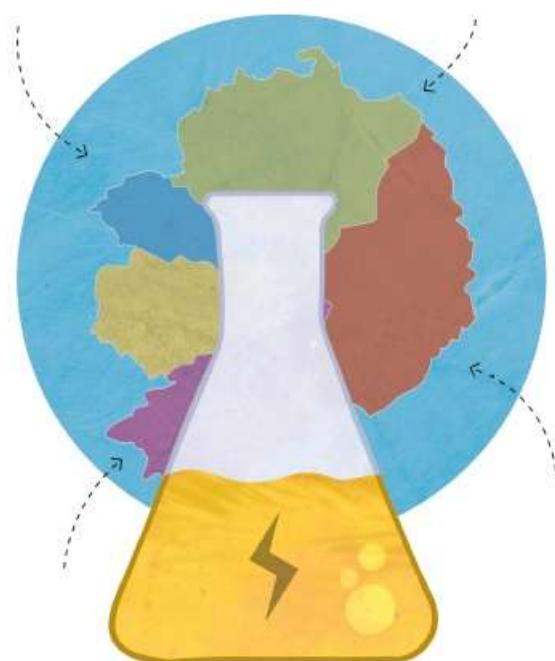


Laboratorium konfliktu

Typy konfliktów
Radzenie sobie z konfliktami



2 h - 2,5 h



min: 5, max: 25
optimalnie: 10 - 15

GraSzkoleniowa.pl

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



Gra szkoleniowa 'Laboratorium konfliktu' 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. Rozpowszechnianie jakkolwiek metodą poligraficzną lub elektroniczną jest zabronione.

Pełna treść licencji jest dostępna na ostatnich stronach instrukcji.



Autorzy:
Wiktor Wołoszko
Krzysztof Szewczak



Dziękujemy za wybór naszych gier!
W razie pytań zadzwoń do nas lub napisz - [GraSzkoleniowa.pl/kontakt](mailto:kontakt@GraSzkoleniowa.pl)
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	8
Nasze doświadczenia z rozgrywek	13
Wnioski i opinie uczestników po grze.....	14
Karta akcji.....	15
Plan gry	16
Arkusze obserwacji	17
Odwiedź nas	18
Przykładowe wydruki dla uczestników.....	20
Warunki licencji.....	28

O grze

„Laboratorium konfliktu” to gra symulacyjna, która wprowadzi uczestników w świat dyplomacji i pertraktacji pomiędzy pięcioma państwami. Złożona konfiguracja możliwych konfliktów i paktów reprezentantów rządów czyni rozgrywkę niepowtarzalną i wciągającą.

Projekt gry bazuje na koncepcji źródeł konfliktu Moore'a. Poprzez rozgrywkę uczestnicy mają okazję nie tylko doświadczyć różnych typów konfliktów, ale także przetestować różne metody ich rozwiązywania. Przed rozgrywką możesz omówić z uczestnikami różne typy konfliktu i adekwatne sposoby radzenia sobie z nimi. Grą możesz także poprzedzić część merytoryczną warsztatu, łącząc ją z omówieniem rozgrywki.

Gra sprawdzi się w sytuacjach, których chcesz pomóc uczestnikom podchodzić do rozwiązywania konfliktów bardziej zadaniowo, a nie emocjonalnie. Gdy chcesz mówić o konfliktach jako szansach. Podczas rozgrywki szczególnie ujawniają się konflikty interesów, danych, czy strukturalne.

Im większa grupa (10 osób i więcej) tym większa szansa na pojawienie się również konfliktu relacji, czy wartości.

Cele:

- **Pokazać uczestnikom różne źródła konfliktów i ich konsekwencje w praktyce**- zamiast omawiać teorię, pozwolisz im samodzielnie doświadczyć konfliktów interesów, danych, wartości, relacji i zasobów.
- **Rozwijać umiejętności negocjacyjne i budowania porozumień** - uczestnicy uczą się prowadzenia rozmów, tworzenia koalicji, wymiany informacji oraz szukania rozwiązań korzystnych dla wielu stron.
- **Diagnozować indywidualne style reagowania w sytuacjach konfliktowych** - gra ujawnia naturalne zachowania uczestników pod presją: skłonność do współpracy, rywalizacji, unikania, budowania zaufania czy ochrony własnych interesów.
- **Budować świadomość znaczenia komunikacji, aktywnego słuchania i zadawania**

pytań - uczestnicy szybko odkrywają, że skuteczne działanie wymaga poznania potrzeb innych stron oraz świadomego zarządzania informacjami.

- **Tworzyć angażujący materiał do omówienia konfliktów, współpracy i pracy zespołowej** - rozgrywka generuje silne emocje, autentyczne zachowania i liczne sytuacje, które stają się punktem wyjścia do głębokiej refleksji oraz wartościowych wniosków dla codziennej pracy.

Laboratorium konfliktu może być także z powodzeniem wykorzystane w ramach Assessment czy Development Centre (AC/DC). Dostarczy Ci bogatego materiału do obserwacji umiejętności: komunikacyjnych, negocjacyjnych, wpływania na innych, kontroli emocji, itp.

W załącznikach znajdziesz [**Arkusz obserwacji**] z wykazem zachowań wpływających na efektywność współpracy i osiągania 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 zachowań graczy, 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

Dotyczy gry w wersji elektronicznej - plik PDF: przygotowując materiały do gry wydrukuj wszystkie karty i materiały. Następnie wytnij karty. Zostały one przygotowane w liczbie niezbędnej do przeprowadzenia rozgrywki. Jedynie „Instrukcja” i „Mapa” wymagają wydruku w 5 egzemplarzach .

