



# ŁOWCY PRZESTĘPCÓW

## Scenariusz gry zespołowej z zakresu komunikacji interpersonalnej

### Streszczenie:

Uczestnicy wcielają się w role agentów nowopowstałej grupy dochodzeniowej, którzy mają za zadanie połączyć liczne fakty w dowody pozwalające na aresztowanie niebezpiecznych przestępców. Zadanie nie jest łatwe, presja otoczenia duża. Ma to być niejako test, czy uczestnicy nadają się do tej pracy. Szefostwo zapowiedziało, że jedynie wykonanie zadania gwarantuje utworzenia stałego miejsca pracy dla całego zespołu. W przeciwnym wypadku – grupa zostaje rozwiązana, a pracownicy zdegradowani do pracy na niższych szczeblach. Zadanie może zostać wykonane dzięki skutecznej komunikacji oraz współpracy w zespole.

Gra kończy się podsumowaniem oraz omówieniem najważniejszych wniosków, dotyczących m.in. roli komunikacji w zespole.

### Cele gry:

- Rozwijanie umiejętności z zakresu komunikacji interpersonalnej
- Rozwijanie umiejętności zadawania pytań
- Budowanie efektywnej komunikacji w zespole
- Zwiększenie świadomości dotyczącej roli komunikacji w zespole

### Warunki przeprowadzenia gry:

Gra może być realizowana na terenie sali szkoleniowej lub konferencyjnej. Istotne jest, aby wielkość pomieszczenia zapewniała możliwość swobodnej pracy w zespole.

Przydatne będą trzy stoły w różnych częściach sali. Ułatwi to pracę zespołów.

### Czas trwania gry

Okolo 3h

### Liczba uczestników

Minimalna liczba uczestników to 6 osób, maksymalna to ok. 15osób (3 zespoły po 5 osób).





## Niezbędne materiały:

1. Kartki A4
2. Długopisy
3. Kolorowe markery
4. Kartki z bloku typu Flipchart
5. Koperty
6. Zał. 1 Instrukcja
7. Zał. 2. Figury do wycięcia
8. Zał. 3. Linki do zegarów
9. Zał. 4. Koperta z informacją od komendanta
10. Zał. 5. Członkowie grupy uderzeniowej
11. Zał. 6. Dotychczasowe dane z dochodzenia
12. Zał. 7. Tabela kontrolna
13. Zał. 8. Tabele do uzupełnienia dla drużyn
14. Zał. 9. Komunikacja: zadawanie pytań (rysunki)

## SZCZEGÓŁOWY SCENARIUSZ

### Przygotowanie gry:

1. Zadbaj o przygotowanie i wydruk załączników wskazanych powyżej („niezbędne materiały”).
2. Dla każdego zespołu przygotuj: kartki a4, długopisy, karteczki post-it, kartki z bloku flipchart, markery.
3. Zaaranżuj przestrzeń, w której będzie odbywała się gra w taki sposób, aby każdy zespół miał swoją przestrzeń do pracy.
4. Przygotuj dla każdej grupy stolik, zaznaczony kolorem danego zespołu (np. połóż na nim kartkę w danym kolorze). Na każdym stoliku powinny być również instrukcje dotyczące dalszej części rozgrywki (tj. koperta z informacją od komendanta – zał. 4).

### Wprowadzenie (ok. 15 min):

1. Powitaj uczestników. Poinformuj, że spotkanie będzie miało charakter gry, która pozwoli przyjrzeć się roli komunikacji i współpracy oraz pomoże rozwinąć umiejętności w zakresie skutecznej komunikacji, takie jak: aktywne słuchanie, odpowiednie zadawanie pytań. Powiedz uczestnikom, że będą pracować w trzech mniejszych zespołach, zgodnie z powołaniem, jakie za chwilę otrzymają.
2. Zanim przejdziesz do omówienia gry, powiedz o ważnych zasadach podczas szkolenia, m. in:
  - Zaangażowanie wszystkich uczestników
  - Wzajemne słuchanie się
  - Otwartość na propozycje i pomysły innych
  - Brak krzywdzących ocen osoby
  - Dzielenie się własnymi przemyśleniami
3. Przekaż uczestnikom najważniejsze, ogólne informacje dotyczące gry.

### Gra właściwa (ok. 4,5 h):





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. Zaproś uczestników do gry, wprowadzając ich w symulację. Możesz powiedzieć:

*Zapraszam Was do gry, w której wcielicie się w role członków nowopowstałej grupy dochodzeniowej. Gra pozwoli nam przyjrzeć się bliżej zagadnieniu komunikacji i współpracy.*

*W Waszym mieście grasuje kilkoro groźnych przestępców. Wśród mieszkańców narasta niepokój i lęk, a jednocześnie złość na służby porządkowe, które nie mogą sobie poradzić ze złapaniem przestępców. Było już kilka prób pojmania członków szajki, jednak dotychczasowe działania nie dawały zadowalających rezultatów. Presja ze strony władz miasta i mediów jest tak wielka, że postanowiono utworzyć nowy, interdyscyplinarny zespół dochodzeniowy.*

*Włączenie Was do tej grupy jest dużym wyróżnieniem i formą awansu. Jeżeli złapiecie przestępców – pozostaniecie na nowych stanowiskach. W przeciwnym wypadku – grupa zostanie rozwiązana, a Wy zostaniecie zdegradowani. Aby usprawnić pracę będziecie pracować w mniejszych podzespołach. Najlepszy podzespół otrzyma dodatkową nagrodę – ekstra premię.*

*Za chwilę rozdám Wam instrukcje, w których znajdziecie opis zasad gry oraz zadań, jakie przed Wami stoją. W kopercie znajdziecie również powołanie i materiały do pierwszego zadania. Dzięki rozwiązaniu tego zadania otrzymacie dalsze informacje. Pamiętajcie, aby stosować się do zasad wskazanych w instrukcji.*

*Jeśli będziecie mieć pytania lub wątpliwości, zgłaszajcie je do mnie.*

Następnie wręcz uczestnikom koperty, w których będzie znajdować się instrukcja (zał. 1) oraz elementy pociętych figur do pierwszego zadania (zał. 2). Liczba figur będzie różna w zależności od liczebności grupy: należy przygotować tyle kompletów, ilu jest uczestników i zadbać o to, aby w każdej kopercie były pomieszczone elementy z różnych figur. Figury powinny być w 3 kolorach – tak, aby po ułożeniu każda drużyna miała „swój” kolor i było jasne, jak wygląda podział (np. jeśli będzie 15 uczestników, to powinno być po 5 figur z każdego koloru z 3 kolorów). Najłatwiejszym sposobem będzie wydrukowanie figur na kolorowym, grubszym papierze.

Daj uczestnikom czas na zapoznanie się z informacjami.

### Zadanie 1. Pocięty kod (20-40 min)

- a. Wręcz każdemu uczestnikowi kopertę z instrukcją (zał. 1) i materiałami do pierwszego zadania (zał. 2). Poproś, aby wszyscy usiedli przy stole (najlepiej sprawdzi się tutaj okrągły stół, bądź inny duży, przy którym zmieszczą się wszyscy uczestnicy; zadбай, aby uczestnicy usiedli wokół stołu w podobnych odstępach).
- b. Krótko opowiedz o zadaniu. Powiedz, że każdy w kopercie znajdzie 3 elementy, które do siebie nie pasują. Zadaniem zespołu jest ułożenie pełnych kształtów (tylu, ile jest uczestników, każdy powinien mieć na koniec przed sobą swój kształt). Osoby, które będą miały kształt tego samego koloru, trafiają do jednego podzespołu operacyjnego.  
Co 15-20 sekund przekazujemy osobie po swojej prawej stronie jeden z swoich kształtów. Proste? Jest jednak pewien haczyk. W trakcie zadania nie można się między sobą kontaktować – mówić, wydawać innych dźwięków ani pokazywać.
- c. Poinformuj, że zadanie kończy się w momencie, kiedy wszystkie figury zostaną ułożone.





- d. W zależności od wielkości grupy oraz objętej przez uczestników taktyki, rozgrywka będzie trwać różnie. Możesz od razu narzucić czas na wykonanie zadania, a przy pomocy rzutnika wyświetlić zegar, który będzie odmierzał czas do końca ćwiczenia (linki do zegarów – zał. 3). Kiedy wykonanie zadania będzie się przedłużać, możesz je zakończyć lub zmodyfikować – pozwolić uczestnikom na komunikowanie się między sobą i/lub przekazywanie elementów nie tylko do osób bezpośrednio z prawej strony lub dać zupełną dowolność w sposobie dokończenia zadania. W zależności od wariantu, końcowe omówienie zadania będzie różne.
- e. Zadanie ma na celu wskazanie roli współpracy w osiąganiu wspólnych celów. Kluczem do sukcesu w tym zadaniu jest to, żeby nie skupiać się nad tym, co mam przed sobą (na swoich kształtach), ale pomagać w osiągnięciu celu pozostałym osobom (zarówno tym najbliższym z prawej strony, ale również tym, którzy są dalej).  
Jeśli uczestnicy będą skupiać się tylko na poszukiwaniu swoich kształtów – to ułożenie będzie bardzo trudne. Jeśli natomiast każdy z uczestników skoncentruje się na tym, czego brakuje osobom po jego prawej stronie i uwzględni to w swoim działaniu, wtedy zadanie okaże się łatwe.
- f. W wariacie, w którym po określonym czasie dopuszcza się porozumiewanie się między sobą uczestników, warto dodać informację, że wspólne osiągnięcie celów zależy nie tylko od naszego działania, ale również od skutecznej komunikacji i współpracy. Możesz poddać dyskusji lub jako podsumowanie słowa H. Forda: *„Jeżeli istnieje jakiś jeden sekret sukcesu, to jest to umiejętność przyjmowania cudzego punktu widzenia i patrzenia z tej perspektywy z równą łatwością jak z własnej.”*

Pytania, które możesz wykorzystać do omówienia zadania:

- Co pozwoliło Wam osiągnąć sukces?
  - Bez czego Wasz sukces nie byłby możliwy?
  - Co było największą trudnością do pokonania w tym zadaniu?
  - W jaki sposób można odnieść to zadania do życia codziennego i do funkcjonowania w pracy?
- g. Podziękuj uczestnikom za udział w zadaniu i pogratuluj uzyskanego wyniku. Przyznaj każdej z drużyn nagrodę w wysokości 50 pkt. Zaprosz uczestników do pracy w swoich grupach dochodzeniowych. Dla każdej grupy powinien być przygotowany wcześniej stolik, zaznaczony takim kolorem, jak dana grupa (np. połóż na nim kartkę w danym kolorze).  
Na każdym stoliku powinny być również instrukcje dotyczące dalszej części rozgrywki (tj. koperta z informacją od komendanta – zał. 4).

## Zadanie 2. Na tropie przestępców (90-120 min)

- a. Poproś uczestników, aby zapoznali się z listem od komendanta. Jeżeli w zespole jest powyżej 3 osób, zapewnij większą liczbę kopii listu, np. po jednym na parę (usprawni to zapoznanie się z zadaniem oraz poprawi komfort pracy uczestników).
- b. Gdy wszyscy uczestnicy zapoznają się z instrukcją, przedstaw im członków grupy „uderzeniowej” (jest ich 9), która ma im pomóc w schwytaniu przestępców (tj. pokaż im karty członków ABW –



zał. 5). Nie rozdawaj ich. Połóż wszystkie w jednym miejscu (np. na biurku „centralnym”, obok prowadzącego), poinformuj o tym i pozwól uczestnikom podzielić się nimi samodzielnie. Od uczestników zależy, w jaki sposób podzielą się dodatkowym wsparciem: czy od razu każdy zespół weźmie po 3 karty, czy karty pozostaną na biurku i w zależności od potrzeb, na bieżąco zespoły będą z nich korzystać (pozwoli to zaobserwować, czy ktoś przejmuje rolę lidera, czy zespół nastawiony jest na współpracę z pozostałymi grupami itp.).

