



CURSO:

THE SAMURAI GAME

DIRIGIDO A:

Público en General mayores de 15 años de edad.

OBJETIVO GENERAL:

Lograr una profunda conciencia en la organización, liderazgo efectivo y la cohesión de sus equipos de trabajo.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Situar a los participantes en un dominio no familiar de relaciones y ejercicio de la autoridad.
- Crear una experiencia de competencia intensa.
- Proporcionar las circunstancias en donde cada individuo y equipo, pueden mostrar integridad, apoyo y compromiso.
- Crear conciencia acerca del valor supremo de la vida.
- Ofrecer a los participantes la oportunidad de morir y regresar a la vida simbólicamente
- Fomentar que los participantes tomen conciencia profunda acerca del lugar desde el cual juegan su vida
- Que los participantes puedan profundizar a conciencia acerca del contenido emocional de sus acciones
- Impulsar al límite la integridad personal y del equipo

HABILIDADES A DESARROLLAR:

Liderazgo, comunicación ascendente y descendente, toma de decisiones bajo presión, integración, cohesión y trabajo en equipo, valorar y honrar el trabajo realizado por cada integrante del equipo.

Duración: 16 horas divididos en un día y medio

CONTENIDO

1. Bienvenida y explicación de la propiedad intelectual del Juego

- a. Situar al participante en el contexto del juego y crear confianza y apertura, así como el contexto de formalidad y profesionalismo bajo el cual es impartido el Juego.

2. Historia del Juego, Aikido y Bushido

- a. Involucrar a los participantes y familiarizarlos con la historia del Juego
- b. Explicar la diferencia entre el Aikido y otras artes marciales para crear el contexto bajo el cual se desarrolla el juego
- c. Dar a conocer el código Bushido que es el código bajo el cual se desarrolla el juego.

3. Juego

- a. Armado de los ejércitos
- b. Elección de los daymios, segundo al mando y centinelas
- c. Tiempo de práctica de las batallas y definición de estrategias

4. Preguntas de cierre

- a. Que los participantes aterricen a su vida empresarial y personal lo vivido en el juego el día anterior.
- b. Identificar de manera personal y grupal las áreas de oportunidad así como las fortalezas presentadas durante el juego a manera individual y como ejército.