Wydruk	Ile wydrukować	Gdzie znajdziesz
Instrukcja Najważniejsze informacje dla uczestników wprowadzające ich do gry.	5	Na swoim koncie w serwisie GraSzkoleniowa.PL - w odrębnym pliku z wydrukami https://www.graszkoleniowa.pl/ moje-konto/
Profile Państw Charakterystyki poszczególnych państw opisujące ich sytuacje, stosunki z sąsiadami oraz potrzeby.	1*	
** Plansze Plansze obrazujące potrzeby państw oraz posiadane przez nie zasoby (Karty Zasobów).	1*	
** Mapa Obrazuje rozmieszczenie państw na kontynencie.	5	
** Karty Zasobów Karty przedstawiające zasoby poszczególnych państw, które mogą być przedmiotem wymiany, np.: technologie, żywność, wojsko, minerały, itd.		
** Karty Pokoju Karty symbolizujące zawarcie pokoju z poszczególnymi państwami.		
** Karty Zdolności Specjalnych Karty symbolizujące unikalne możliwości poszczegól-		

nych państw.		
** Karty Ustroju Karty symbolizujące wprowadzenie własnego ustroju politycznego w innych państwach.		
** Karty Technologii Transmutacji Karty symbolizujące uzyskanie technologii z tajnego laboratorium. Przekażesz na zakończenie rozgrywki (szczegóły w dalszej części instrukcji).		
** Karty Wywiadu Karty z informacjami od agentów wywiadów przekazywane zespołom w trakcie rozgrywki.		
** Nazwy Państw (do postawienia na stole)	5 kartek	Przekaz uczestnikom czyste kartki, aby samodzielnie przygotowali kartki z nazwami ich Państw
** Karta akcji (opcjonalnie)	Po 1 na uczestnika	11

* Każdy zespół otrzymuje dedykowany dla siebie wydruk. Jeśli w zespole będą więcej niż 3 osoby wydrukuj więcej kopii (np. po 1 na 2 osoby). Ułatwi to i przyspieszy zapoznanie się z informacjami.

** Karty, plansze, mapy, nazwy Państw warto przygotować na grubszym papierze; karty należy wyciąć; wydruki możesz zalaminować.

Dla trenera

Wydruk	Strona
Plan gry	13
Arkusze obserwacji	14

Przygotuj także:

- Flipchart i markery na etap omówienia rozgrywki.
- Długopisy i kartki do notatek dla uczestników.
- Rekomendujemy pracę w sali pozwalającej na swobodne działanie 5 zespołów. Dla każdego zespołu przygotuj odrębny stół.
- Gra przewiduje swobodne „dogadywanie się” między krajami. Sala powinna być na tyle duża, aby uczestnicy mogli prowadzić takie rozmowy, z zachowaniem dyskrecji. Opcją jest również możliwość wyjścia na zewnątrz sali.
- Wlepki lub identyfikatory na których uczestnicy napiszą swoje imię i nazwę grupy - Państwa.

Przebieg gry



GraSzkoleniowa.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 i przekazanie materiałów do gry

Połącz uczestników w pięć zespołów. Każdy z zespołów wcieli się w reprezentantów poszczególnych państw. Optymalna liczba osób w jednym zespole powinna mieścić się w przedziale od 2 do 5. W przypadku mało licznej grupy mogą to być pojedyncze osoby.

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 interakcji pomiędzy nimi.

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

Przygotowania (10 - 15 min.)

Za chwilę przekażę Wam instrukcje. Będziecie mieli ok. 10 minut na zapoznanie się z nimi i przygotowanie się do rozgrywki. Ewentualne pytania zapisujcie, a potem zgłóście się do mnie. Podejdę i odpowiem każdemu z zespołów osobno. Nie zadawajcie ich na forum, gdyż może to zdradzić Wasze plany i strategię.

Rozgrywka (60 min.)

Treści dostępne w pełnej wersji gry
(.....)

Zaproś uczestników do gry i przekaz im informacje wprowadzające, np.:

„Jesteście przedstawicielami różnych państw zamieszkujących wspólnie jeden kontynent. Zostaliście wybrani przez rządy Waszych krajów jako najznamienitsi reprezentanci. Otrzymaliście także upoważnienia do podejmowania działań w ich imieniu. Wasze decyzje będą decyzjami całych rządów.

Przez wiele lat wasze państwa istniały obok siebie, popadając w mniejsze lub większe konflikty oraz zawierając mniej lub bardziej trwałe sojusze. Ostatnio jednak zdarzyło się coś, co wywołuje niepokój Was wszystkich.

Niewielkie trzęsienie ziemi odstąpiło tajne laboratorium na terenie, z którym wszyscy graniczyacie. Każde z państw zaprzeczyło faktowi bycia twórcą tego dziwnego tworu. Wysłaliście tam swoich najlepszych agentów, ale ślad po nich zaginął. Otrzymaliście jedynie meldunek informujący, że w laboratorium znajduje się jakaś niesamowita technologia. Technologia, która może zmienić losy Was wszystkich.”

Na starcie rozdaj zespołom:

[*Profile Państw*], [*Instrukcje*], [*Plansze*] i [*Mapy*] oraz poproś o zapoznanie się z nimi w takiej kolejności.

Rozdaj każdemu zespołowi właściwą [*Nazwę Państwa*] lub czystą kartkę z prośbą o zapisanie na niej nazwy ich państwa. Dodatkowo możesz rozdać uczestnikom identyfikatory (lub samoprzylepne etykiety adresowe), na których również wpiszą nazwę swojego państwa. Ułatwi to graczom orientację w trakcie rozgrywki.