Innym wariantem jest odgórne wręczenie przez prowadzącego każdemu zespołowi po 3 karty z wizerunkami członków grupy uderzeniowej. Takie działanie może usprawnić rozgrywkę i pomoże uniknąć ewentualnych trudnych/konfliktowych sytuacji w trakcie gry (np. spór o karty między zespołami).

- c. Następnie wręcz grupom koperty z powycinanymi informacjami (zał. 6), które udało się zdobyć w dotychczasowym dochodzeniu. Przed wręceniem informacji, potasuj i podziel karty tak, aby w sposób losowy, w każdej kopercie znalazło się po 12 informacji.
- d. Poinformuj uczestników, że zaczyna się właściwa część gry. Zasady są proste: jeśli zespół chce aresztować przestępcę, musi zgłosić się do prowadzącego z kompletem informacji oraz służbami biorącymi udział w akcji (tj. odpowiednia liczba kart członków ABW). W zależności od wcześniej przyjętego wariantu, uczestnicy sami decydują, w jaki sposób pozyskają karty członków ABW: dzielą się między sobą, zostawiają na biurku lub mają odgórnie przydzieloną liczbę kart.
- e. Uprzedź, że niekompletne informacje nie będą przyjmowane (czyli muszą mieć całą tabelę uzupełnioną).
- f. Poinformuj uczestników, że każda akcja wiąże się z ryzykiem: jeśli przedstawione dane będą nieprawidłowe, wówczas może wywiązać się strzelanina i wysłani członkowie grupy uderzeniowej mogą zostać ranni (doprecyzuj, że każda błędna odpowiedź w tabeli, to „strata” jednej karty; jeśli wybierzesz wariant z możliwością odzyskania członka grupy szturmowej, to poinformuj o tych zasadach uczestników w tym momencie, tj. powiedz, że istnieje również możliwość odzyskania rannego szturmowca poprzez przyspieszenie jego rehabilitacji. Wiąże się to jednak z dodatkowymi kosztami: 1) grupa „płaci” za rehabilitację jednej osoby 20 pkt lub 2) wykonuje grupowo zadanie związane z komunikacją (zał. 9. Komunikacja: zadawanie pytań), a za prawidłowe wykonanie wraca do nich jeden szturmowiec).
- g. Przedstaw zasady punktacji, aby uczestnicy mieli jasność co do obowiązujących reguł. Rozgrywka może zakończyć się z punktami ujemnymi.
- h. Upewnij się, że reguły są zrozumiałe dla wszystkich. Ogłoś rozpoczęcie dochodzenia. Od tego momentu nie ingeruj w pracę grupy. Obserwuj i przysłuchuj się dyskusjom. Możesz robić notatki – przydadzą się przy omówieniu gry.
- i. Uczestnicy mogą się między sobą komunikować, chodzić po sali i rozmawiać z innymi drużynami. Nie informuj ich jednak o tym na początku. Prawdopodobnie początkowo nie będą wychodzić poza swoją grupę, co znacząco utrudni postępy w prowadzonym dochodzeniu.
- j. Każda z grup chce aresztować Hulio jako pierwsza, co dałoby przewagę punktową w grze. Szybko uczestnicy orientują się, że informacje, które posiadają, są niewystarczające do aresztowania



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

któregokolwiek z przestępców. Muszą więc zacząć porozumiewać się między sobą i rozpocząć wymianę danych.

- k. Zazwyczaj pierwsze próby współpracy nie są szczerze i otwarte. Zespoły mogą podejmować próby wymiany informacji na zasadzie „coś za coś”. Niektórzy zatają część informacji, aby zachować przewagę nad innymi. Mogą też umyślnie wprowadzać inne zespoły w błąd, by osiągnąć swój cel. Twoim zadaniem jako prowadzącego, jest wyłapywać sposób komunikacji, mechanizmy i strategie, jakie wykorzystują uczestnicy, aby później je omówić.
- l. Jako dodatkowy element możesz odgórnie ustalić czas, jaki drużyny mają na rozwiązanie zagadki i aresztowanie przestępców. Pozwoli to zaobserwować, w jaki sposób pracują pod presją czasu (np. czy był to czynnik motywujący i mobilizujący do współpracy i otwartej komunikacji, czy może wręcz przeciwnie – generował konflikty – wewnątrz grup lub między zespołami?).
- m. W trakcie tej części gry uczestnicy będą się do Ciebie zgłaszać z informacjami, by aresztować przestępcę. Za każdym razem weryfikuj uzyskane dane (zgodnie z tabelą kontrolną – zał. 7). Pamiętaj o zasadach:
- Nie przyjmuj niekompletnych informacji. Tylko kompletny zestaw pozwala na aresztowanie.
  - Nie przyjmuj od uczestników zlecenia aresztowania, jeśli dowód przestępstwa nie pochodzi z puli dowodów z tabeli kontrolnej (zał. 7) i jest zbyt ogólny, np. grożeniem nożem lub porysowanie auta nie są wystarczającymi dowodami. Za takie przewinienia przestępcy szybko zostaną wypuszczeni lub sprawa będzie umorzona.
  - Przedstaw uczestnikom zasady punktacji, aby mieli jasność co do obowiązujących zasad (punktacja jest wyjaśniona w następnym punkcie). Możesz to rozpiścić na tablicy lub na kartce z bloku typu Flipchart i umieścić w widocznym miejscu.
  - Jeśli dane dostarczone przez uczestników są nieprawidłowe to:
    1. Za każdą niepoprawną informację zabierz jednego antyterrorystę. Poinformuj o tym uczestników, np. „Nie wszystkie informacje się zgadzają, wywiązała się strzelanina i X członków grupy uderzeniowej nie wróciło.”
    2. Jeżeli liczba nieprawidłowych danych jest większa lub równa liczbie osób z grupy uderzeniowej wysłanych na akcję, nie dochodzi do aresztowania. Poza tym w związku z tym, że nikt nie wrócił z akcji, nie ma kto przekazać, które z przedstawionych w tabeli informacji były nieprawidłowe, ani które informacje się zgadzają (np. jeśli w akcji wzięło udział 2 szturmowców, a grupa przedstawiła 3 nieprawidłowe informacje, wówczas traci całe wysłane wsparcie i uzyskuje jedynie informację, że wywiązała się strzelanina i nikt nie wrócił z akcji).
    3. Jeżeli liczba nieprawidłowych danych jest mniejsza, niż liczba wysłanych na akcję członków grupy uderzeniowej, wówczas „ocalały” szturmowiec może przekazać, które informacje są nieprawdziwe (np. grupa wysłała na akcję 2 szturmowców, a w uzupełnionej tabeli jest tylko 1 nieprawidłowa informacja – wówczas traci 1 szturmowca, natomiast drugi szturmowiec wraca z akcji i tym samym grupa otrzymuje informację, w którym miejscu popełnili błąd).



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Jeśli dane dostarczone przez uczestników są prawidłowe, pogratuluj zespołowi i przekaz dobre wieści pozostałym zespołom. Jeśli inne zespoły będą chciały poznać szczegóły informacji o aresztowanym przestępcy, poinformuj, że Ty nie możesz ich przekazać.
- Upewnij się, że zasady punktacji są jasne dla uczestników.
- Jeśli zestaw informacji jest kompletny, zapytaj uczestników, ilu członków grupy uderzeniowej chcą wystąpić na akcję.
- Porównaj dane dostarczone przez uczestników z „tabelą kontrolną”.

### Zadanie 3 (opcjonalnie). Przyspieszenie rekonwalescencji rannych

Jako dodatkowy element, możesz wprowadzić możliwość przyspieszenia rekonwalescencji rannych członków grupy uderzeniowej. Jeśli grupa straci wszystkich swoich członków grupy uderzeniowej, wówczas może „odzyskać” ich poprzez udział w rehabilitacji. Są dwie możliwości:

1. Zapłata za rehabilitację – odejmowanych jest wówczas 20 pkt z konta grupy za każdego odzyskanego członka grupy uderzeniowej.
2. Prawidłowe wykonanie zadania – wykonanie rysunku na podstawie tłumaczenia jednej osoby z grupy, z możliwością zadawania pytań przez pozostałe osoby (zał. 8). Przy wyborze zadania, aby uczestnicy odzyskali swojego członka grupy uderzeniowej, muszą wykonać rysunek jak najbardziej zbliżony do oryginału. O zaliczeniu wykonania zadania decyduje prowadzący. Jeśli zadanie zostanie wykonane prawidłowo, wówczas grupa odzyskuje jednego członka grupy uderzeniowej.

W sytuacji, gdy grupa straci wszystkich szturmowców, a nie będzie mogła przyspieszyć ich rehabilitacji (czyli odzyskać żadnego z nich, np. z powodu niewystarczającej liczby punktów na koncie), możesz podpowiedzieć, że jest możliwość wymiany szturmowcami pomiędzy grupami uczestników (w instrukcji nie ma informacji, że taki manewr jest niedozwolony). Uczestnicy mogą się umówić, że „wypożyczają” szturmowca od innej drużyny, a po udanej akcji wróci on do nich. Jeżeli okaże się, że grupa przedstawiła nieprawidłowe odpowiedzi i straciła „wypożyczone” wsparcie, wówczas drużyny powinny dogadać się, co zrobić. Może być tak, że kartą przetargową za uzyskanie szturmowca będą informacje – czyli np. za wypożyczenie szturmowca zespół odstąpi jakieś informacje, a za utratę będzie zmuszony oddać kolejne. Innym rozwiązaniem, w przypadku utraty wypożyczonego szturmowca, może być przyspieszenie jego rehabilitacji, aby od razu wrócił do drużyny, z której został wypożyczony. W takiej sytuacji możliwa jest operacja na punktach ujemnych, np. jeśli drużyna miała na koncie 10 pkt, wypożyczyła szturmowca, którego straciła, wtedy może wykupić jego rehabilitację, aby wrócił do swojej drużyny (10 pkt -20 pkt = -10 pkt) i na swoim koncie ma – 10 pkt.

### 2. Rozwikłanie śledztwa (15 min)

Etap ten następuje po aresztowaniu wszystkich przestępców lub po minięciu określonego czasu przeznaczonego na rozgrywkę. Przedstaw dane i prawidłowe rozwiązanie śledztwa wszystkim uczestnikom. Jeśli udało się pojmać przestępców – pogratuluj. Podlicz punkty uzyskane przez poszczególnego zespoły i przekaz te informacje zespołom.





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

### Podsumowanie (ok. 40 min):

Zapytaj uczestników o ogólne wrażenia, daj przestrzeń do podzielenia się swoimi spostrzeżeniami. Następnie poproś poszczególne zespoły o swoje przemyślenia po grze. Na koniec przedstaw swoje obserwacje i spostrzeżenia.

Przykładowe pytania, jakie mogą być pomocne przy podsumowaniu gry:

- Jak przebiegała współpraca w podzespołach oraz między zespołami?
- Co się zmieniło na poszczególnych etapach gry?
- Co pomagało w realizacji wyznaczonego celu, a co utrudniało?
- Jak przebiegał proces komunikacji w podzespołach, a jak między zespołami?
- Jakie elementy komunikacji, jaki sposób komunikacji pomagał w realizacji celu?
- Co przeszkadza w skutecznej komunikacji i osiągnięciu celów?
- Jakie są wg Was zasady skutecznej komunikacji?
- W jaki sposób można przełożyć zaobserwowane mechanizmy w trakcie gry na życie codzienne, zawodowe?

