoły

Zaproś uczestników do gry i podziel uczestników na grupy, np.:

Chcę Was zaprosić do udziału w grze szkoleniowej, która pozwoli nam dokładniej przyjrzeć się roli współpracy w różnych organizacjach. Zanim jednak zaczniemy, poproszę Was o stworzenie 3. Zespołów. Proponuję podział ...

Podziel uczestników na 3 zespoły o zbliżonej liczebności. Każdy z zespołów przyjmie rolę odrębnej grupy operacyjnej.

W grze może wziąć udział minimum 6 osób (po 2 osoby w zespole). Jednak, jak pokazuje doświadczenie, wypracowanie ciekawych i różnorodnych wniosków, jest łatwiejsze w większych grupach. Optymalna liczba osób w jednym zespole powinna mieścić się w przedziale od 3 do 6.

Staraj się doprowadzić do takiego podziału grupy, aby połączyć w zespoły uczestników, którzy znają się między sobą najstąbiej. Wzmocnisz tym samym efekt integracyjny gry.

Poproś zespoły o zajęcie miejsc przy stołach. Zadbaj o to, aby każdy z zespołów mógł pracować w odpowiedniej odległości od pozostałych. Pozwoli to na komfortową wymianę informacji wewnątrz zespołu, a Tobie ułatwi obserwację współpracy pomiędzy nimi.

2. Wprowadzenie do gry

Wskaż kolejne etapy gry - dla zachowania dynamiki zapisz je wcześniej i pokaż na flipcharcie lub slajdzie.

Przygotowania (10 min.)

Za chwilę przekażę Wam instrukcje. Będziecie mieli ok. 10 minut na zapoznanie się z nimi i przygotowanie się do rozgrywki.

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Wprowadź uczestników w tematykę gry (zalecamy pokazanie fragmentu filmu kryminalnego przed rozpoczęciem i/lub użycie gadżetów wprowadzających w klimat filmów kryminalnych, np. gwizdek, kajdanki, odznaka, koszulki, itp.

A tak wyglądam w koszulce policyjnej prowadząc tę grę 😊 - zobacz wpis na blogu:

[Jak wzmocnić zaangażowanie graczy?](https://www.grazskoleniowa.pl/jak-wzmocnic-zaangazowanie-graczy/)

<https://www.grazskoleniowa.pl/jak-wzmocnic-zaangazowanie-graczy-2/>



Za chwilę wcielicie się w członków grupy dochodzeniowo-śledczej policji. W waszym mieście grasuje kilku groźnych przestępców. Próbowaliście ich pojmać, jednak dotychczas te działania nie dawały zadowalających rezultatów. Obecnie presja ze strony władz miasta i mediów jest tak wielka, że musicie coś z tym zrobić. Komendant zapowiedział, że nie wypuści Was stąd, dopóki nie aresztujecie wszystkich kryminalistów.

Za chwilę otrzymacie szczegółowe instrukcje, które dokładniej wyjaśnią Wam aktualną sytuację.

(opcjonalnie, jeśli planujesz pokazać jakiś krótki film na wprowadzenie):

Wcześniej zobaczymy materiał filmowy z: naszej ostatniej akcji / pokazujący jak poczynają sobie bandyci w naszym mieście / inne...

3. Przygotowania (10 min.)

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

4. Rozgrywka (30 - 90 min.)

Ogłoś rozpoczęcie gry i obserwuj pracę zespołów. Przysłuchuj się ich dyskusjom i rób notatki. Możesz w tym celu użyć [Arkusza obserwacji]. Na pewno uzyskasz ciekawy materiał do omówienia czynników wpływających na współpracę i efektywne realizowanie celów.

Uczestnicy gry mogą poruszać się po sali i podchodzić do innych zespołów. Nie informuj ich jednak o tym, jeśli sami nie zapytają.

W trakcie rozgrywki uczestnicy będą zgłaszali się do Ciebie w celu dokonania aresztowania. Każdorazowo kolejność Twoich pytań powinna być następująca:

1. Czy macie komplet informacji o przestępcy, którego chcecie aresztować?
2. Kogo chcecie aresztować? Podajcie pseudonim.

- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

8. .
9. *Jaką posiada broń? Czego używa do walki?*
10. *Ile jest osób w jego/jej gangu (nie licząc samego przestępcy)?*

Kieruj się poniższymi zasadami:

- **Nie przyjmuj niekompletnych informacji.** Tylko kompletny zestaw pozwala na aresztowanie. Zestaw nie musi być jednak prawidłowy, aby dokonać próby aresztowania.
- **Nie przyjmuj od uczestników zlecenia aresztowania,** jeśli dowód przestępstwa nie pochodzi z puli dowodów z „tabeli kontrolnej”, np.: „posiadanie narkotyków” (kupionych od wtyczki diler), „porysowanie auta” - nie są wystarczającymi dowodami. Powiedz wówczas coś w stylu: „*Eee... to za słabe dowody. Szybko się wywinie i zaraz znów będzie latać na wolności, śmiejąc nam się w twarz. Szukajcie dalej...*”.

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Czas trwania tego etapu (30-90 min.) jest w dużej mierze zależny od doświadczenia uczestników w tego typu grach i znajomości optymalnej metody łączenia informacji. Najbardziej optymalnym sposobem na rozwiązanie „Zagadek kryminalnych” jest zgromadzenie wszystkich informacji, a następnie łączenie ich i układanie w taki sposób, jak skonstruowania jest [*Tabela kontrolna*].

Rozgrywka kończy się po wykonaniu przydzielonych zadań przez wszystkie grupy operacyjne (aresztowaniu wszystkich przestępców) lub po utracie wszystkich antyterrorystów. Jeżeli w ciągu 90 minut nie uda się aresztować wszystkich przestępców, poinformuj o zakończeniu akcji. Poproś zespoły o podliczenie uzyskanych punktów, ogłoś wyniki i wskaż zwycięski zespół.

Pogratuluj jego członkom i ogłoś ich awans. Możesz też wręczyć im nagrody (ja nieraz kupuję jakieś słodkości 😊) i odznaczenia - opcjonalnie. Zaprosz do nagrodzenia zwycięskiego zespołu brawami i podziękuj wszystkim za zaangażowanie.

Pamiętaj, aby przed omówieniem przebiegu rozgrywki pozwolić uczestnikom zapoznać się z rozwiązaniem „Zagadek kryminalnych”. Najwygodniej jest pokazać lub wyświetlić uczestnikom [*Tabelę kontrolną*].

5. Omówienie rozgrywki (minimum 30 min.)

Przechodząc do omówienia skieruj najpierw pytania do poszczególnych zespołów. Dopiero po ich wypowiedziach skorzystaj z własnych obserwacji i spostrzeżeń.

W omówieniu gry pomocne będą pytania:

- Jak Wam się grało?

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Pytania transferowe:

Poniżej proponujemy pytania, które pozwolą uczestnikom przeanalizować doświadczenia, a następnie wyciągnąć praktyczne wnioski:

- Na ile Wasze doświadczenia z gry są podobne do tego, z czym spotykacie się na co dzień w pracy?
- Jakie warunki są potrzebne, abyśmy zaczęli współpracować z innymi?

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Podsumuj wypracowane wnioski w oparciu o wybrane obserwacje z [Arkusza obserwacji]. Ten etap możesz zakończyć też rundą najważniejszych wniosków każdego z uczestników:

- Przekaż uczestnikom po jednej [Karcie Uczestnika]. Poproś o zanotowanie na niej najważniejszego wniosku z całej rozgrywki, który (razem z kartą) zabiorą ze sobą. Może to być dokończenie zdania:

Pracując w zespole będę pamiętać, aby ...