Rozdaj także wszystkim zespołom odpowiednie dla nich [*Karty Zasobów*], [*Karty Zdolności Specjalnych*], [*Karty Pokoju*], [*Karty Ustroju*]. Karty te posiadają kolory odpowiadające poszczególnym państwom.

Możesz także przygotować te materiały i rozdać je poszczególnym zespołom, skompletowane np. w foliowych koszulkach/teczkach.

Treści dostępne w pełnej wersji gry

(.....)

Przed rozpoczęciem rozgrywki poinformuj także uczestników, że czas przewidziany na nią to 1 godzina. Jeśli wśród uczestników masz doświadczonych graczy i/lub zgrany zespół, rozważ skrócenie gry np. o 10 minut. Dzięki temu nabierze ona jeszcze większej dynamiki.

Zanim rozpoczniesz grę upewnij się, że wszyscy zrozumieli zasady. Odpowiedz na ewentualne pytania.

Możesz dodatkowo podkreślić, że na jednym polu Planszy, może być więcej kart zasobów niż jedna.

Jednak na pewne pytania uczestników typu: *Czy na wszystkich kartach jest +5 pkt?* Odpowiadam: *Nie wiem (wypowiadane z lekkim uśmiechem). Sami musicie się tego dowiedzieć.* Moją intencją jest w tym przypadku mobilizowanie uczestników do samodzielności i aktywności w grze.

Po rozpoczęciu również obserwuj czy uczestnicy prawidłowo zrozumieli instrukcje.

2. Rozgrywka (60 min.)

Ogłoś rozpoczęcie gry i obserwuj pracę zespołów. Przystuchuj się ich dyskusjom i rób notatki. Możesz w tym celu użyć [*Arkusza obserwacji*]. Na pewno uzyskasz ciekawy materiał do omówienia czynników wpływających na powstawanie konfliktów, reakcji na nie i sposobów radzenia sobie z nimi.

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

W trakcie gry staraj się nie ingerować w działania uczestników. Swoją rolę ogranicz do ewentualnego tłumaczenia zasad, przekazywania/odbierania określonych kart wg zasad oraz sporządzania notatek przydatnych przy omówieniu gry.

Treści dostępne w pełnej wersji gry (.....)

3. Zakończenie rozgrywki i obliczenie wyników

Zakończ rozgrywkę dokładnie po upływie wyznaczonego czasu. Wraz z grupą uważnie podliczcie zdobyte punkty, by wskazać zwycięzców.

Kluczowe zasady są opisane w instrukcji dla uczestników. Poniżej znajdziesz dodatkowe wskazówki w formie pytań i odpowiedzi:

Jak jest określany zwycięzca?

Zwycięża zespół, który zdobył najwięcej punktów. Możliwy jest wynik ex aequo, choć jest rzadko spotykany.

Jak użyć Karty Technologii Transmutacji?

Po tym jak zakończył się czas gry, wręcz Państwu, które zawarło pokój z największą liczbą sąsiadów jedną [*Kartę Technologii Transmutacji*]. Jeśli będą to dwa państwa lub kilka ex aequo, wręcz ją każdemu z nich. Każde Państwo z tą kartą zyskuje 5 dodatkowych punktów do wyniku osiągniętego w trakcie rozgrywki.

W jaki sposób liczymy punkty za „Potrzeby” z kart? Czy liczymy punkty minusowe tylko, kiedy potrzeby wcale nie są spełnione?

Tak, punkty minusowe są liczone tylko, gdy nie ma zrealizowanej danej potrzeby - na danym polu nie ma karty z danym zasobem. Poniżej prezentują przykładową sytuację zespołu po zakończeniu rozgrywki:



Sytuacja punktowa zespołu „Skandia” jest następująca:

- Za zasób minerały: 5 pkt
- Za żywność (trzy karty): 15 pkt.
- Za „Technologię militarną”: 5 pkt x 2 = 10 pkt.
- Za „Technologię górniczą”: 5 pkt x 3 = 15 pkt

Zespół nawiązał również pokój z największą liczbą Państw. Zatem po zakończeniu rozgrywki otrzymał Kartę Transmutacji: +5pkt.

Mamy łącznie: 50 pkt.

Ale od tego wyniku należy odjąć punkty za brak karty „Wojsko”: - 5 pkt.

Zatem ostateczny wynik, to: 45 pkt.

Treści dostępne w pełnej wersji gry
(.....)

4. Omówienie rozgrywki (minimum 45 min.)

Aby ułatwić uczestnikom przejście z fazy rozgrywki do omówienia, pomóż im wyjść z ról i zarządzić emocjami, które wywołała gra. Ważne jest, aby uczestnicy mieli czas na wypowiedzenie swoich wrażeń.

Przydadzą Ci się pytania:

- Jak Wam się grało?
- Jak Wam się wydaje - jaki był zamysł Twórców tej gry? / Co na celu miała ta rozgrywka - jak sądzicie?

Polecam również krótki wpis na blogu GraSzkoleniowa.pl:

Zadbaj o emocje po rozgrywce - graszskoleniowa.pl/zadbaj-o-emocje-po-rozgrywce

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

W celu usystematyzowania omówienia gry możesz zadać uczestnikom wybrane pytania z poniższego zestawu przygotowanego wg modelu DATA.

Możesz także sformułować własne pytania, na podstawie dostępnego modelu kompetencji i własnych obserwacji.

D - FAKTY (Skupcie się na faktach)

- Jakie emocje towarzyszyły Wam podczas gry?
- Co pomyśleliście, gdy...?
- Co Wam się najbardziej podobało?
- Co Wam się podobało najmniej?
- Jakie były kluczowe momenty w trakcie gry?
- Co się udało?
- Jakie popełniliście błędy?

