

“Magia e ilusiones en equipo”

Team Building

Presentación

En primer lugar, les agradezco el interés por mis servicios.

Si están organizando un evento y están buscando una actividad nueva, original y divertida, les ofrezco una opción de **Team Building Mágico**.

En esta actividad, los participantes son los protagonistas de un espectáculo de magia gracias a las enseñanzas que recibirán por parte de magos profesionales.

En este documento encontrarán una explicación detallada de esta actividad.

Eduard Juanola



¿En qué consiste “Magia e ilusiones en equipo”?

Magia e ilusiones en equipo es una propuesta de Team Building.

Consiste en un **taller de magia** donde los participantes aprenderán a realizar algunos efectos de magia divertidos y originales, y en una **actuación de magia** realizada por los propios participantes en la que tendrán que aplicar los conocimientos adquiridos.

Es ideal como actividad lúdica en una jornada de trabajo (reuniones, convenciones, etc.)

La actividad consta de **4 FASES**:

1) Introducción

- La actividad empieza con un **breve espectáculo** por parte de magos profesionales, con el objetivo de **atraer y despertar el interés** de los participantes hacia la magia.
- Seguidamente, se hace una presentación sintética de los vínculos que existen entre la magia y el mundo empresarial, y se explica cuál será la dinámica de la actividad.
- Duración: 15 minutos.

2) Taller de magia en grupos

- Los participantes se distribuyen en pequeños **grupos separados**. Cada grupo está coordinado y dirigido por un **magos profesional** que enseña a realizar distintos efectos de magia a los participantes del grupo. Los juegos de magia que se muestran son distintos a cada grupo, y se realizan con objetos fáciles de encontrar en la vida cotidiana (monedas, gomas, cartas, papeles, etc.).
- Durante la actividad se entrega a cada participante un **dossier** con la explicación de los efectos de magia aprendidos, para que los puedan recordar y realizar en un futuro. También se les entrega una **baraja de cartas marca Bicycle** (baraja de cartas más utilizada por los magos profesionales).
- Anotación: El dossier se personalizará con el logotipo de la empresa.
- Duración: 1 hora

3) Actuación de los participantes

- Después del taller, se organiza una **Gran Gala de Magia** para todos. Cada grupo elige a dos de sus componentes, que se encargan de realizar ante todos algunos de los juegos de magia que han aprendido (el secreto de los cuales es desconocido por los componentes de los otros grupos).
- Anotación: También existe la posibilidad de plantear esta fase como un concurso entre equipos, con algún premio para el equipo "ganador".
- Duración: 30 minutos

4) Magia en equipo

- La actividad finaliza con un **efecto de magia conjunto**, realizado por un mago profesional, en el que participan a la vez todos los asistentes, y que sirve para reforzar el concepto de trabajo en equipo y generar ilusión.
- Duración: 5-10 minutos

“

Ha sido un taller muy ameno y dinámico, divertido y participativo. Ha sido una mezcla entre trucos de magia "para quedarse con la boca abierta" y trucos que podemos desarrollar en nuestra vida diaria y profesional, tanto con la familia y amigos, como con nuestros clientes y compañeros. Una actividad para crecer en equipo, para soltar la imaginación y sobre todo para pasarlo muy bien todos juntos. ¡Muy recomendable!

”

Josep Bonmatí i Guidonet

Director de VISIBILIA ESPAÑA, S.A.

¿Qué duración tiene “Magia e ilusiones en equipo”?

La duración habitual de la actividad completa es de 2 horas, pero se puede modificar y adaptar en función del número de asistentes y de los objetivos que se planteen.



¿Qué aporta “Magia e ilusiones en equipo”?

“*Magia e ilusiones en equipo*” es una magnífica propuesta para desarrollar de un modo lúdico muchas habilidades y competencias:

- **Cohesión de grupo:** La actividad permite fomentar la relación personal entre los participantes, así como trabajar para un objetivo común. El taller y el espectáculo contribuye a que aumente la confianza entre los participantes.
- **Habilidades de comunicación:** La magia exige saber cómo actuar delante de una audiencia, y cómo ganar, focalizar y mantener la atención del público. Son competencias que se pueden extrapolar directamente a muchas situaciones del entorno laboral (presentaciones, charlas, seminarios, dinámicas, etc.).
- **Habilidades de relación:** Realizar un pequeño juego de magia en el momento oportuno, permite crear una buena impresión de uno mismo y romper el hielo. También, en situaciones laborales delicadas, un sencillo juego de magia puede permitir reducir la tensión del ambiente. Por ello, son muchas las Universidades que han programado talleres de magia para todo tipo de estudios académicos.
- **Planificación:** Aprender magia es aprender a planificar y ejecutar una estrategia, que tiene que estar preparada hasta el más mínimo detalle. El éxito sólo se puede lograr si se da importancia a los detalles que a primera vista parecen más insignificantes.
- **Creatividad:** Un mismo juego de magia se puede presentar de muchas maneras posibles. En esta actividad, en cada grupo, los magos mostrarán la estructura básica de un juego de magia y serán los participantes quienes tendrán que trabajar en equipo para desarrollar una presentación creativa del juego para ejecutarlo luego ante el resto de participantes de otros grupos.



Tel. 676 528 350
magia@eduardjuanola.com

Más información:
www.eduardjuanola.com