

TODO LO QUE
NECESITAS
SABER SOBRE

POWER
TO WIN

per Pirvi

MAGO
MORE
FUN & BUSINESS



Madrid, 1978.

Jose Luis Abajo "Pirri" quiere compartir todo lo que la esgrima le ha aportado, que es mucho, pues es medallista olímpico: primera medalla de la historia de la esgrima española en los JJOO Pekín 2008

Desde que a los 11 años entró por primera vez en una Sala de Armas y quedó cautivado al escuchar el sonido de los hierros hasta que ganó el bronce olímpico de esgrima, transcurrieron más de 20 años durante los cuales ha sido Campeón de España en todas las

categorías: individual y equipos. Ha ganado dos medallas en el Campeonato Mundial de Esgrima (2006 y 2009) y otras dos medallas en el Campeonato Europeo de Esgrima (2000 y 2014) y participado en innumerables finales.

"Pirri" tiene la inquietud de estar formándose en todo momento, es diplomado en ADE con formación complementaria en Coaching deportivo, Gestión de Instalaciones deportivas y Marketing Deportivo. Además colabora activamente con el Comité Olímpico Español, el Consejo Superior de Deportes y la Comunidad de Madrid en eventos de promoción deportiva y transmisión de valores.

El verano de 2016 decide retirarse de la competición y pasar a transmitir los valores de la esgrima al mundo empresarial: el autoconocimiento, la estrategia, la disciplina y la nobleza que ofrece la esgrima tienen muchas analogías con los que un empresario debe usar en su día a día.

En sus conferencias y talleres "Pirri" aplica todo lo aprendido en la esgrima como deportista de élite y cuenta qué herramientas le ayudaron a lograr su objetivo y cómo aplicarlas exitosamente en nuestro trabajo.

"Mi deporte es una filosofía de vida. Se trata de que cada uno utilice sus mejores armas para afrontar los asaltos de la esgrima y los de la vida"

POWER TO WIN

TALLER DE ESGRIMA PARA DIRECTIVOS

El taller de esgrima está diseñado para sacar lo mejor de los asistentes trabajando directamente la estrategia rentable, la puesta en marcha de la planificación, gestión de equipos, miedo al cambio y continua toma de decisiones con dinámica de esgrima.

El objetivo del taller es contribuir a que los participantes desarrollen habilidades para potenciar su autoestima.

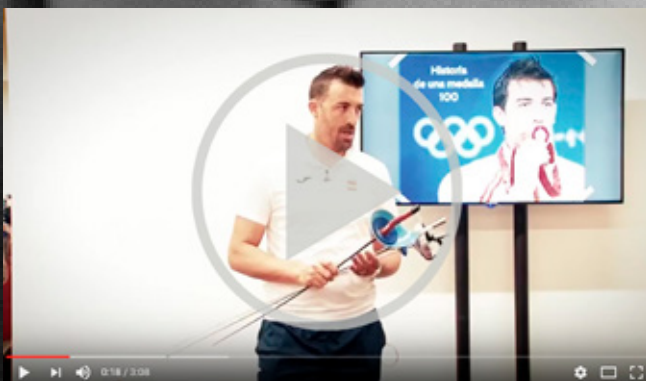
A cada asistente se le facilita la equipación de esgrima, máximo 20 personas, y se le dan las nociones básicas para poder librar un asalto.

La duración del taller es de dos horas.

MAESTRO DE CEREMONIAS

Proponemos combinar la presentación de un evento con la narrativa interesante y locuaz de Pirri. De esta de forma el público va siguiendo el hilo conductor del acto entrelazado con una interesante narrativa que mantiene el interés en todo momento.

Algunos eventos en los que Pirri ha sido maestro de ceremonias: El Comité Olimpico Español, en Grupo Sacyr, Huawei o Everet 2016.



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

- La duración del taller es de 2 horas
- Se pueden organizar tanto en Salas de Armas como en salones de hoteles o espacios abiertos
- El taller esta diseñado para un grupo máximo de 20 participantes.
- Es necesario que los asistentes acudan al taller con ropa cómoda y zapatillas de deporte.

Necesidades técnicas

-  Micrófono de diadema
-  Proyector con cable VGA
-  Pantalla y sonido a la mesa
-  Conector mini-jack de ordenador a mesa

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