A - analiza (zejdźcie głębiej i szukajcie przyczyn, mechanizmów)

- Jakie były przyczyny konfliktów, których doświadczyliście w trakcie gry?

Treści dostępne w pełnej wersji gry
(.....)

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 Akcji]. Poproś o zanotowanie na niej najważniejszego wniosku z całej rozgrywki, który (razem z kartą) zabiorą ze sobą. Może to być dokończenie zdania:

Doświadczając konfliktu będę pamiętać, aby...

Nasze doświadczenia z rozgrywek

Wiele zespołów rozpoczyna rozgrywkę od wstępnych rozmów z innymi państwami i zawarcia z nimi pokoju. Takie działania zajmują im kilka do kilkunastu pierwszych minut rozgrywki. Powolny rozwój sytuacji wiąże się z zapoznawaniem się uczestników z ich sytuacją oraz pozostałymi państwami. Kluczowe działania państw zaczynają się najczęściej dopiero, gdy zawrą pokój z większością sąsiadów.

Najczęściej rozmawiają ze sobą po dwa zespoły. Zdarzają się jednak sytuacje, gdy do pertraktacji zasiadają razem trzy państwa. Może doprowadzić to do zawiązaniu sojuszu i wspólnego działania na szkodę pozostałych państw.

Zdarzają się również rozmowy „na dwa fronty”, kiedy to członkowie zespołów rozdzielają się i jednocześnie negocjują z dwoma państwami. Efektem tego może być chaos komunikacyjny, który dodatkowo wzbogaca omówienie gry o **przypadki konfliktu danych**.

Zamieszanie może także powstać przy wręczaniu [Kart Wywiadu]. Dlatego wybierz po jednej osobie z każdego zespołu, której stale będziesz wręczać te karty.

Podczas rozgrywki może się zdarzyć, że uczestnicy w odpowiedzi na treść z [Karty Wywiadu] powiedzą coś w stylu: *O nie znowu te informacje od szpiega... My ich nie potrzebujemy*. Zastanów się co może być powodem takiej postawy (unikanie informacji, stereotypowe działanie; obawiam się, że te dane zmienią moją strategię, itp.).

Bardzo ważna jest obserwacja działań zespołów w trakcie gry oraz przysłuchiwanie się ich rozmowom. Dzięki temu poznasz szczegóły ich planów i pomysłów na wygraną. Przykładowe działania i sytuacje, które można włączyć do omówienia gry to m.in.:

- **Szantaż** - jedno z państw ujawnia innemu swoją „Kartę Zdolności Specjalnych” i oczekuje przekazania określonej „Karty Zasobów” w zamian za zaniechanie ataku.
- **Podżeganie do ataku** - jedno z państw nakłania swego sojusznika do ataku na swego wroga.
- **Sojusz** - dwa lub trzy państwa porozumiewają się ze sobą, prowadzą intensywną wymianę „Kart Zasobów” i wspólnie obmyślają strategie mające na celu osłabienie państw, które nie wchodzą w skład sojuszu.
- **Działania odwetowe** - zaatakowane państwo natychmiast odwziewa się tym samym atakującym. Później nie chce podejmować rozmów handlowych z nim, mimo propozycji korzystnej wymiany „Kart Zasobów”.
- **Pokój po atakach** - dwa państwa prowadzą wymianę „Kart Zasobów” po wzajemnych atakach, w celu zdobycia większej liczby punktów.

- **Handel i wymiana informacji** - zaprzyjaźnione państwa wymieniają się informacjami interesującymi z ich punktu widzenia. Czasami wystosowują propozycję wymiany informacji za „Kartę Zasobów”.
- **Błędna interpretacja informacji** - zespół podejmuje działania (negatywne w skutkach) po błędnym zinterpretowaniu informacji z „Karty Wywiadu”.
- **Konflikt interesów** - dwa lub trzy państwa konkurują pomiędzy sobą o wartościową „Kartę Zasobów” będącą w posiadaniu jednego z pozostałych zespołów.
- **Wymiana trójstronna** - trzy państwa przeprowadzają złożoną wymianę kartami, gdy nie są w stanie skorzystać z wymiany dwustronnej, np. pierwszy zespół przekazuje kartę drugiemu, drugi trzeciemu, a trzeci pierwszemu.
- **Interpretacja postaw** - jedno z państw uznaje, że uzyskało przewagę w grze i zmienia swój sposób pertraktowania z innymi. Pozostałe zespoły uznają to za lekceważenie i w konsekwencji, nawet bez wzajemnych konsultacji, podejmują działania, które ostatecznie doprowadzają wspomniane państwo do przegranej.

Wnioski i opinie uczestników po grze

- *Gra pokazywała, jak konkretna postawa może doprowadzić do końcowego rezultatu, np. zbyt twarda może wywołać eskalację negatywnych skutków.*
- *Należy ocenić swoje mocne i słabe strony, a także nasze postawy i spróbować dojść do rozwiązania satysfakcjonującego jak najwięcej stron.*
- *Doświadczyłam jak postawa i nastawienie ludzi wpływa na ich odbiór i zaostrza lub potęguje konflikt. Jak informacje lub błędne przekazy mają wpływ na podejmowanie decyzji.*
- *Gra uczy szukania przestrzeni do porozumienia - nie tylko między zespołami, ale również między poszczególnymi członkami.*
- *Gra jest bardzo pomysłowa, uczy sztuki negocjacji przez co może pozytywnie wpływać na umiejętność rozwiązywania konfliktów i odnajdywania porozumienia.*
- *Gra pokazuje nasze naturalne zachowania w trakcie negocjacji i czy jest się skorym do konfliktów.*

Treści dostępne w pełnej wersji gry

(.....)