Nasze doświadczenia z rozgrywek

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Wnioski i opinie uczestników po grze

- *Bez współpracy nie udało się niczego zdziałać.*
- *Nie zaufaliśmy innym zespołom i rywalizowaliśmy z nimi.*
- *Niby działaliśmy razem, ale chęć wygranej wzmagała w nas rywalizację.*
- *Cel główny był czynnikiem rywalizacji i przyczyną braku współpracy, ale jednocześnie umożliwił jego osiągnięcie - mieliśmy silną motywację do złapania Mamby i zyskania przewagi.*
- *Dopiero po złapaniu Mamby staliśmy się bardziej otwarci na inne zespoły.*
- *W realizacji celów pomogła nam wymiana informacji.*
- *Pomogła nam organizacja pracy - układanie kart, aby były widoczne dla wszystkich, robienie notatek, podział ról.*
- *Rywalizacja podzieliła nas.*
- *Trzeba się dzielić informacjami i pomysłami z zespołem. Nieraz mogą się one komuś potoczyć z czymś co już odkrył i możliwe będzie zrealizowanie zadania.*

Karta uczestnika

Zagadki kryminalne

*Pracując w zespole
będę pamiętać, aby...*



GraSzkoleniowa.pl

Zagadki kryminalne

*Pracując w zespole
będę pamiętać, aby...*



GraSzkoleniowa.pl

Zagadki kryminalne

*Pracując w zespole
będę pamiętać, aby...*



GraSzkoleniowa.pl

Zagadki kryminalne

*Pracując w zespole
będę pamiętać, aby...*



GraSzkoleniowa.pl

Tabela kontrolna i skrócone zasady przyjmowania zgłoszeń

Przestępca	Za co ma być aresztowany i dowód winy	Ulubione miejsce	Auto	Broń	Liczba ludzi w gangu <small>(bez przestępcy)</small>
Rudy Olo	Nielegalny hazard- Widziano jak inkasował utarg z nielegalnego salonu		Czarny Mercedes	Pistolet	12

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Łamignat		Bar „Czarny kot”	Niebieskie Subaru	Kastet	
----------	--	------------------	-------------------	--------	--

1. Zapytaj czy mają **komplet informacji**: TAK - idź dalej; NIE - odeślij.
2. Odeślij również, gdy mają inny niż w Tabeli kontrolnej **„Dowód winy”** - powiedz, że dowód jest za słaby, a podejrzany szybko się wywinie.

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Plan gry

1. Podział na grupy i wprowadzenie do gry (ok 5 min.)

- Zaproś uczestników do gry.
- Podziel uczestników na 3 w miarę równoliczne zespoły (grupy operacyjne) i poproś o zajęcie miejsc przy odpowiednich stołach.
- Przedstaw etapy gry i jej tematykę.

3. Przygotowania (10 min.)

- Przekaż każdemu zespołowi (grupie operacyjnej) skierowany do niego [Rozkaz komendanta], kartki do notatek i długopisy.
- Po przeczytaniu przez uczestników rozkazu komendanta, poinformuj ich, że przekazujesz im [Karty antyterrorystów] i połóż je w dostępnym dla wszystkich miejscu. Pozwól uczestnikom podzielić się nimi samodzielnie.
- Wręcz [Karty dokumentacji], przydzielając jednemu zespołowi 11 kart, a pozostałym dwóm zespołom po 12 kart.
- Poinformuj, że zespół, który chce dokonać aresztowania przestępcy powinien zgłosić się do Ciebie z kompletem niezbędnych informacji oraz [Kartami antyterrorystów].
- Upewnij się, że wszyscy zrozumieli zasady i odpowiedz na ewentualne pytania.

4. Rozgrywka (30-90 min.)

- Poinformuj o rozpoczęciu gry.
- Obserwuj pracę uczestników i rób notatki.
- Przyjmij zgłoszenia wystąpienia oddziału antyterrorystycznego na akcję aresztowania przestępcy i weryfikuj je zgodnie z [Tabelą kontrolną] oraz zasadami przyjmowania tegoż zgłoszenia.
- Po wykonaniu zadania przez wszystkie grupy lub utracie wszystkich antyterrorystów lub upływie 90 minut poinformuj o zakończeniu akcji (rozgrywki).
- Poproś zespoły o podliczenie uzyskanych punktów i ogłoś zwycięski zespół.
- Pogratuluj członkom zespołu sukcesu, ogłoś ich awans, możesz też wręczyć im nagrody i odznaczenia (opcjonalnie). Zaproś do nagrodzenia zwycięskiego zespołu brawami i podziękuj wszystkim uczestnikom za zaangażowanie.
- Pokaż lub wyświetl uczestnikom [Tabelę kontrolną], aby mogli poznać rozwiązania „Zagadek kryminalnych”.