Na bazie informacji zwrotnej od uczestników, możesz opowiedzieć o roli komunikacji w osiągnięciu wspólnych celów i pracy zespołowej oraz omówić wybrane elementy skutecznej komunikacji (m. in. komunikacja oparta na faktach, komunikat Ja, zadawanie pytań, parafrazy itp.).

Podziękuj uczestnikom za udział w grze.







Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

## ZAŁ. 1. INSTRUKCJA

Za chwilę przejdziesz do pierwszego zadania. Aby ułatwić dalszą pracę, zostaniesz przydzielony do jednego z trzech podzespołów. Zgodnie z obecnymi wymogami, musi odbyć się to w sposób losowy. W związku z tym otrzymałeś kopertę. Są w niej trzy niepasujące do siebie elementy. Twoim zadaniem jest ułożenie pełnego kształtu w jednym kolorze. Osoby, które będą miały kształt tego samego koloru, co Ty trafiają do jednego podzespołu operacyjnego.

W żołnierskich słowach:

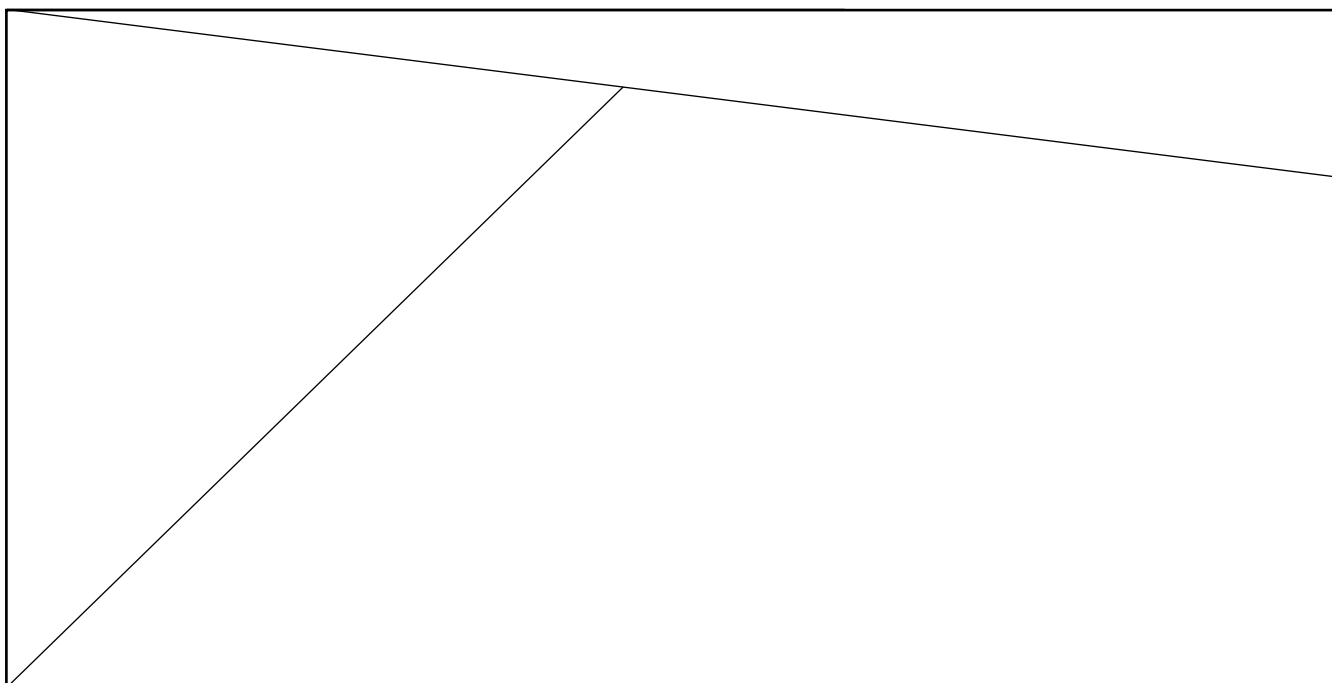
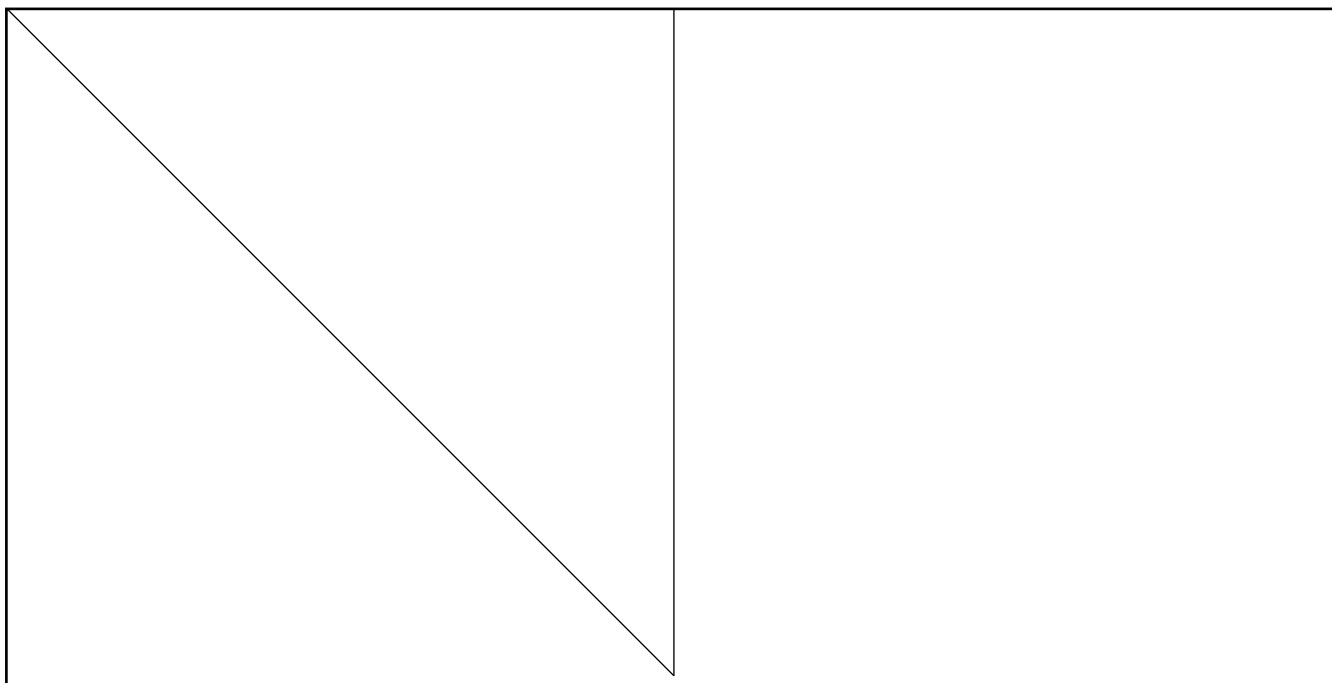
1. Usiądź przy stole.
2. Co 15-20 sekund przekazuj osobie po swojej prawej stronie jeden ze swoich kształtów.
3. W trakcie zadania nie możesz się kontaktować z pozostałymi osobami – mówić, wydawać innych dźwięków ani pokazywać.
4. Zadanie kończy się w momencie, kiedy wszystkie figury zostaną ułożone.
5. Odszukaj osoby, które mają figury w takim samym kolorze, jak Ty – od teraz jesteście jednym z podzespołów.





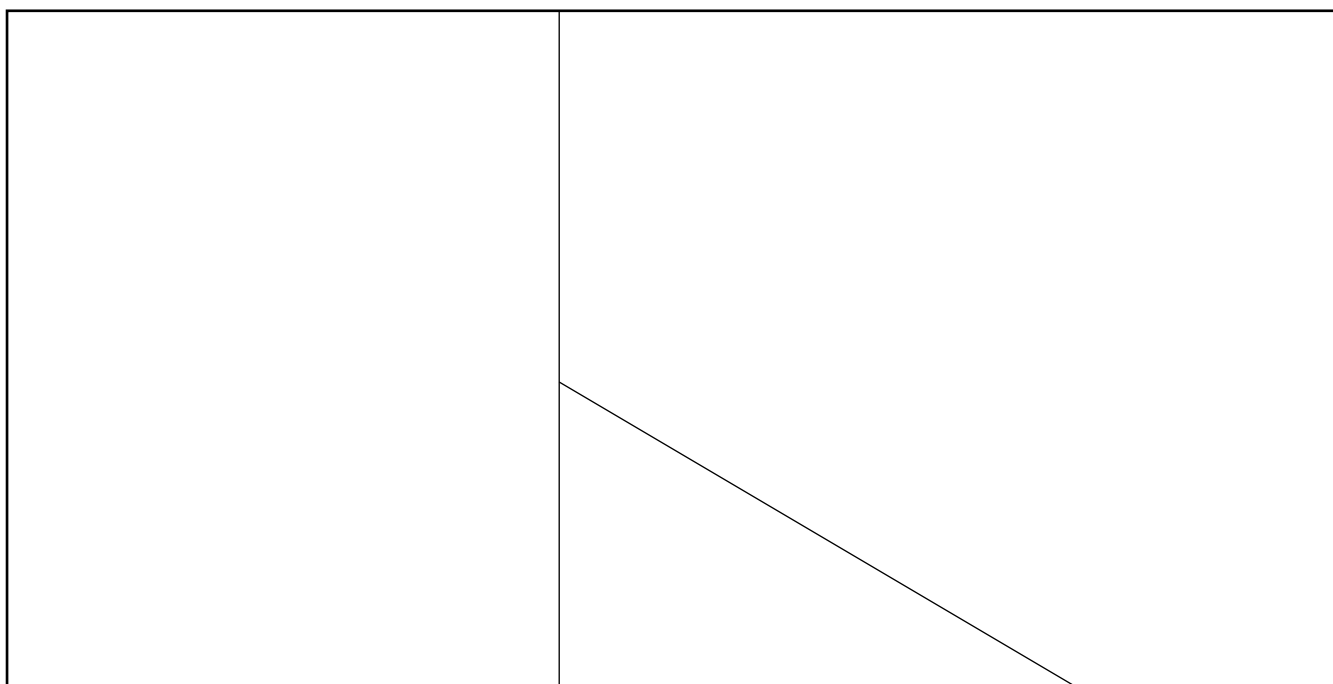
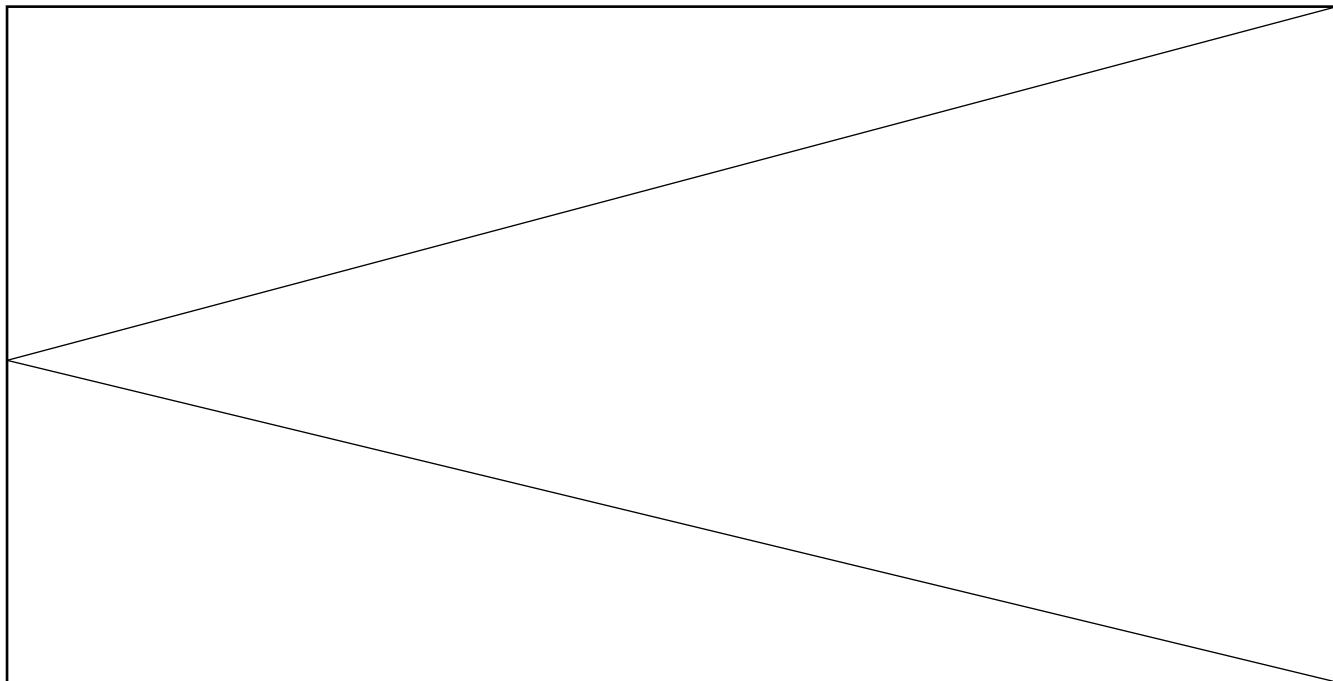
Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