- *odpowiednim rozeznaniem sytuacji.*
- *Ciekawa forma, podział ról, różnorodność zadań.*
- *Tempo gry, z powolnego na początku przerodziło się w coraz szybsze rodząc w finale konflikt.*
- *Podobał mi się konflikt z innymi i narastające emocje wraz ze zbliżającym się końcem gry.*
- *Podobała mi się możliwość współpracy pomiędzy grupami.*

- *Warto poświęcić czas i faktycznie zaangażować się w rozmowę - słuchać aktywnie by dowiedzieć się więcej o pozostałych zespołach.*

Karta akcji

Treści dostępne w pełnej wersji gry
(.....)

Plan gry

1. Podział na zespoły i wprowadzenie do gry (do 10 min.)

- Zaprosz uczestników do gry i przedstaw jej tematykę, opierając się na historii wprowadzającej.
- Podziel uczestników na 5 zespołów. Każdy zespół reprezentuje jedno państwo.
- Zadbaj o odpowiednie rozmieszczenie stołów w sali - zespoły nie powinny słyszeć swoich rozmów.
- Przedstaw krótko etapy gry oraz jej zasady ogólne.

2. Przygotowania do rozgrywki (ok. 10-15 min.)

- Rozdaj każdemu zespołowi: Profile Państw, Instrukcje, Plansze, Mapy.

Treści dostępne w pełnej wersji gry (.....)

- Poinformuj uczestników, że co pewien czas będą otrzymywać Karty Wywiadu - ważne informacje od ich służb specjalnych.
- Upewnij się, że wszystkie zasady są jasne i odpowiedz na ewentualne pytania.

3. Rozgrywka (do 60 min.)

Treści dostępne w pełnej wersji gry (.....)

4. Omówienie rozgrywki (ok. 30 min.)

- Daj uczestnikom czas na wyjście z ról - pozwól im podzielić się emocjami i pierwszymi wrażeniami.
- Zadawaj pytania z kolejnych etapów omówienia (np.. model DATA).
- Podsumuj wnioski z rozgrywki, odnosząc się do Koła Konfliktów Moore'a i zachowań z Arkusza Obserwacji.
- Poproś uczestników o podsumowanie i wskazanie kluczowych wniosków - Karta Akcji.

Arkusze obserwacji


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

Nazwa kompetencji	Zachowania
Radzenie sobie z konfliktami	<p style="text-align: center;">Treści dostępne w pełnej wersji gry</p> <p style="text-align: center;">(.....)</p>
Współpraca	<p style="text-align: center;">Treści dostępne w pełnej wersji gry</p> <p style="text-align: center;">(.....)</p>
Analiza danych	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Analizuje i selekcjonuje dostępne informacje. <input type="checkbox"/> Poszukuje brakujących danych (dopytuje, ponownie weryfikuje informacje, dedukuje, itp.). <input type="checkbox"/> Włącza innych do oceny w celu uzyskania dodatkowych opinii. <input type="checkbox"/> Wyciąga wnioski i przekazuje je innym.
Podejmowanie decyzji	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Wykorzystuje wnioski z analizy danych. <input type="checkbox"/> Radzi sobie z brakiem kompletu danych (konsultuje z innymi, podejmuje skalkulowane ryzyko, itp.). <input type="checkbox"/> W zależności od sytuacji włącza innych w proces podejmowania decyzji lub podejmuje je samodzielnie. <input type="checkbox"/> Podejmuje decyzje w odpowiednim czasie, nawet w niesprzyjających warunkach. <input type="checkbox"/> Przewiduje następstwa.

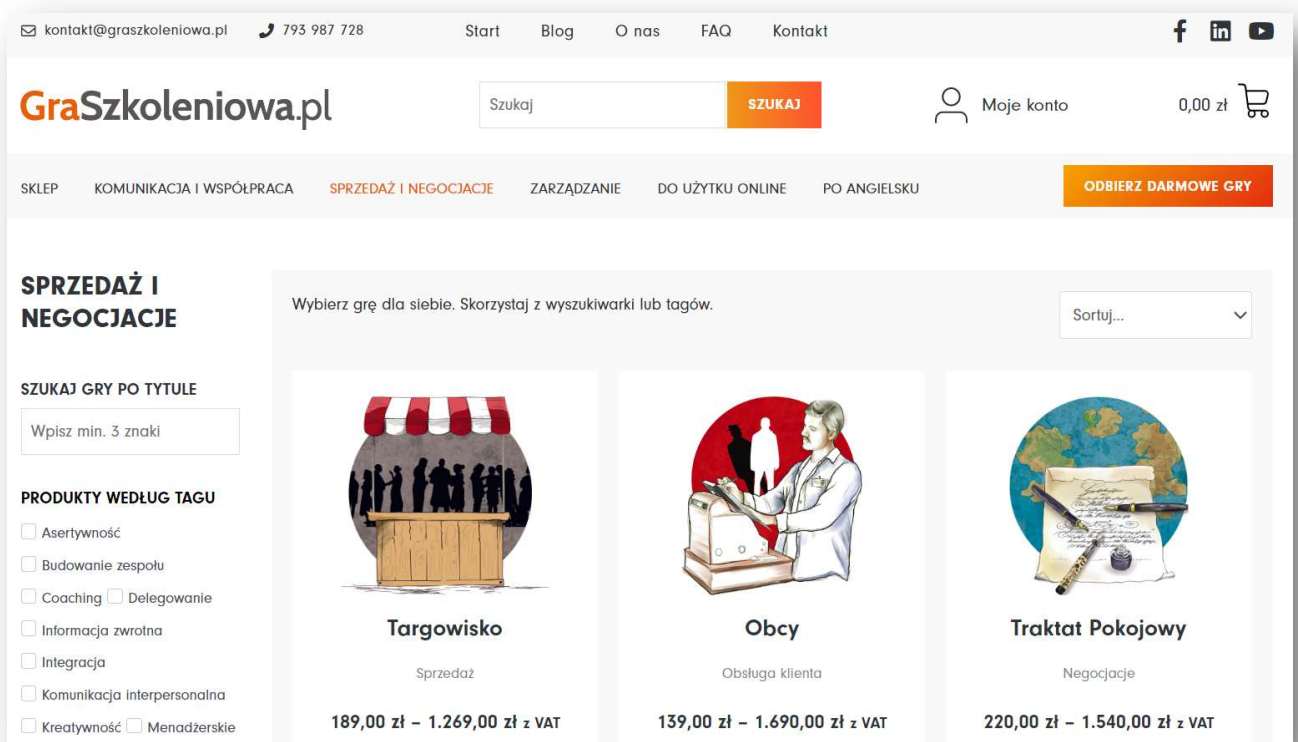
Dodatkowe obserwacje:

Odwiedź nas

Szukasz gier szkoleniowych rozwijających inne kompetencje, tak jakie jak: komunikacja, zarządzanie, radzenie sobie z konfliktami, sprzedaż, negocjacje?

Wejdź na 

GraSzkoleniowa.pl



kontakt@graszkoleniowa.pl 793 987 728 Start Blog O nas FAQ Kontakt

GraSzkoleniowa.pl Szukaj SZUKAJ Moje konto 0,00 zł

SKLEP KOMUNIKACJA I WSPÓŁPRACA **SPRZEDAŻ I NEGOCJACJE** ZARZĄDZANIE DO UŻYTKU ONLINE PO ANGIELSKU **ODBIERZ DARMOWE GRY**

SPRZEDAŻ I NEGOCJACJE




Wybierz grę dla siebie. Skorzystaj z wyszukiwarki lub tagów. Sortuj...

SZUKAJ GRY PO TYTULE

Wpisz min. 3 znaki

PRODUKTY WEDŁUG TAGU

- Asertywność
- Budowanie zespołu
- Coaching Delegowanie
- Informacja zwrotna
- Integracja
- Komunikacja interpersonalna
- Kreatywność Menadżerskie

 <p>Targowisko</p> <p>Sprzedaż</p> <p>189,00 zł – 1.269,00 zł z VAT</p>	 <p>Obcy</p> <p>Obsługa klienta</p> <p>139,00 zł – 1.690,00 zł z VAT</p>	 <p>Traktat Pokojowy</p> <p>Negocjacje</p> <p>220,00 zł – 1.540,00 zł z VAT</p>
---	---	---

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/gra-wybory-relacja-z-rozgrywki-online-2/>

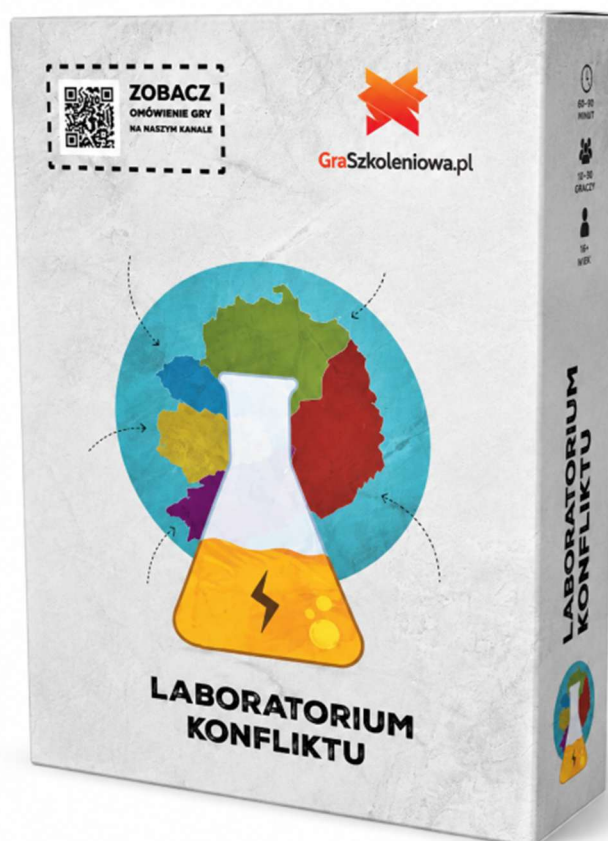
Przygotowanie do gry lub szkolenia - pobierz check listę

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

Przykładowe wydruki dla uczestników

Nie chcesz drukować i wycinać?

- Kup wersję gry z gotowymi akcesoriami dla uczestników, w eleganckim pudełku!**



INSTRUKCJA

Jesteście przedstawicielami rządu jednego z pięciu państw rozwijających się na wspólnym kontynencie. Relacje między Wami a czterema sąsiadami są dość skomplikowane. Po czasach pokoju przychodzą okresy mniejszych lub większych konfliktów zbrojnych, politycznych i gospodarczych. Wszyscy bez wyjątku konkurują o dominującą pozycję na kontynencie.

W ostatnim czasie, po niewielkim trzęsieniu ziemi, odkryliście tajne laboratorium na terenie spornym, który zlokalizowany jest na granicy wszystkich państw - obszarze zdemilitaryzowanym i nienależącym do nikogo.