5. Omówienie rozgrywki (30 min.)

- Zapytaj o ogólne wrażenia z rozgrywki.
- Zadawaj pytania i moderuj dalszą dyskusję.
- Podsumuj wnioski w oparciu o wybrane czynniki wymienione w [Arkuszu obserwacji].
- Opcjonalnie - zaproś do wypełnienia [Karty Uczestnika] i dokończenia zdania: *Pracując w zespole będę pamiętać, aby ...*

Arkusz obserwacji

Które z zachowań lub ich przeciwieństw pojawiły się w trakcie rozgrywki?

Nazwa kompetencji	Zachowania
Organizowanie pracy	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Wyznacza cele i priorytety działań.<input type="checkbox"/> Rekomenduje podział zadań lub rozdziela je.<input type="checkbox"/> Proponuje zasady wspierające wspólną pracę.<input type="checkbox"/> Monitoruje czas.
Współpraca	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Dzieli się informacjami i pomysłami.<input type="checkbox"/> Zachęca innych do aktywności.<input type="checkbox"/> Dbą o efektywną komunikację w zespole (dopytuje, aktywnie słucha, itp.).<input type="checkbox"/> Inicjuje/podejmuje współpracę z innymi zespołami.

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

Dodatkowe obserwacje:

Zagadki kryminalne

Wydruki

Licencja na używanie tych materiałów należy do podmiotu, który zakupił niniejszą grę szkoleniową.



Poniższe materiały stanowią komplet potrzebny do realizacji rozgrywki:

- Rozkaz komendanta - Pierwsza grupa operacyjna
- Rozkaz komendanta - Druga grupa operacyjna
- Rozkaz komendanta - Trzecia grupa operacyjna
- Karty antyterrorystów (9 sztuk) - wytnij
- Karty dokumentacji (35 sztuk) - wytnij

Rozkaz komendanta

Pierwsza grupa operacyjna

Koledzy i koleżanki. Jak dobrze wiecie w naszym mieście grasuje kilkoro przestępców. Od lat próbujemy ich dopaść, jednak bez rezultatów. Nadszedł jednak kres ich działalności!

Prezydent Miasta oraz media naciskają - czas skończyć z przestępczością w naszym mieście. Dlatego zamykam Was wszystkich na tej sali i nie wypuszczę dopóki nie rozwiążecie problemu. Jeśli Wam się uda, będą awanse i pieniądze na nowy sprzęt. Jeśli Wam się nie powiedzie, nasz budżet zostanie okrojony. Wiecie czym to grozi!

Wasze zadanie podczas tej operacji polega na przeprowadzeniu dochodzenia na podstawie dokumentacji Waszego wdziału. Celem dochodzenia jest aresztowanie

Treść dostępna w pełnej wersji produktu

antyterrorystów, ile informacji z Waszego zestawu było nieprawidłowych.

Każda z grup operacyjnych ma za zadanie aresztować jak najszybciej najgroźniejszego przestępcę - Mambę. Dodatkowo podzieliliśmy pomiędzy Was pozostałych przestępców.

Za aresztowanie poszczególnych przestępców otrzymacie punkty:



CEL	PSEUDONIM	PUNKTY
Główny	Mamba	100 pkt
Waszej grupy	Kasiarz	
Waszej grupy	Rudy Olo	

