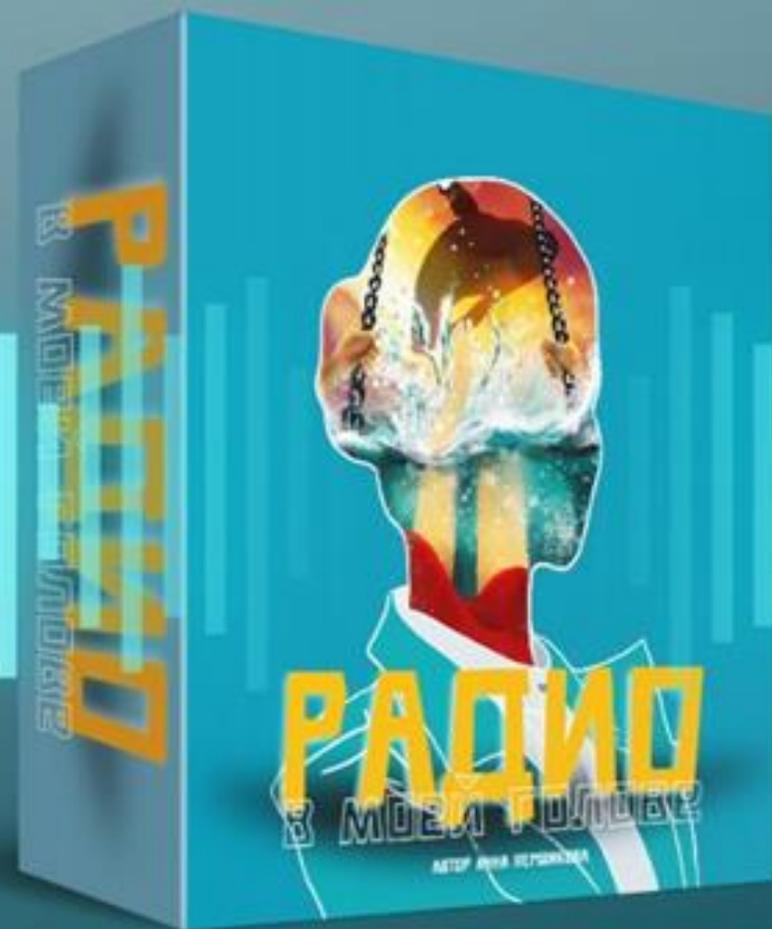


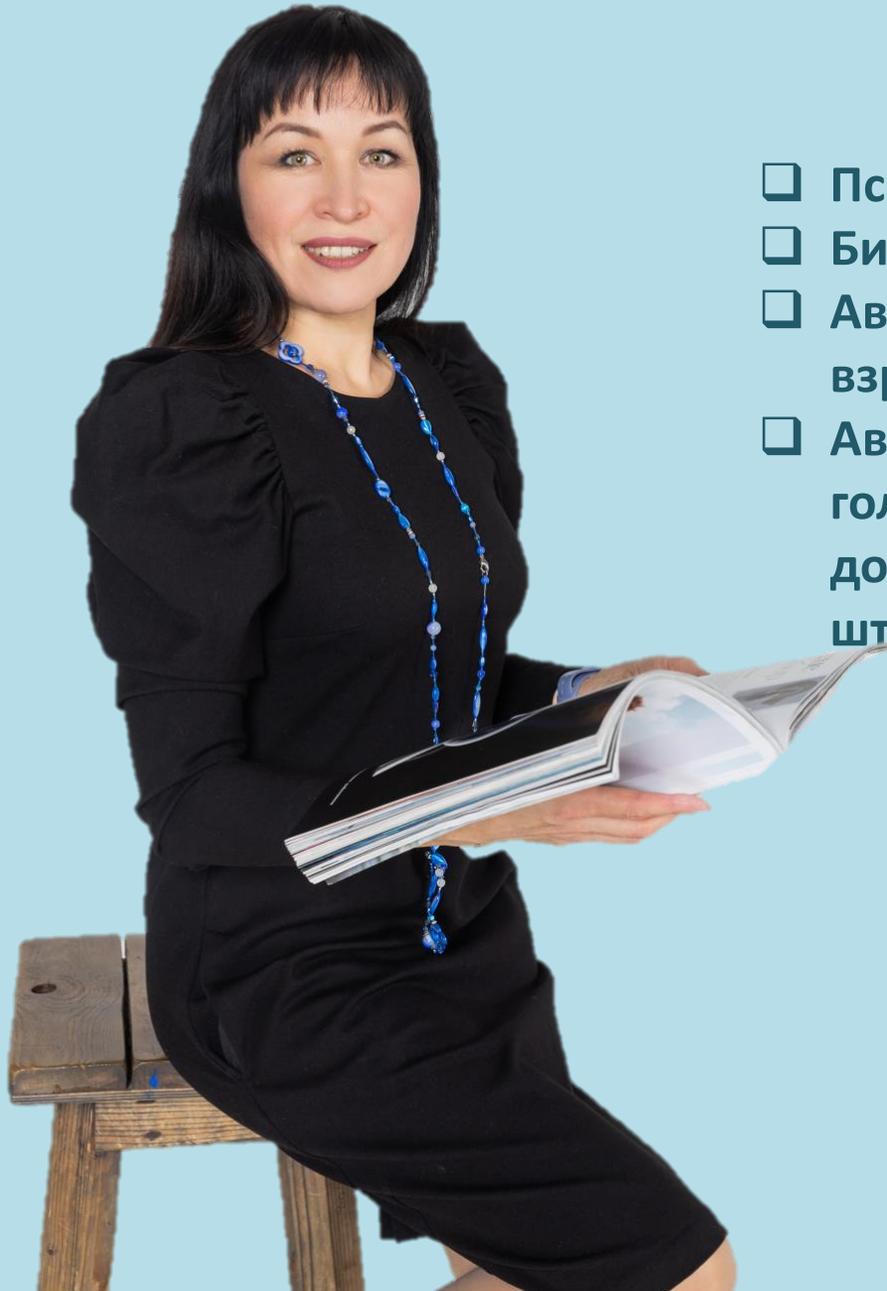
РАДИО В МОЕЙ ГОЛОВЕ

игра-трансформер убеждений

бизнес-игра

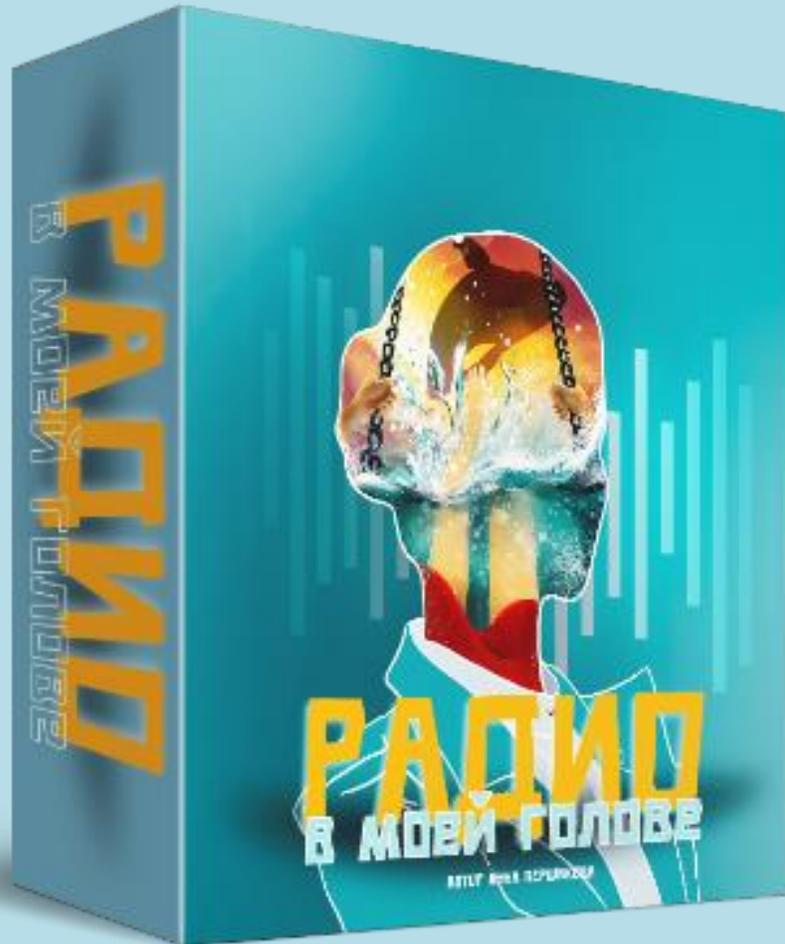


Анна Першикова



- ❑ Психолог, HR, коуч
 - ❑ Бизнес-тренер
 - ❑ Автор программы Наставничества в играх для взрослых
 - ❑ Автор игр «Радио в моей голове», «Шоу в моей голове», «Бизнес в моей голове», «Магия достижений», «Магия мысли», «Женские штучки»
-
- ❑ 11 лет педагог-психолог в системе образования
 - ❑ 6 лет психолог и HR Сбербанк
 - ❑ 7 лет Розничный бизнес Сбер Москва (продажи и сопровождение)
 - ❑ 3 года Россельхозбанк – играю в игры

Игра «Радио в моей голове»



учит навыку распознавания установок и работы с убеждениями для сохранения и генерации эффективной рабочей энергии команды

Цели и задачи игры:

Цель игры:

превращение установок в рабочую энергию.