Nazwaliście to miejsce „Strefą 0” i wysłaliście tam swego najlepszego agenta wywiadu. Niestety, nie wrócił z misji i nie przekazał żadnego meldunku. Dotarły do Was tylko szczątkowe informacje. Najprawdopodobniej inne państwa również wysłały tam swoich agentów. Każde z nich, podobnie jak Wy, chce dostać się do tego laboratorium. Krążą plotki, że znajduje się tam Technologia, która może wzmocnić pozycję któregośkolwiek z państw, które wejdzie w jej posiadanie. To może zmienić wszystko.

CEL

Waszym podstawowym celem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Możecie go osiągnąć na kilka sposobów przedstawionych poniżej:

1. Pozyskajcie Technologię znajdującą się w laboratorium zlokalizowanym w „Strefie 0”. Musicie jednak uważać - inne państwa zapewne także będą do tego dążyły. Za Technologię z tajnego laboratorium otrzymuje się dodatkowe punkty wliczane do końcowego wyniku. Uzyska ją na koniec gry państwo, które będzie w stanie pokoju z największą liczbą innych państw. Pokój z sąsiadami będzie świadczył o wzajemnym zaufaniu i przekonaniu o właściwym wykorzystaniu Technologii.
2. Porozumiejcie się z innymi państwami w sprawie wymiany zasobów i zawarcia pokoju.
3. Osłabcie inne państwa poprzez zdolności specjalne, bądź wprowadźcie w nich własny ustroj. Wprowadzenie Waszego ustroju politycznego w innym państwie skutkuje zwiększeniem końcowej punktacji 10 punktów (za każde państwo).

PRZEBIEG GRY

PLANSZA

Plansza każdego z państw składa się z 8 pól przedstawiających jego zasoby i potrzeby.

Na polach oznaczonych szarą czcionką położcie odpowiednie karty zasobów, które posiadacie. Plansza i Karty Zasobów pozwolą Wam kontrolować aktualną sytuację, w szczególności zasoby własne oraz uzyskane od innych państw. Na planszy i kartach zapisane są również punkty, których łączna suma może się zmieniać w zależności od podejmowanych decyzji.

HANDEL

W trakcie gry możecie negocjować z innymi państwami wymianę wszelkich posiadanych zasobów - technologii, towarów i surowców. Chcąc dokonać wymiany, musicie najpierw ustalić z drugą stroną jej warunki. Następnie, dokonując wymiany, przekazujecie sobie odpowiednie karty i układacie je na swojej planszy w przeznaczonych do tego miejscach. W jednym miejscu może być położonych kilka kart takiego samego rodzaju.

ZAWIERANIE POKOJU



Pokój możecie zawrzeć poprzez wymianę Kart Pokoju. Ustalcie najpierw jego warunki z odpowiednim państwem, a następnie przekażcie sobie nawzajem po jednej Karcie Pokoju. Otrzymaoną w ten sposób kartę położcie przy odpowiednim państwie na mapie.

W przypadku anulowania pokoju musicie zwrócić sobie karty. W sytuacji, gdy jedna strona oddaje kartę pokoju, drugie państwo również musi to zrobić - także w przypadku, gdy pokój zerwany jest tylko przez jedną ze stron.