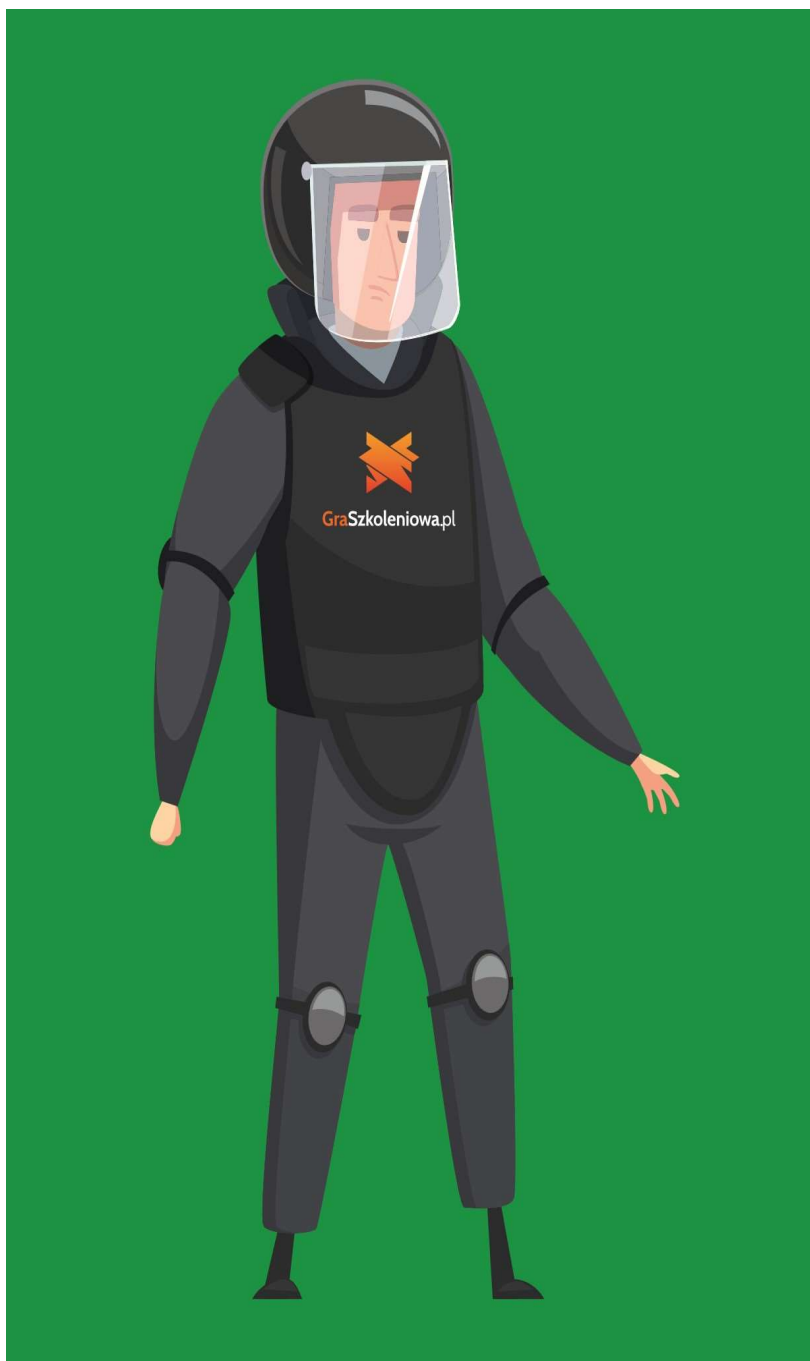
Za każdego straconego antyterrorystę tracicie pkt.

Grupa, która uzyska najwięcej punktów po zakończeniu aresztowań wygra i zostanie odznaczona. Jej członkowie zostaną awansowani i przejmą dowodzenie nad wydziałami naszej komendy. Dodatkowo otrzymają premie i będą reprezentowali komendę w mediach, które zapewne zechcą przeprowadzić z nami wiele wywiadów.



Karty antyterrorystów - wytnij (9 sztuk)

[próbka]



Karty dokumentacji (35 sztuk) - wytnij

[próbka]

Dane operacyjne:



W ubiegłym miesiącu zatrzymaliśmy do kontroli srebrne BMW. Okazało się, że jechał nim Szczerbaty. Był czysty. Nie mogliśmy się do niczego przyczepić i musieliśmy go puścić.