Задачи:

- Научить справляться с навязчивыми мыслями
- Распознавать установки свои и чужие
- Находить энергию в установках
- Преодолевать страхи
- Договариваться с другими
- Находить решения из нестандартных ситуаций

РАБОТА
В МОЕЙ ГОЛОВЕ



Что дает игра?

- Справляться с навязчивыми мыслями
- Преодолевать страхи
- Наполнять себя энергией
- Договариваться с собой
- Находить решения для нестандартных ситуаций
- Настраиваться на оптимальную волну

Основа для бизнес-тренинга

РАДИО
В МОЕЙ ГОЛОВЕ



Запросы для игры:

- ✓ Сделать карьеру
- ✓ Сохранить / расширить бизнес
- ✓ Неуверенность в принятии решений
- ✓ Страх первого и второго шага
- ✓ Найти быстрое решение
- ✓ Понять ценность себя и своего продукта
- ✓ Получить новое видение своей ситуации
- ✓ Позиционирование и упаковка себя

КАК ИГРАТЬ?

В игре 10 колод,
Одна игра – использование 2-3-х колод
Длительность - 2-3 часа или полный день
тренинга-игры

Варианты тем:

- ✓ рабочие установки
- ✓ установки в отношениях
- ✓ установки мужские и женские
- ✓ установки при достижении целей
- ✓ установки в коллективе
- ✓ Установки руководителей



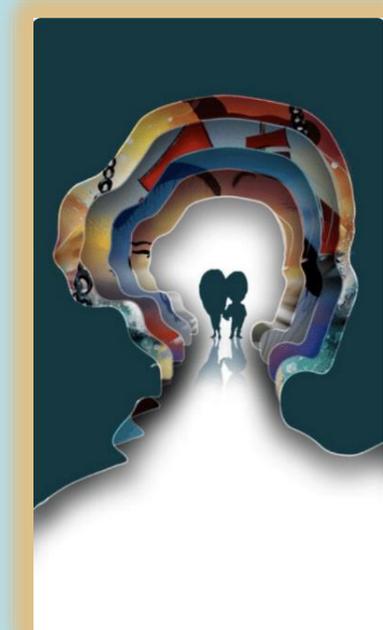
Игра «Радио в моей голове»

Колоды:

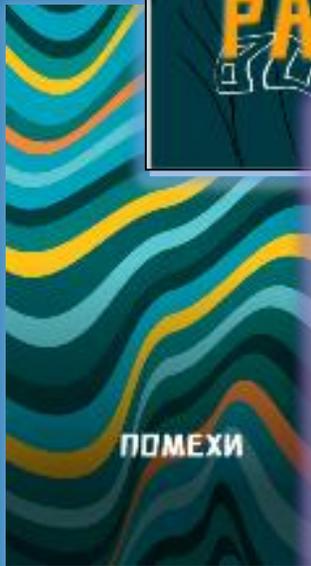
- Радиоволны
- Помехи
- Пластинка
- Боли
- Эмоции
- ТРИО-решения
- Метафорические карты мужские
- Метафорические карты женские
- Мужские убеждения
- Женские убеждения



Фигурки 12
Ресурсы 72
Шаблон для
индивидуального поля
Коробка 30*30



Обзор игровой механики:



- ❑ В первом раунде участники определяют текущую ситуацию как радиоволну, вытянув карту с радиоволнами. Радиоволны могут быть для каждого участника или на команду. Участники разыгрывают карту как она может отражать текущую ситуацию. Далее называют ту радиоволну, которая была бы для них предпочтительной или как результат, к которому хотят прийти.
- ❑ В следующем раунде отдельные участники или команды вытягивают карту из колоды Помехи и разыгрывают эту карту по отношению к своей желаемой радиоволне. Каждый участник или команда представляют свои варианты помех.
- ❑ В третьем раунде участники разрабатывают решение с помощью карты техники Пластинка.

Обзор игровой механики:

Играют за одним столом несколько участников или за разными столами сразу несколько команд.

В игре возможно различное сочетание карточных колод.

Основа для игры - три колоды карт: Радиоволны, Помехи, Пластинки.

Минимальное количество раундов - три.

Участники после каждого раунда голосуют за понравившийся вариант использования карты.



Отработка навыков в игре

- ✓ Распознавание установок в коммуникациях, в проектах, в рабочих процессах.
- ✓ Переключение и настройка нужного состояния для работы.
- ✓ Возможность разложить текущую проблемную ситуацию и рассмотреть, что мешает и какие могут быть варианты решений.
- ✓ Нахождение вариантов собственных решений разными участниками или командами.





Контактная информация:



8-916-480-69-26



@pershianna



**ЗАХОДИТЕ НА КАНАЛ
И ЗАБИРАЙТЕ ГАЙД**

ЗАПИСЬ ОНЛАЙН-ИГРЫ

- <https://disk.yandex.ru/d/wLnAK4OCuziq-A>