## ZAŁ. 2. FIGURY DO WYCIĘCIA



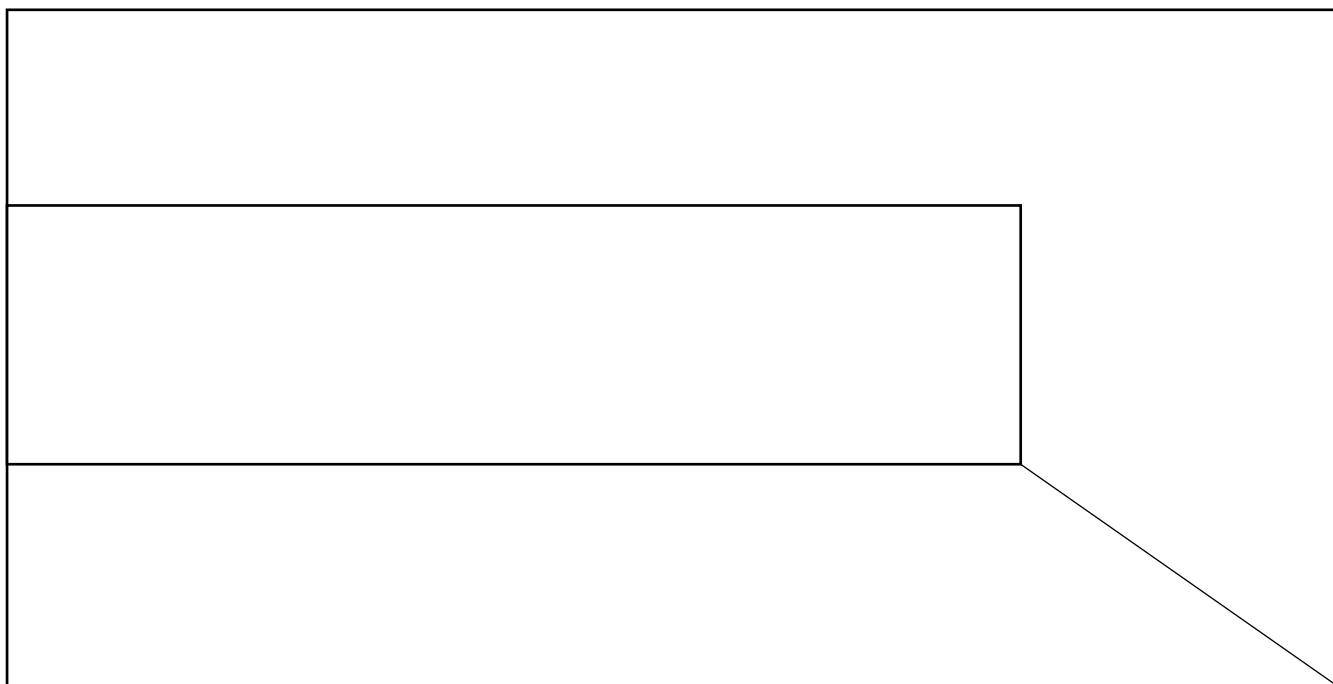
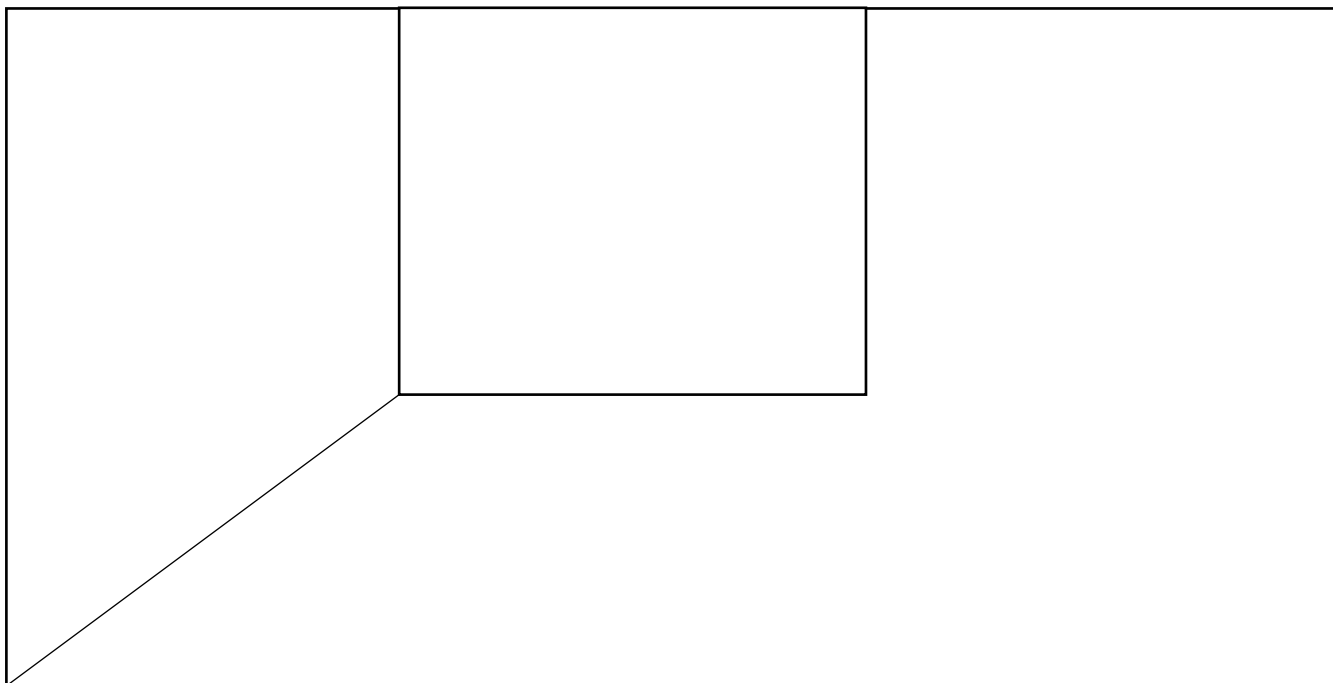


Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.



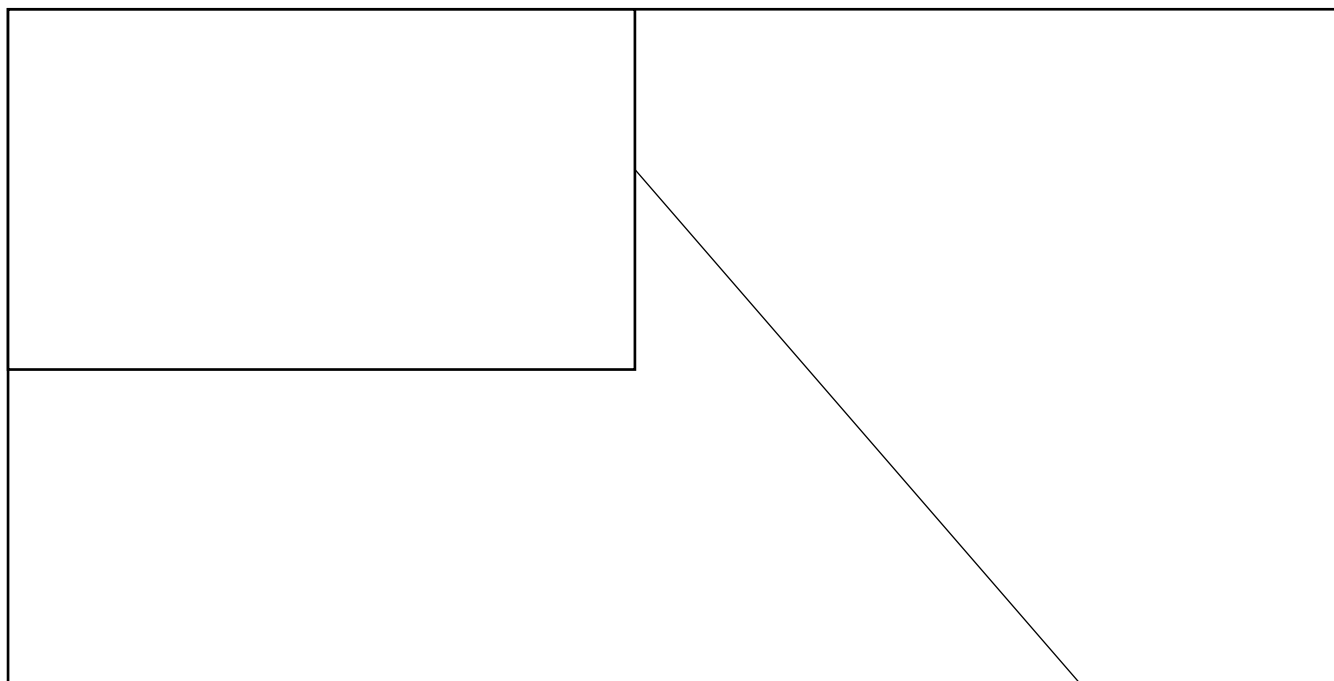
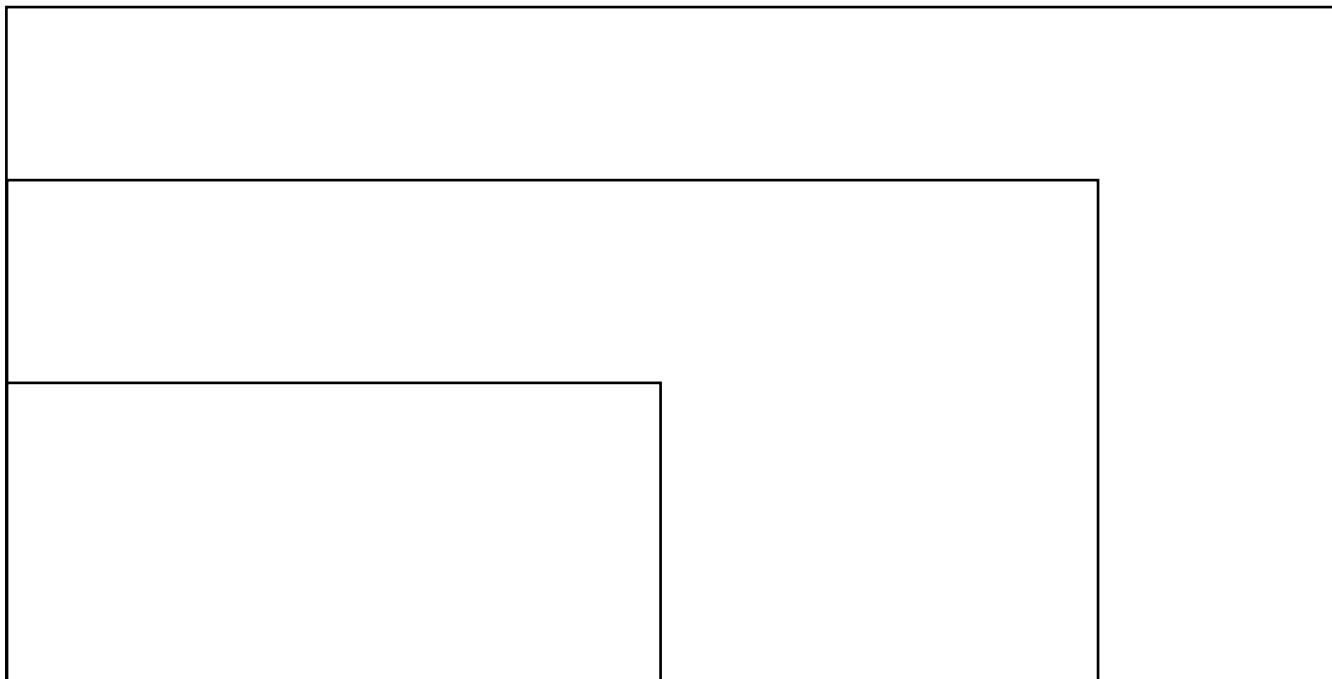


Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.





## ZAŁ. 4. POLECENIE OD KOMENDANTA

### POLECENIE KOMENDANTA – GRUPA DOCHODZENIOWA NR 1

*Szanowni Współpracownicy, drogie Koleżanki i drodzy Koledzy!*

*Jak wiecie, nasze miasto zostało opanowane przez groźne i przebiegłe grupy przestępcze. Wśród mieszkańców narasta niepokój i lęk o bezpieczeństwo swoje i bliskich. Jednocześnie rośnie złość na nas. Sprawą interesują się już ogólnopolskie media. Przez niektórych jesteśmy podejrzewani o „współpracę” z przestępcami...*

*Dotychczasowe działania w różnych oddziałach przyniosły szczątkowe informacje i pewne poszlaki, jednak to zdecydowanie za mało. Presja ze strony władz miasta jest obecnie bardzo duża. W związku z powagą sytuacji, w porozumieniu z władzami miasta, postanowiłem utworzyć interdyscyplinarny zespół dochodzeniowy ds. rozwiązania zorganizowanej działalności przestępczej na terenie naszego miasta.*

*Włączenie Was do tej grupy jest dużym wyróżnieniem i formą awansu. Nikt w tym zespole nie znalazł się przypadkowo. Oprócz umiejętności technicznych, wyróżniacie się również ważnymi umiejętnościami interpersonalnymi i sprawną komunikacją, która w tej sprawie jest niezbędna.*

*Jeżeli złapiecie przestępców – pozostaniecie na nowych stanowiskach. W przeciwnym wypadku – grupa zostanie rozwiązana, a Wy zostaniecie zdegradowani, podobnie jak i ja. Aby usprawnić działanie, będziecie pracować w mniejszych podzespołach. Najlepszy podzespół otrzyma dodatkową nagrodę – ekstra premię.*

*Otrzymacie dotychczasową dokumentację, z której musicie odczytać istotne dla śledztwa informacje. Nie ma tutaj miejsca na błędy i domysły. Aresztowanie jest możliwe dopiero, gdy zbierzecie komplet informacji o przestępcy: pseudonim przestępcy, jakim autem się porusza, jaką posiada broń, gdzie można go spotkać najczęściej (gdzie lubi przebywać), powód aresztowania i dowód winy oraz liczba osób, z którymi ściśle współpracował (bez przestępcy).*

*Do współpracy z Wami zostało oddelegowanych 9 członków grupy uderzeniowej. Kiedy zbierzecie komplet informacji, macie zielone światło, żeby wysłać ich na akcję. Jeśli przekazane przez Was informacje będą prawidłowe, akcja zakończy się sukcesem. Jeśli się pomylicie – za każdą nieprawidłową informację tracicie jednego członka grupy uderzeniowej.*

*Nasz priorytet to jak najszybsze złapanie Hulio – prawdopodobnie najbardziej trzęsie światkiem przestępczym. Poza tym macie sprawę jeszcze dwóch przestępców. Aby sprawa była jasna, za każdego aresztowanego przestępcę otrzymacie punkty (ważne przy ogólnym rozliczeniu):*

- 1. Hulio – 100 pkt**
- 2. Różowa Pantera – 50 pkt**
- 3. Gruby – 50 pkt**

*Za straconego członka grupy uderzeniowej macie odejmowane 25 pkt. Liczba zdobytych punktów przekłada się na wysokość premii.*

*Liczę na Was!*

*Komendant*





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

## POLECENIE KOMENDANTA – GRUPA DOCHODZENIOWA NR 2

*Szanowni Współpracownicy, drogie Koleżanki i drodzy Koledzy!*

*Jak wiecie, nasze miasto zostało opanowane przez groźne i przebiegłe grupy przestępcze. Wśród mieszkańców narasta niepokój i lęk o bezpieczeństwo swoje i bliskich. Jednocześnie rośnie złość na nas. Sprawą interesują się już ogólnopolskie media. Przez niektórych jesteśmy podejrzewani o „współpracę” z przestępcami...*

*Dotychczasowe działania w różnych oddziałach przyniosły szczątkowe informacje i pewne poszlaki, jednak to zdecydowanie za mało. Presja ze strony władz miasta jest obecnie bardzo duża. W związku z powagą sytuacji, w porozumieniu z władzami miasta, postanowiłem utworzyć interdyscyplinarny zespół dochodzeniowy ds. rozwiązania zorganizowanej działalności przestępczej na terenie naszego miasta.*

*Włączenie Was do tej grupy jest dużym wyróżnieniem i formą awansu. Nikt w tym zespole nie znalazł się przypadkowo. Oprócz umiejętności technicznych, wyróżniacie się również ważnymi umiejętnościami interpersonalnymi i sprawną komunikacją, która w tej sprawie jest niezbędna.*

*Jeżeli złapiecie przestępców – pozostaniecie na nowych stanowiskach. W przeciwnym wypadku – grupa zostanie rozwiązana, a Wy zostaniecie zdegradowani, podobnie jak i ja. Aby usprawnić działanie, będziecie pracować w mniejszych podzespołach. Najlepszy podzespół otrzyma dodatkową nagrodę – ekstra premię.*

*Otrzymacie dotychczasową dokumentację, z której musicie odczytać istotne dla śledztwa informacje. Nie ma tutaj miejsca na błędy i domysły. Aresztowanie jest możliwe dopiero, gdy zbierzecie komplet informacji o przestępcy: pseudonim przestępcy, jakim autem się porusza, jaką posiada broń, gdzie można go spotkać najczęściej (gdzie lubi przebywać), powód aresztowania i dowód winy oraz liczba osób, z którymi ściśle współpracował (bez przestępcy).*

*Do współpracy z Wami zostało oddelegowanych 9 członków grupy uderzeniowej. Kiedy zbierzecie komplet informacji, macie zielone światło, żeby wysłać ich na akcję. Jeśli przekazane przez Was informacje będą prawidłowe, akcja zakończy się sukcesem. Jeśli się pomylicie – za każdą nieprawidłową informację tracicie jednego członka grupy uderzeniowej.*

*Nasz priorytet to jak najszybsze złapanie Hulio – prawdopodobnie najbardziej trzęsie światkiem przestępczym. Poza tym macie sprawę jeszcze dwóch przestępców. Aby sprawa była jasna, za każdego aresztowanego przestępcę otrzymacie punkty (ważne przy ogólnym rozliczeniu):*

- 1. Hulio – 100 pkt**
- 2. Mocarz – 50 pkt**
- 3. Grasiarz – 50 pkt**

*Za straconego członka grupy uderzeniowej macie odejmowane 25 pkt. Liczba zdobytych punktów przekłada się na wysokość premii.*

*Liczę na Was!*

*Komendant*





### POLECENIE KOMENDANTA – GRUPA DOCHODZENIOWA NR 3

*Szanowni Współpracownicy, drogie Koleżanki i drodzy Koledzy!*

*Jak wiecie, nasze miasto zostało opanowane przez groźne i przebiegłe grupy przestępcze. Wśród mieszkańców narasta niepokój i lęk o bezpieczeństwo swoje i bliskich. Jednocześnie rośnie złość na nas. Sprawą interesują się już ogólnopolskie media. Przez niektórych jesteśmy podejrzewani o „współpracę” z przestępcami...*

*Dotychczasowe działania w różnych oddziałach przyniosły szczątkowe informacje i pewne poszlaki, jednak to zdecydowanie za mało. Presja ze strony władz miasta jest obecnie bardzo duża. W związku z powagą sytuacji, w porozumieniu z władzami miasta, postanowiłem utworzyć interdyscyplinarny zespół dochodzeniowy ds. rozwiązania zorganizowanej działalności przestępczej na terenie naszego miasta.*

*Włączenie Was do tej grupy jest dużym wyróżnieniem i formą awansu. Nikt w tym zespole nie znalazł się przypadkowo. Oprócz umiejętności technicznych, wyróżniacie się równie ważnymi umiejętnościami interpersonalnymi i sprawną komunikacją, która w tej sprawie jest niezbędna.*

*Jeżeli złapiecie przestępców – pozostaniecie na nowych stanowiskach. W przeciwnym wypadku – grupa zostanie rozwiązana, a Wy zostaniecie zdegradowani, podobnie jak i ja. Aby usprawnić działanie, będziecie pracować w mniejszych podzespołach. Najlepszy podzespół otrzyma dodatkową nagrodę – ekstra premię.*

*Otrzymacie dotychczasową dokumentację, z której musicie odczytać istotne dla śledztwa informacje. Nie ma tutaj miejsca na błędy i domysły. Aresztowanie jest możliwe dopiero, gdy zbierzecie komplet informacji o przestępcy: pseudonim przestępcy, jakim autem się porusza, jaką posiada broń, gdzie można go spotkać najczęściej (gdzie lubi przebywać), powód aresztowania i dowód winy oraz liczba osób, z którymi ściśle współpracował (bez przestępcy).*