Dane operacyjne:



Otrzymaliśmy zgłoszenie od mężczyzny, który zatrzymał się czerwonym światłem na skrzyżowaniu. Obok niego zatrzymało się srebrne BMW. Mężczyzna spojrzął na kierowcę BMW, a potem na pasażerów. Nagle tamci wyskoczyli i chcieli otworzyć drzwi. Krzyczeli "co się gapisz". Jeden z nich wyciągnął nóż, ale gdy zorientował się, że drzwi są zamknięte zaczął rysować lakier. Mężczyzna ruszył z piskiem opon i nieomal nie uderzył w auto przejeżdżające na skrzyżowaniu.



Dane operacyjne:



Prowadziliśmy obserwację warsztatu samochodowego podejrzanego o paserstwo samochodów i części samochodowych. Okazało się, że mieliśmy rację więc aresztowaliśmy właściciela. W toku śledztwa przyznał się do winy i zgodził się współpracować licząc na złagodzenie kary. Twierdzi, że najczęściej kradzionych samochodów dostarczał człowiek, który przyjeżdżał do niego czerwonym Porsche. Nic więcej o nim nie wie.



Wtyczka - bywalec baru:



Kiedyś chodziłem do chińskiej knajpki. Była tam fajna atmosfera i mieli dobre jedzenie. Jednak jakiś czas temu zaczął przychodzić tam taki goguś. Przyjeżdżał zawsze czerwonym Porsche. Zaczął się strasznie panoszyć. Atmosfera się zepsuła. Mieliśmy też ostrą wymianę zdań. Skończyło się przed knajpką. Niezłe mu dokopałem, ale trochę podarł mi ubranie.



Polecam Ci również nasz **blog**, gdzie dzielimy się wiedzą i doświadczeniem na temat prowadzenia gier szkoleniowych.



Zobacz wybrane artykuły 🖱️

12 zasad skutecznego feedbacku

<https://www.grazskoleniowa.pl/12-zasad-skutecznego-feedbacku/>

Gra Wybory - relacja z rozgrywki online

<https://www.grazskoleniowa.pl/grawybory-relacja-z-rozgrywki-online-2/>

Przygotowanie do gry lub szkolenia - pobierz check listę

<https://www.grazskoleniowa.pl/przygotowaniedogrylubszkolenia-pobierzcheckliste/>

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Zagadki Kryminalne”

Podstawowe definicje

Licencjodawca

GrowinGame Sp. z o.o., 12-100 Szczytno, ul. Łokietka 8, NIP 739-388-69-25, REGON 364942639, KRS 0000628262, zwana dalej w niniejszej Licencji **GrowinGame**.

Licencjobiorca

Prawowity nabywca gry symulacyjnej „Zagadki kryminalne” 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 "Zagadki kryminalne"** 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 lub zdalnych/online'owych zajęć edukacyjnych. Prawo to dotyczy części Produktu wskazanych w Dokumentacji jako materiały do gry, do wydruku dla uczestników rozgrywki. Dodatkowo, użytkownik powinien wskazać uczestnikom, że po zakończonej rozgrywce przekazane fragmenty gry mają być mu zwrócone lub usunięte z nośników elektronicznych (gdy były one wykorzystywane do realizacji rozgrywki w formie zdalnej). Użytkownik ma obowiązek ochrony swego egzemplarza Produktu i jego Dokumentacji przed wykonaniem kopii przez niepowołane osoby trzecie.
4. 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.
5. Użytkownik ma prawo dokonywania zmian w Produkcie jedynie na własny użytek, z wyjątkiem notatki, o której mowa w §2, podpunkcie 4. 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.
6. W przypadku dokonania w Produkcie zmian przewidzianych w §2 podpunktem nr 6 Użytkownik ma obowiązek naniesienia na kopie przewidziane w §2 podpunktem nr 3 wyraźnej widocznej adnotacji o dokonaniu modyfikacji własnej.
7. 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.
8. 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 4, 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.
9. Wykonawca nie jest tożsamy z Użytkownikiem, któremu udzielana jest Licencja i nie nabywa żadnych praw do Produktu prócz tych, przewidzianych w §2.

§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 Wyłączenie 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.