

TODO LO QUE
NECESITAS
SABER SOBRE

POWER
TO WIN

por Pirvi

MAGO
MORE
FUN & BUSINESS

POWER TO WIN

TALLER DE ESGRIMA PARA DIRECTIVOS

OBJETIVOS

El objetivo del taller es contribuir a que los participantes desarrollen habilidades que les acerquen a su máximo rendimiento:

- Toma de decisiones
- Estrategia y observación
- Autoconocimiento
- Liderazgo
- Gestión emocional
- Concentración autocontrol
- Adaptación al cambio
- Manejo de la presión
- Agilidad mental
- Habilidades directivas

BENEFICIOS

- Mejora la visión del trabajador sobre su empresa
- Fomenta la planificación
- Favorece el cambio de estrategia
- Aumenta la tolerancia a la frustración
- Contribuye a la auto-confianza (desplazamientos y arma)
- Desarrolla el pensamiento Divergente convergente
- Innovación ante la presión (asalto)
- Mejora la toma de decisiones (trabajo arma/desplazamientos por parejas con rival)
- Contribuye a la solución de problemas
- Producción, ejecución y evolución (juegos control de distancia)
- Favorece la competitividad positiva
- Aumenta la cohesión grupal (trabajo grupos/ejercicios por parejas)
- Legitima el sacrificio
- Desarrolla la motivación

CÓMO LO HACEMOS. CONTENIDO

Bloque I

Introducción
Explicación de la actividad
Explicación del origen de la esgrima y de las armas

Bloque II

Calentamiento/Estiramientos/juegos de habilidad.
Enseñanza desplazamientos básicos (marchar-romper y fondo)
Desarrollo de juego, control de distancia y ejercicios de velocidad explosiva

Bloque III

Toma del arma de la espada, aprendizaje de guardia y posiciones básicas de ataque y defensa
Dinámicas y juegos divertidos en simulacro de asaltos

Bloque IV

Explicación de las reglas de competición
Asaltos dirigidos y competición
Trabajo en equipos

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Las actividades de esgrima están diseñadas para poder ser realizadas por cualquier persona independientemente de su edad o condición física, son completamente seguras, ya que todos los participantes están equipados con material de alta calidad para su práctica: traje, guantes de kevlar y careta de acero, y reciben una sesión de conceptos de seguridad.

CONSIDERACIONES GENERALES

- Duración: Conferencia de 45/60 minutos y posterior taller entre 2 y 3 horas. Total: de 3 a 4 horas adaptables
- Se pueden organizar tanto en Salas de Armas como en salones de hoteles o espacios abiertos. Nos adaptamos a tu espacio. Mínimo requerido para montar dos pistas 15 x 10 metros.
- El taller está diseñado para un grupo máximo de 30 participantes, con equipación completa de esgrima. Es posible hacer la actividad para 100 personas, o más, dividiéndoles en 10 grupos y cada uno escoge su paladín para representarles en la batalla final. Y a esos 10 se le viste y lo hacen con espadas de verdad.
- Es necesario que los asistentes acudan al taller con ropa cómoda y zapatillas de deporte.



Para más detalles o despejar alguna duda, contacte con el equipo del MAGOMORE en el mail mar.losada@magomore.com