*Do współpracy z Wami zostało oddelegowanych 9 członków grupy uderzeniowej. Kiedy zbierzecie komplet informacji, macie zielone światło, żeby wysłać ich na akcję. Jeśli przekazane przez Was informacje będą prawidłowe, akcja zakończy się sukcesem. Jeśli się pomylicie – za każdą nieprawidłową informację tracicie jednego członka grupy uderzeniowej.*

*Nasz priorytet to jak najszybsze złapanie Hulio – prawdopodobnie najbardziej trzęsie światkiem przestępczym. Poza tym macie sprawę jeszcze dwóch przestępców. Aby sprawa była jasna, za każdego aresztowanego przestępcę otrzymacie punkty (ważne przy ogólnym rozliczeniu):*

- 1. Hulio – 100 pkt**
- 2. Nosacz – 50 pkt**
- 3. Łysy Orzeł – 50 pkt**

*Za straconego członka grupy uderzeniowej macie odejmowane 25 pkt. Liczba zdobytych punktów przekłada się na wysokość premii.*

*Liczę na Was!*

*Komendant*

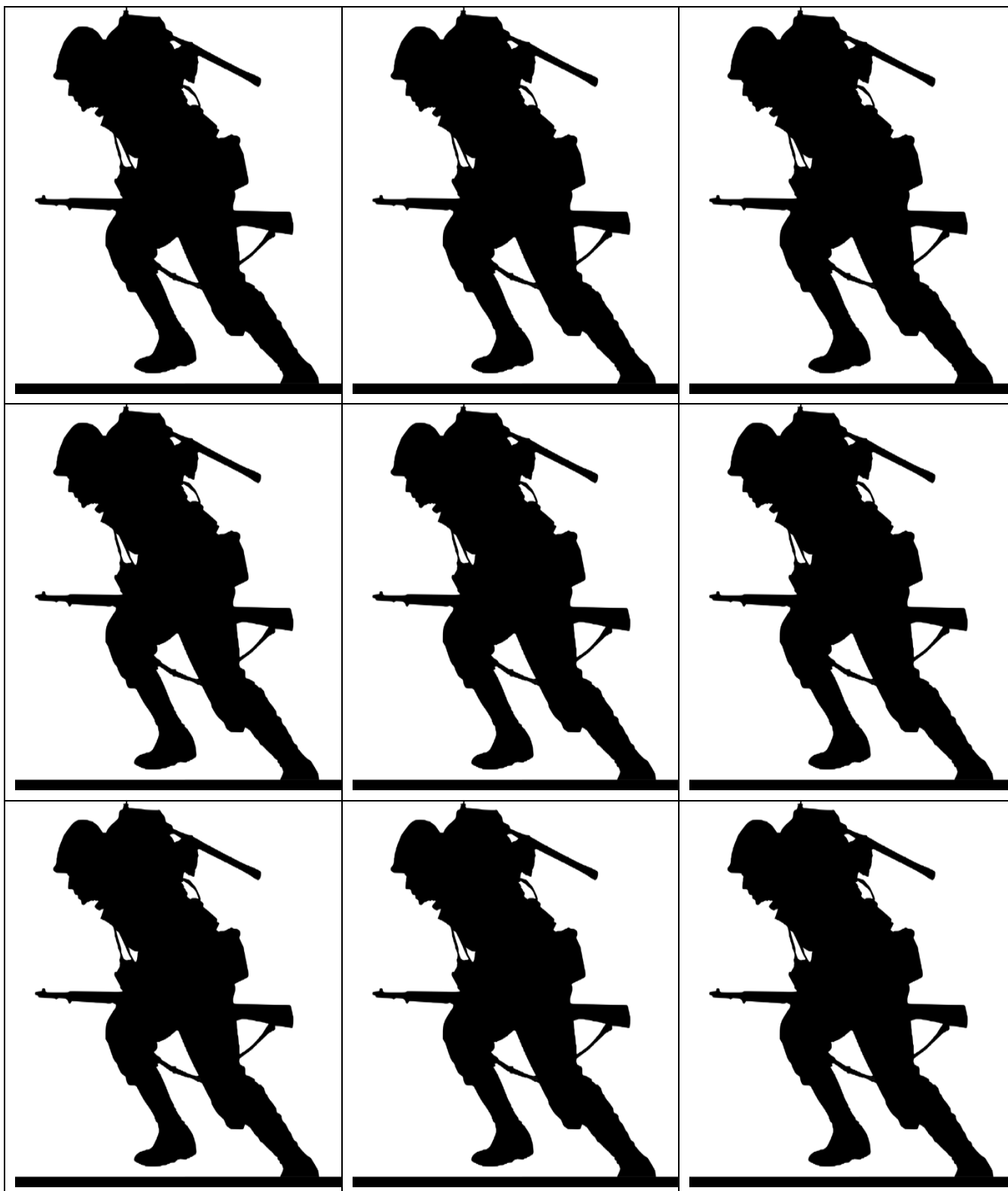






Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

## ZAŁ. 5. CZŁONKOWIE GRUPY UDERZENIOWEJ - ABW





## ZAŁ. 6. DOTYCHCZASOWE DANE Z DOCHODZENIA

DANE OPERACYJNE	WTYCZKA – BYWALEC SALONU GIER „ORLEAN”
<p>Prowadzimy obserwację nielegalnego salonu gier, gdzie często są wysokie wypłaty pieniężne. Regularnie zjawia się tam mężczyzna w czarnej skórzanej kurtce. Mamy też podsłuch, z którego jasno wynika, że człowiek ten odbiera utarg. Musi być bossem, ponieważ zawsze wydaje polecenia ludziom z salonu. Za każdym razem mężczyzna wychodzi z walizką, wsiada do białego BMW i odjeżdża.</p>	<p>Właściciel salonu gier "Orlean" skarżył się swoim Gościom, że Łysy Orzeł robi mu konkurencję. Właściciel „Orleanu” musi płacić podatki, a tamten ma to gdzieś i zbija tylko fortunę. Jak tak dalej będzie, to „Orlean” będzie zamknięty, a właściciel pójdzie z torbami.</p>
WTYCZKA – DILER	DANE OPERACYJNE
<p>Chciałem oszukać jednego gościa na reszcie. Kupił zielsko i dał duży hajs. Obok przejechał radiowóz, więc chciałem skorzystać z okazji i wydać źle resztę. Gość się jednak zorientował i wciągnął mnie w zaułek. Wyciągnął pistolet i przystawił mi do głowy. Powiedział, że jak jeszcze raz spróbuje go oszukać, to zastrzeli mnie jak psa. Zastygłem. Patrzyłem, jak odchodził. Wsiadł do białego BMW i odjechał z piskiem.</p>	<p>Klubokawiarnia „Viva” jest podejrzana o pranie brudnych pieniędzy i oszustwa podatkowe. W tej chwili są to jedynie tylko poszlaki, żadnych konkretów i niezbitych dowodów. Mało tego, podejrzany o pranie brudnych pieniędzy dotąd się tam nie pojawił. Z powtarzających się aut często stoi tam tylko białe BMW.</p>



<p>WTYCZKA – BYWALEC SALONU GIER „ORLEAN”</p>	<p>WTYCZKA – BYWALEC BARU „BIAŁY KRUK”</p>
<p>Właściciel salonu gier "Orlean" prosił jednego z bywalców, aby pomógł mu załatwić sprawy z łysym Orłem. Koleś jednak powiedział, że nie może mu pomóc, ponieważ łysy ma 2 razy większe plecy niż on i nie da rady. Gość bardzo często przesiadywał w "Orleanie". Chyba jest to jakiś kumpel właściciela.</p>	<p>Byłem w barze "Biały Kruk". Wypiłem kilka drinków i poszedłem do WC. Kiedy wychodziłem nikogo nie było, ale kiedy wracałem zobaczyłem, że jakiś gościu szarpie barmana. Przyczytałem się, żeby mnie nie zobaczył. Nie widziałem twarzy, bo schowałem się tak, żeby być za jego plecami. Miał nóż. Krzyczał do barmana, że jutro ma być kasa, bo inaczej wróci z kolegami. Jak poszedł spytałem barmana, co to za jeden. Odburknął tylko, że to ochrona i lepiej, żebym zapomniał, że cokolwiek widziałem.</p>
<p>WTYCZKA – BYWALEC SALONU GIER „ORLEAN”</p>	<p>WTYCZKA - DILER</p>
<p>Kiedyś jeden frajer zaczął się awanturować w salonie gier „Orlean”. Rzucił się z pięściami na właściciela. Wówczas jeden z częstych bywalców, ten co kumpluje się właścicielem i jeździ srebrnym audi, zawołał swoich kolegów i wywelekli awanturника na zewnątrz. Nie chcę sobie nawet wyobrazić, co tam się działo. Gość już więcej się nie pojawił.</p>	<p>Jest jeden klient, co czasem rozrabia przy okazji zakupów. Dla niego mam zawsze odłożony towar, żeby jak najszybciej go załatwić. Zawsze przyjeżdża z 4 innymi srebrnym audi i bierze za każdym razem tyle samo. Jak tamci zostają w aucie, to nie jest źle. Jak przychodzą wszyscy, to naprawdę się boję.</p>



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

DANE OPERACYJNE	DANE OPERACYJNE
<p>W ubiegłym miesiącu zatrzymaliśmy do kontroli srebrne audi. Okazało się, że jechał nim Gruby. Był czysty. Nic nie znaleźliśmy, nie mogliśmy się do niczego przyczepić i musieliśmy go puścić.</p>	<p>Otrzymaliśmy zgłoszenie od mężczyzny, który zatrzymał się na czerwonym świetle na skrzyżowaniu. Obok niego zatrzymało się srebrne audi. Mężczyzna spojrzął na kierowcę audi i pasażerów. Nagle tamci wyskoczyli i chcieli otworzyć drzwi. Krzyczeli "co się gapisz, pajacu? Masz jakiś problem?!". Jeden z nich wyciągnął nóż i zaczął nim wymachiwać. Drzwi do auta były zamknięte, więc zaczął rysować po lakierze. Mężczyzna ruszył z piskiem opon, prawie powodując wypadek.</p>
DANE OPERACYJNE	WTYCZKA – BYWALEC BARU
<p>Prowadziliśmy obserwację warsztatu samochodowego podejrzanego o paserstwo i lewe transakcje. Okazało się, że mieliśmy rację. Aresztowaliśmy właściciela. W toku śledztwa przyznał się do winy i zgodził się współpracować, licząc na złagodzenie kary. Z jego zeznań wynika, że najczęściej kradzionych samochodów dostarczał człowiek, który przyjeżdżał do niego czerwonym Saabem. Nic więcej o nim nie wie.</p>	<p>Kiedyś chodziłem do chińskiej knajpki „Sajgon”. Była tam fajna obsługa, mieli dobre jedzenie. Jednak jakiś czas temu zaczął przychodzić tam taki koleś. Przyjeżdżał zawsze czerwonym Saabem. Zaczął się strasznie panoszyć. Atmosfera się zepsuła. Mieliśmy też ostrą sprzeczkę. Skończyło się przed knajpą. Nieźle mu dokopałem, ale on też mnie trochę wtedy sponiewierał.</p>