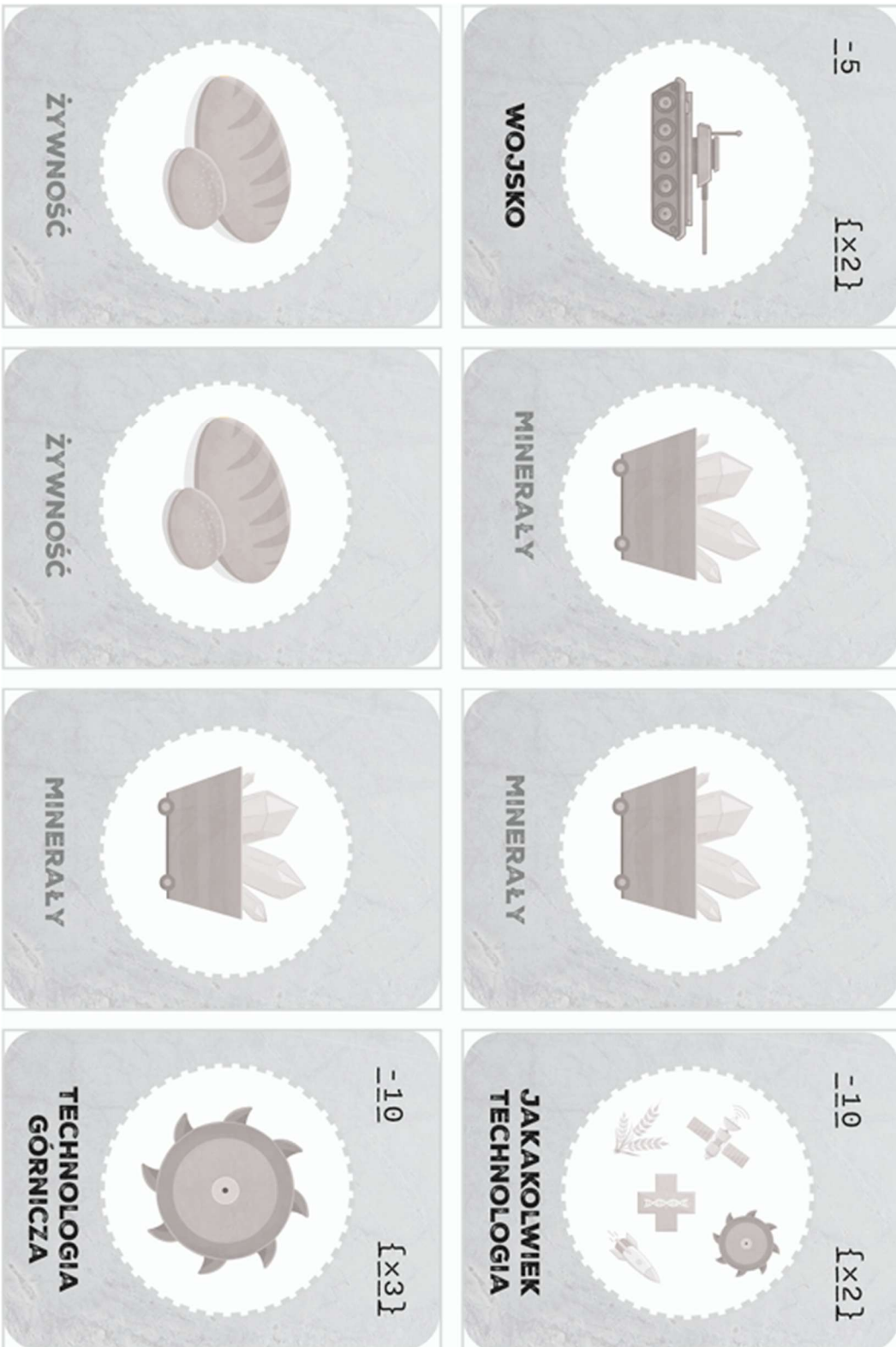
ZDOLNOŚCI SPECJALNE



Każde państwo posiada unikalne Karty Zdolności Specjalnych. Można je wykorzystywać przez cały czas trwania gry. Opis swojej zdolności znajdziecie na stronie z informacjami o Waszym państwie. Użycie ich na którymś z sąsiadów prowadzi do natychmiastowego zerwania pokoju między Wami.

Zdolności specjalnych możecie użyć maksymalnie trzy razy. Za każdym razem należy wykorzystać odpowiednią Kartę Zasobu, która natychmiast zostanie usunięta z dalszej gry. W przypadku, gdy nie będziecie posiadali odpowiedniej Karty Zasobów, nie będziecie mogli skorzystać ze zdolności specjalnych.

Za każdym razem, gdy zechcecie skorzystać z Karty Zdolności Specjalnych, zgłoście to osobie prowadzącej grę.

(II) SKANDIA





<p>+5</p>  <p>MINERAŁY</p>	<p>+5</p>  <p>TECHNOLOGIA ROLNICZA</p>	<p>+5</p>  <p>TECHNOLOGIA MILITARNA</p>
<p>+5</p>  <p>TECHNOLOGIA MEDYCZNA</p>	<p>+5</p>  <p>TECHNOLOGIA GÓRNICZA</p>	<p>+5</p>  <p>TECHNOLOGIA TELEINFORMACYJNA</p>
<p>+5</p>  <p>MINERAŁY</p>	<p>+5</p>  <p>MINERAŁY</p>	<p>+5</p>  <p>MINERAŁY</p>



MAPA KONTYNENTU

Państwo rolnicze ceniące wartości rodzinne i dobrobyt obywateli.

Wysoko rozwinięte państwo z najnowocześniejszymi technologiami.



Państwo bogate w złoża mineralne, z wieloma kopalniami.



Państwo z tradycją militarną i liczną armią.



Państwo wielkich kompanii górniczych, z silnym przemysłem wydobywczym.



GraSzkoleniowa.pl

<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p> <p>Imperium Wschodnie ma potężne wojsko i w każdej chwili może nas zaatakować, przywłaszczając sobie żywność.</p>	<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p> <p>Państwo Techia posiada technologię medyczną, ale agenci donoszą, że przynajmniej jeszcze dwa państwa, oprócz naszego, próbują ją zdobyć.</p>
<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p> <p>Państwo Karbos posiada rozległe kopalnie mineralów. Może wykorzystać powstałe tam odpady przemysłowe w celu zanieczyszczenia naszych wód gruntowych, w ten sposób zatruwając i niszcząc naszą żywność.</p>	<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p> <p>Imperium Wschodnie zmuszone będzie do rozbrojenia swoich sił, jeżeli szybko nie znajdzie sposobu na zdobycie żywności.</p>
<p>(I) ROLNICZA REPUBLIKA WSPÓLNOT</p> <p>Państwo Skandia krzywo patrzy na nasz ustrój. Wielu tamtejszych polityków i specjalistów twierdzi, że lepiej zorganizowałyby i rządziłyby naszym państwem.</p>	<p>(II) SKANDIA</p> <p>Rolnicza Republika Wspólnot może pokrzyżować nasze plany poprzez zaniżanie cen żywności i wymianę jej w dużych ilościach. Tym bardziej, jeśli szybko nasycą rynek towarem.</p>
<p>(II) SKANDIA</p> <p>Państwo Techia, używając zaawansowanej technologii, ma możliwość włamania się do systemu naszego państwa i przeprogramowania dostaw zaopatrzenia. Nasze zasoby mogą nieodwracalnie przepaść.</p>	<p>(II) SKANDIA</p> <p>Państwo Karbos posiada obszerne kopalnie i wiele odpadów przemysłowych. Sprowokowani mogą w każdym momencie zanieczyścić nimi żywność w naszym państwie.</p>

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Laboratorium konfliktu”

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 „Laboratorium konfliktu” 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 "Laboratorium konfliktu"** 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 wypożyczania 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 niezmięnionej 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 wyraźnie 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.