



TALLER DE ESGRIMA CON PIRRI, CAMPEÓN OLÍMPICO



Helpers 
Speakers



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

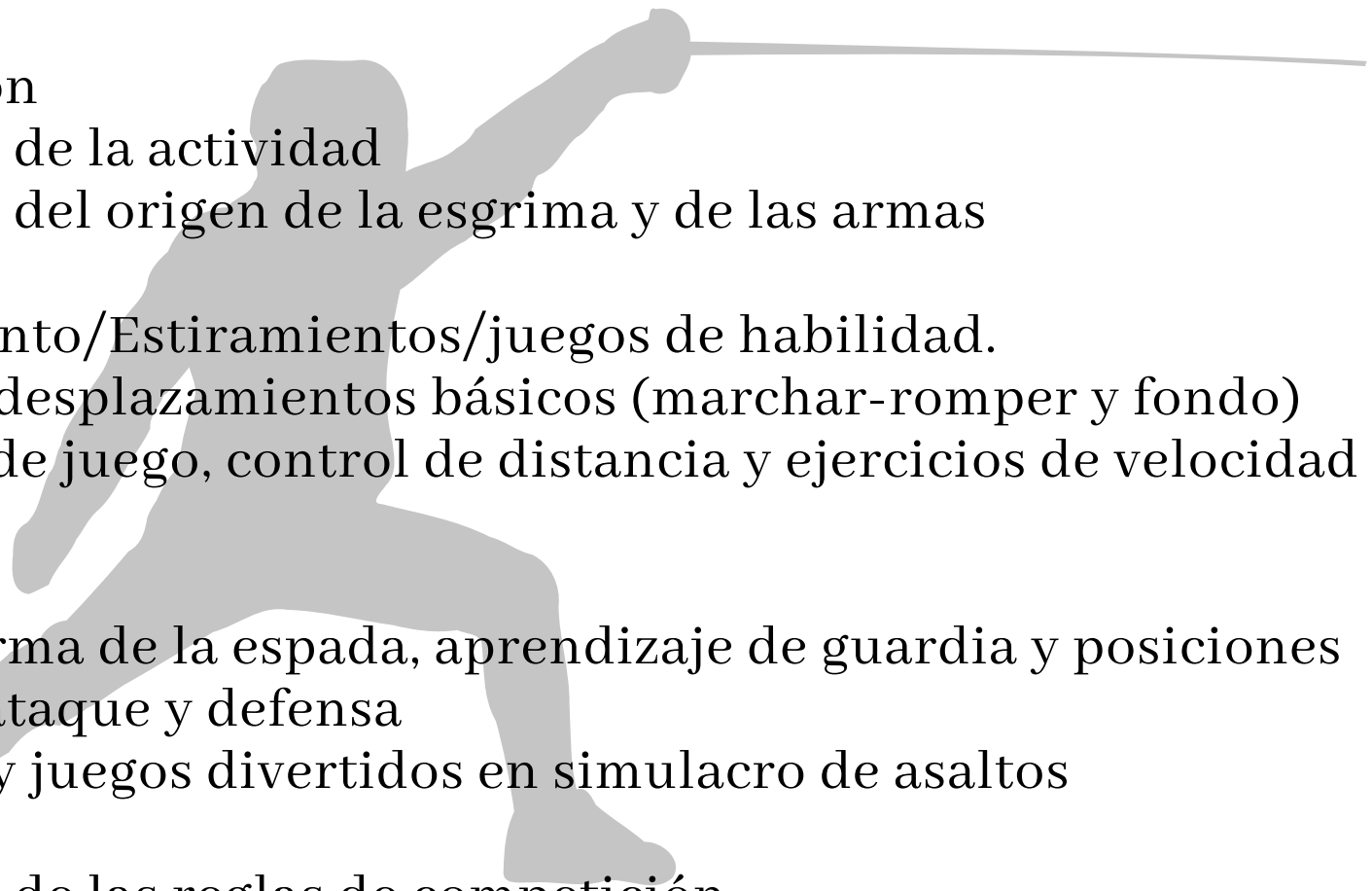
Dinámicas y juegos divertidos en simulacro de asaltos

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.