WTYCZKA - DILER	WTYCZKA - BYWALEC SALONU „ORLEAN”
<p>Ostatnio przechodziłem obok „Sajgonu” – chińskiej knajpki i widziałem tam niesamowitą scenę. Dwóch gości wypadło z knajpy, krzyczeli coś do siebie. Jeden kopnął czerwonego Saaba, który był zaparkowany przed knajpą. Ten drugi nieźle się wkurzył. To chyba było jego auto. Jednym ruchem zdarł z tamtego marynarkę, podał mu koszule. Drugą ręką prawie go znokautował. Potem wyskoczył w powietrze chyba na 3 metry. Musiał coś kiedyś trenować... Tamten już się nie podniósł. Nie wiem co to było, ale powinniście się temu przyjrzeć.</p>	<p>Właściciel salonu zapytał mnie, czy nie znam jakichś dobrych chłopaków do pomocy. Zapytałem o jaką pomoc chodzi. Odpowiedział, że jest kilku gości, którzy zaszli mu za skórę i chciałby nauczyć ich kultury. Powiedziałem mu, że najlepszy w mieście jest Mocarz, że zna sztuki walki i nikt nie chce z nim zadzierać.</p>
DANE OPERACYJNE	DANE OPERACYJNE
<p>W związku z akcją prześwietlania lokali na terenie miasta pod kątem prania brudnych pieniędzy, obserwowaliśmy chińską knajpkę. Często pojawiał się tam znany nam Mocarz. Zawsze był sam. Doszliśmy do wniosku, że nie byłby w stanie sam tego obsłużyć i zrezygnowaliśmy z obserwacji tego lokalu, uznając go za „czysty”.</p>	<p>W związku z porwaniem przestuchaliśmy osoby, które mogły być świadkami zajścia. Jeden z mężczyzn zeznał, że widział jak jakaś kobieta szarpała się z porwaną i wciągnęła ją do samochodu. Określił ją jako „ostrą babeczkę”. Nie mógł przypomnieć sobie żadnych szczegółów. Jedyne, co zapamiętał, to sztylety. Twierdzi, że porywaczka miała do paska przyłączone trzy sztylety.</p>



WTYCZKA – BYWALEC BARU	WTYCZKA - BYWALEC SALONU „ORLEAN”
<p>Zanim zadomowiłem się na dobre w barze „Biały kruk” bywałem w różnych lokalach. Jednak nic nie przypadło mi do gustu. Nie było tego klimatu, który lubię. Kiedyś byłem nawet w kawiarni "Drako". Pamiętam, że siedziała tam taka dziunia. Chciałem się do niej przysiąść, ale ona odstąpiła płaszcz i skinęła głową tak, abym spojrział. Przy pasku miała 3 sztylety. Na ich widok aż krew mi zmroziło. Od razu wyszedłem i długo tam nie zabawiłem.</p>	<p>Kumpel właściciela salonu gier "Orlean" opowiadał właścicielowi, że poznał kobietę, która go zafascynowała. Miał spotkanie w kawiarni "Drako" i zaparkował przed lokalem. Kiedy wyszedł okazało się, że jego auto jest zastawione przez czarne BMW. Wrócił do środka i obwieścił gościom, że BMW ma za chwilę zniknąć. Wówczas wstała pewna kobieta, podeszła do niego, powiedziała, że to jej BMW i pokazała mu 3 sztylety przypięte do jej paska. Powiedział, że jak je zobaczył, to chyba się w niej zakochał.</p>
WTYCZKA - DILER	DANE OPERACYJNE
<p>Najgorszą klientką jest Różowa Pantera. Kiedyś zapytałem, czy nie moglibyśmy współpracować, bo moglibyśmy razem zrobić naprawę dużo. W bardzo niedelikatny sposób wytłumaczyła mi, że pracuje sama i nie potrzebuje żadnego przydupasa. Myślałem, że mnie przy tym zabije. Jest straszna.</p>	<p>Kilka lat temu aresztowaliśmy uczestniczkę demonstracji. Uczestnicy zaatakowali wówczas oddział policji. Ta uczestniczka, wówczas młoda dziewczyna, posiadała przy sobie sztylet. Po kilku dniach wypuściliśmy ją, a sprawa jakoś się rozeszła. Chyba komuś zależało, żeby tego nie nagłaśniać. Dziewczyna była dziwna. Gdyby mogła, to by zabijała wzrokiem. Miała na szyi wytatuowaną niepozorną postać z bajki – różową panterę.</p>



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

WTYCZKA – DILER	DANE OPERACYJNE
<p>Najciekawiej handlowało się z Hulio. Jest naprawdę pokręcony. Zawsze przyjeżdżał po mnie swoim białym mercedesem. Nie wiem co on wpakował w ten samochód, ale był to istny potwór, postrach szos. Nigdy nie handlowaliśmy na ulicy. Jak to mawiał – dba o swój image. Zawsze zabierał mnie na przejażdżkę, a jeździ jak kierowca rajdowy. Tyle, że w centrum miasta. Moglibyście spokojnie go za samo to zamknąć.</p>	<p>Przeanalizowaliśmy włamania do banków w naszym mieście na przestrzeni ostatniego roku. W każdym z nich brały udział czwórka napastników – 1 kobieta i 3 mężczyzn. Spokojnie można połączyć ze sobą te sprawy.</p>
DANE OPERACYJNE	DANE OPERACYJNE
<p>Po ostatnim napadzie na bank ścigaliśmy Biały mercedes, którym uciekali sprawcy. Niestety zgubiliśmy ich.</p>	<p>Zatrzymaliśmy właścicielkę salonu beauty „Afrodyta”. Wpłacała do banku pieniądze pochodzące z napadu na inny bank. Banknoty były oznakowane specjalną farbą widoczną w ultrafiolecie. Kobieta zeznała, że pieniądze te otrzymała od jednego ze swoich klientów. Nic nie podejrzewała, ponieważ widuje go i jego żonę w swoim salonie niemal codziennie – są uzależnieni od zabiegów medycyny estetycznej. Początkowo dziwiła się, że mężczyzna tak często przychodzi do salonu beauty. Wytłumaczył jej, że nie może się pogodzić z upływającym czasem, a przy młodszej żonie chce się dobrze prezentować. Klient pożyczył od niej jakiś czas temu większą sumę, gdyż miał „nagły większy wydatek” i właśnie jej oddał. Nalegał, żeby mógł oddać pieniądze w gotówce.</p>



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

WTYCZKA – BYWALEC BARU	DANE OPERACYJNE
<p>Zapytałem barmana z „Białego kruka” co zamierza zrobić z gośćmi, którzy chcieli hajs za „ochronę”. Zażartował, że kupi sobie taki karabin, jak ma Hulio. Chciałem dopytać co to za jeden, ale przyszli jacyś ludzie, a potem zająłem się swoimi rzeczami i zapomniałem.</p>	<p>Otrzymaliśmy zgłoszenie z Urzędu Skarbowego z podejrzeniem o pranie brudnych pieniędzy. Pewien urzędnik upodobał sobie małe kino na uboczu centrum. Lubił tam chodzić (prawdopodobnie ze swoją kochanką, chociaż nie przyznał się do tego), ponieważ zawsze sala była pusta. Czuł się jak we własnym kinie, w którym nie spotka nikogo. Ostatnio trafiło do niego zeznanie podatkowe tego kina. Wynika z niego, że generują ogromne zyski, a co za tym idzie – sala kinowa powinna pękać w szwach...</p>
WTYCZKA - BYWALEC SALONU „ORLEAN”	DANE OPERACYJNE
<p>Pewnego razu siedziałem przy barze w salonie „Orlean”. Właściciel jak zwykle gadał z tym swoim kumplem. Mówił, że jego nielegalna konkurencja robi taką kasę, że gdyby on tyle miał, to już dawno by siedział na egzotycznej wyspie z drinkiem w ręku. Wtrąciłem się i powiedziałem, że co z tego, skoro i tak nie może ich nigdzie wydać, bo zaraz skarbowka się nim zajmie. Właściciel na to, że od tego to ma Grasiarza. Nie rozumiałem i zapytałem od czego. Odparł, że od prania i wybuchnęli z kumplem śmiechem.</p>	<p>Objęliśmy obserwacją kino „Słońce”. Przez okres 6 miesięcy nie zaobserwowaliśmy nic podejrzanego. Jedyne kręciła się tam często 6-osobowa banda. Zrobiliśmy im zdjęcia. Nie mają na swoim koncie nic, co pozwalałoby na wkroczenie do akcji i zatrzymanie ich. Kontynuujemy obserwację.</p>





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

<p>WTYCZKA – BYWALEC BARU</p>	<p>DANE OPERACYJNE</p>
<p>Po tym incydencie z próbą wymuszenia haraczu za „ochronę”, zapytałem barmana czy się nie boi i jak radzą sobie inni. Wzruszył ramionami i powiedział, że taki Grasiarz to ma dobrze, bo nawet nie musi chodzić z bronią – jego bronią są jego ludzie.</p>	<p>Ostatnio zauważyliśmy, że pod kinem „Słońce” często pojawia się czerwone Porsche. Niestety wjeżdża od razu na teren posesji i nie udało nam się zaobserwować, kto nim przyjeżdża.</p>
<p>WTYCZKA – BYWALEC BARU</p>	<p>WTYCZKA – DILER</p>
<p>Ja nie mam szczęścia do lokali. W chińczyku było źle, do „Drako” przychodzą jacyś dziwacy, a teraz nawet w „Białym kruku” przesiadują jakieś podejrzane typy. Barman ściągnął jakiegoś gościa i jego trzech goryli. Przesiadują tam, jedzą i piją za darmo, a barman ma spokój z haraczami. Ciekawe go to kosztuje?</p>	<p>W zioło zaopatrywałem się u Nosacza. Zawsze miał dobre ceny hurtowe. Pamiętajcie, że obiecaliście mi zwolnienie warunkowe za niego.</p>
<p>WTYCZKA - BYWALEC SALONU „ORLEAN”</p>	<p>DANE OPERACYJNE</p>
<p>Zapytałem kiedyś właściciela salonu gier „Orlean”, co w końcu zamierza zrobić ze swoją konkurencją. Powiedział, że zgłosi się do Nosacza. Podobno wyświadczył ostatnio przysługę jego znajomemu z baru „Biały kruk” i można go tam teraz często spotkać. Jest szansa, że zechce pomóc i jemu.</p>	<p>Ostatnio zauważyliśmy dziwne wzmożenie ruchu w barze „Biały kruk”. Zaczęliśmy ich prześwietlać pod kątem prania brudnych pieniędzy. Często parkuje tam granatowa Kia. Jednak to nie jest auto żadnego z naszych podejrzanych, a goście to same leszcze. Zrezygnowaliśmy z obserwacji.</p>



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

WTYCZKA – BYWALEC BARU	DANE OPERACYJNE
<p>Chyba zrezygnuję z „Białego kruka”. Ostatnio schodzi się tam tyle ludzi, że nie można wypić piwa w spokoju. Niedawno zwróciłem uwagę temu typowi, co teraz tam ciągle przesiaduje. Zaczął krzyczeć i wymachiwać swoim kastetem.</p>	<p>Otrzymaliśmy anonimowe zawiadomienie, że komis samochodowy „Car Pro” uwikłany jest w pranie brudnych pieniędzy i „podkręcanie” aut przed sprzedażą. Nasze obserwacje nie wykazały niczego podejrzanego.</p>



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

## ZAŁ. 7. DANE KONTROLNE

PRZESTĘPCA	AUTO	BROŃ	DOWÓD	ULUBIONE MIEJSCE	LICZBA OSÓB W GANGU
ŁYSY ORZEŁ	Białe BMW	pistolet	Nielegalny hazard – widziano, jak zabiera pieniądze z salonu gier	Klubokawiarnia „Viva”	12
HULIO	Biały Mercedes	karabin	Napady na banki – właścicielka salonu „Afrodyta” wpłaciła oznakowane pieniądze, które dostała od Hulio	Salon beauty „Afrodyta”	3
MOCARZ	Czerwony Saab	Sztuki walki	Handel kradzionymi autami – jeden ze świadków zeznał, że dostarczał samochody do warsztatu samochodowego, który zajmował się paserstwem	Chińska knajpka „Sajgon”	0
RÓŻOWA PANTERA	Czarne BMW	sztylety	Porwania – świadek widział jej sztylety, kiedy się szarpała z inną kobietą w trakcie porwania	Kawiarnia „Drako”	0
NOSACZ	Granatowa Kia	kastet	Handel narkotykami – jeden z dilerów zeznawał przeciwko niemu	Bar „Biały Kruk”	3
GRASIARZ	Czerwone Porsche	Ochrona – jego ludzie	Pranie brudnych pieniędzy – urzędnik ze skarbówki wykrył nieprawidłowości w zeznaniach podatkowych kina „Słońce”	Kino „Słońce”	6
GRUBY	Srebrne audi	nóż	Zbieranie haraczy za „ochronę” – świadek widział, jak ktoś podejrzany szarpie barmana domagając się pieniędzy i grożąc nożem.	Salon gier „Orlean”	4



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

## ZAŁ. 8. TABELA DO UZUPEŁNIENIA DLA DRUŻYN

GRUPA NR 1					
PRZESTĘPCA	AUTO	BROŃ	DOWÓD	ULUBIONE MIEJSCE	LICZBA OSÓB W GANGU
HULIO					
RÓŻOWA PANTERA					
GRUBY					



Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

GRUPA NR 2

PRZESTĘPCA	AUTO	BRONŃ	DOWÓD	ULUBIONE MIEJSCE	LICZBA OSÓB W GANGU
HULIO					
MOCARZ					
GRASIARZ					

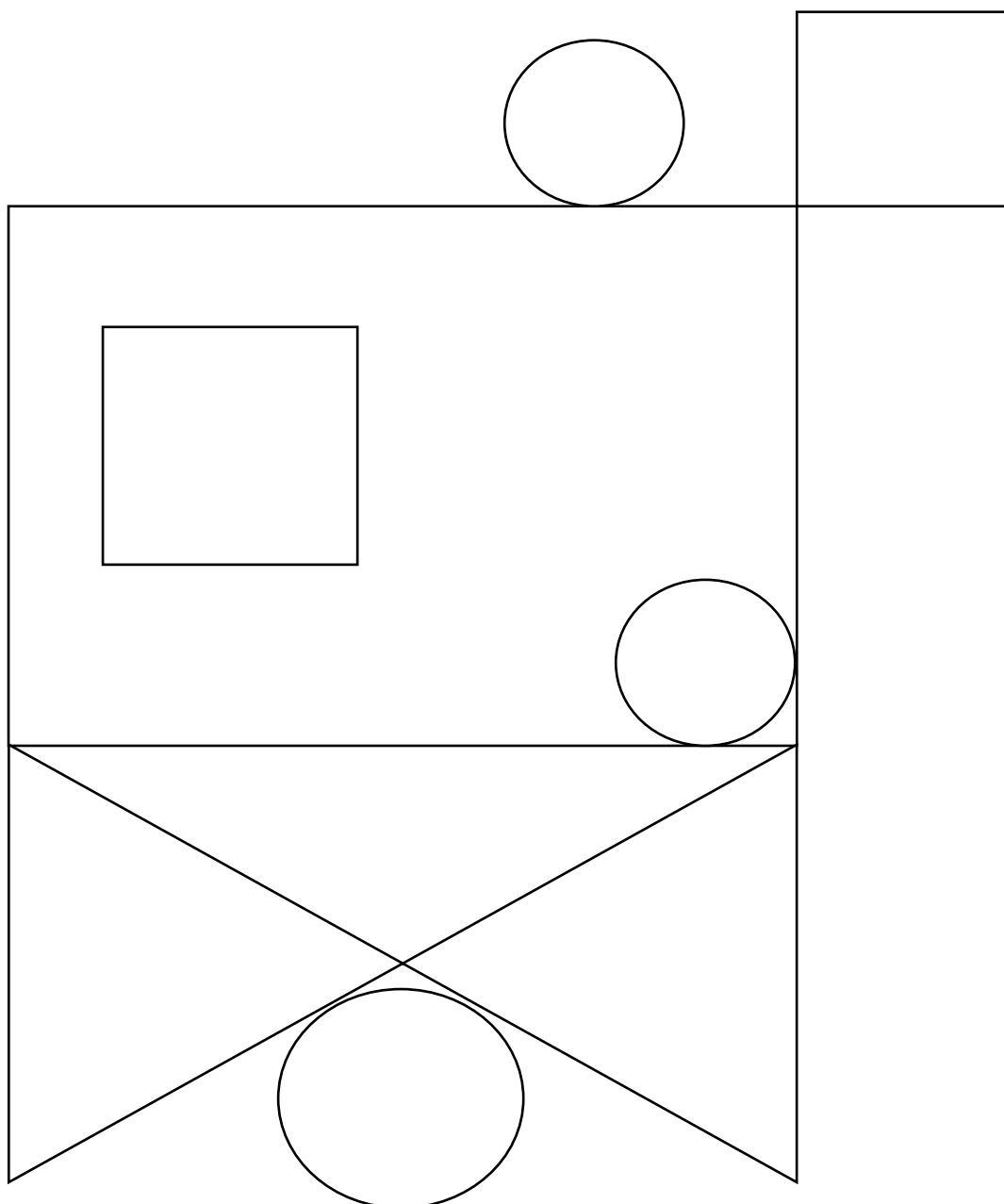


Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

GRUPA NR 3					
PRZESTĘPCA	AUTO	BROŃ	DOWÓD	ULUBIONE MIEJSCE	LICZBA OSÓB W GANGU
HULIO					
NOSACZ					
ŁYSY ORZEŁ					

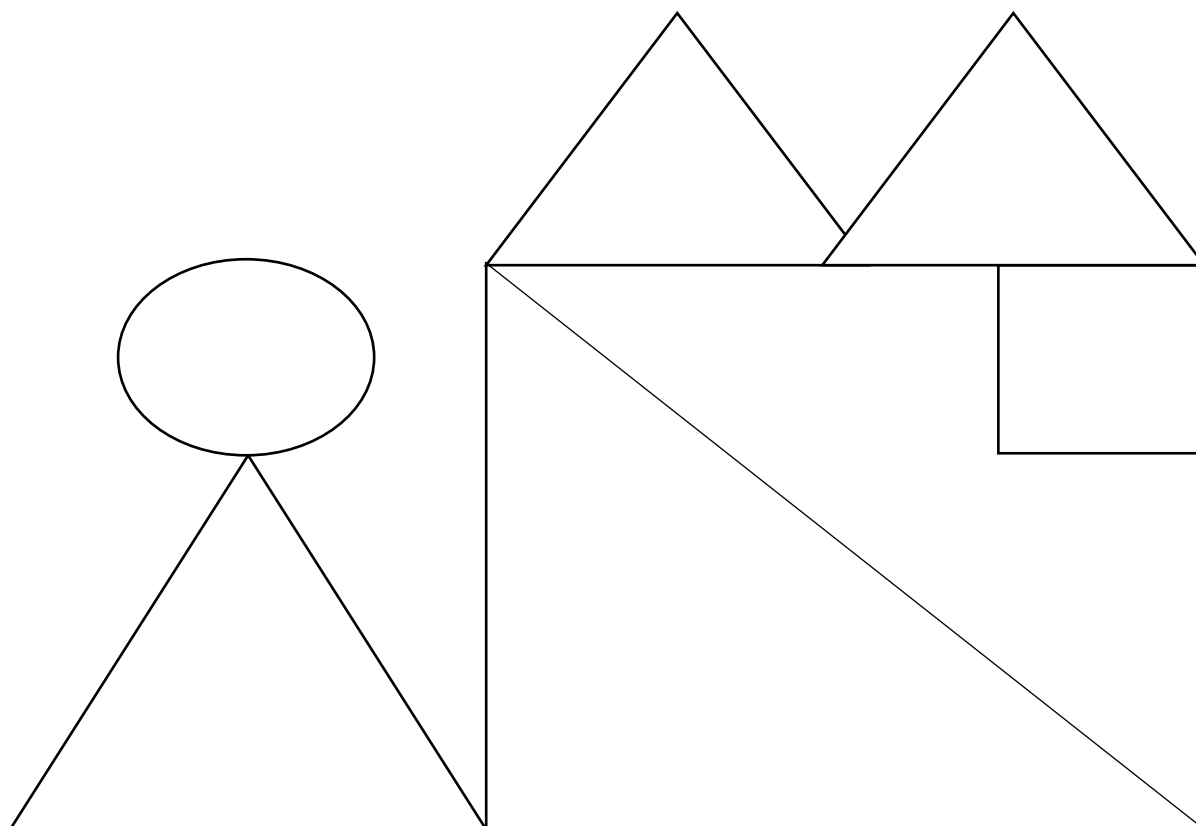


## ZAŁ. 9. KOMUNIKACJA: ZADAWANIE PYTAŃ (rysunki)





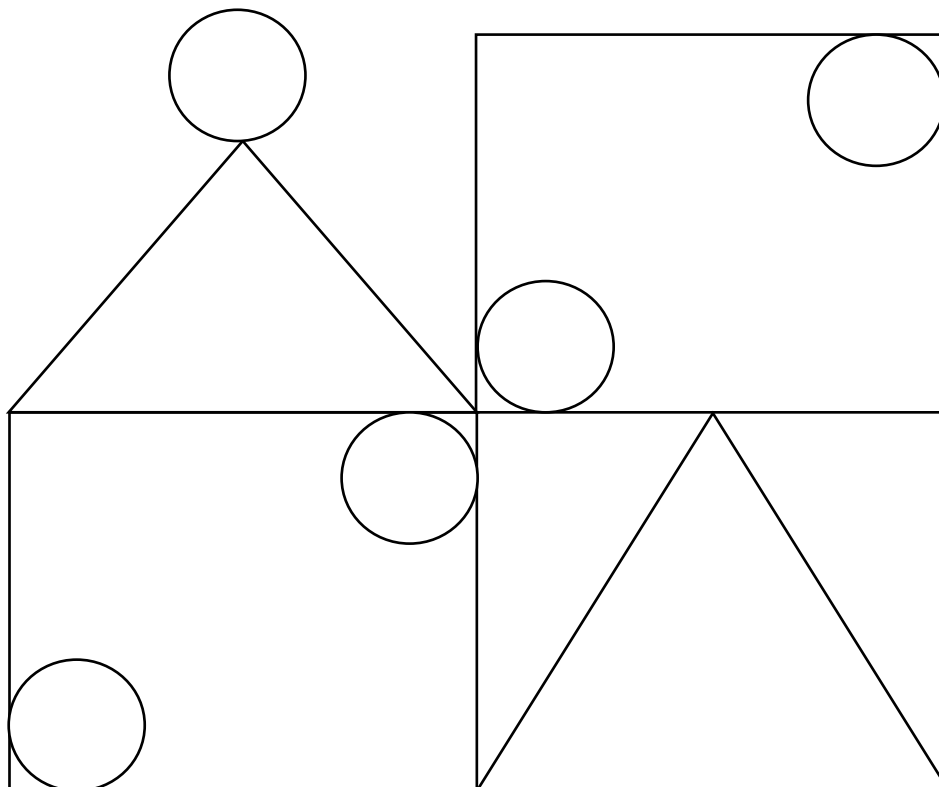
Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.







Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.





Projekt „RESKILLING – nowe zadania dla firm z sektora MSP z branży usług opiekuńczych” jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

