
Spis treści

Dopasuj idealną grę do twojego szkolenia.....	9
Wprowadzenie: jak korzystać z tej książki	13
Rozdział 1. Pięć gier, dzięki którym naturalnie i z humorem poprowadzisz każde szkolenie.....	19
Gra 1. Co jest w środku?	21
Gra 2. Rymy częstochowskie	25
Gra 3. Jasnowidz	29
Gra 4. Zapominalski narrator	33
Gra 5. Rozbrajanie miny	37
Rozdział 2. Pięć gier wspierających kreatywne myślenie i umiejętność rozwiązywania problemów.....	41
Gra 1. Liczby nie kłamią	43
Gra 2. Mózg się gotuje	47
Gra 3. Luźne skojarzenia	49
Gra 4. Losowe skojarzenia	53
Gra 5. Scenariusz	57
Rozdział 3. Pięć gier wzmacniających charyzmę menedżerów	63
Gra 1. Przywódca alfa	65
Gra 2. Mistrz Pakowania	69
Gra 3. Konfucjusz mówi	75
Gra 4. Agenci Kariery	79
Gra 5. Gra rekrutacyjna	83

Rozdział 4. Pięć gier wspierających budowę kreatywnych, umiejących współpracować zespołów	89
Gra 1. Grupowa opowieść	91
Gra 2. Komunikacyjny misz-masz	95
Gra 3. Natrętni partnerzy	99
Gra 4. Jedno małe słowo	101
Gra 5. Starcie tytanów	103
Rozdział 5. Pięć gier ułatwiających akceptację zmian	107
Gra 1. Aukcja	109
Gra 2. Hamulec strachu	121
Gra 3. Goście weselni	125
Gra 4. Niech Moc będzie z tobą	131
Gra 5. Spółka Zabawkowy Raj	137
Rozdział 6. Pięć gier, dzięki którym staniesz się zrelaksowanym i interesującym mówcą	145
Gra 1. Rzuć i mów	147
Gra 2. Bełkotliwi eksperci	151
Gra 3. Mocne wsparcie	155
Gra 4. Kogo to obchodzi?	159
Gra 5. To takie proste, mój drogi Watsonie	163
Rozdział 7. Pięć gier rozwijających inteligencję emocjonalną	169
Gra 1. Zarażenie emocjami	171
Gra 2. F jak Firma	175
Gra 3. Sprzedać plug śnieżny na Hawajach	183
Gra 4. Role w zespole	187
Gra 5. Idealne miejsce pracy	191
Rozdział 8. Pięć gier poprawiających atmosferę w miejscu pracy	193
Gra 1. Kto zaczął?	195
Gra 2. Nazwij te normy!	199

Gra 3. Idealny świat	205
Gra 4. Zupa alfabetyowa	209
Gra 5. Podejmij wyzwanie!	213
Rozdział 9. Pięć gier ułatwiających współpracę z trudnymi ludźmi	215
Gra 1. Uspokój się, Ty, Ale	217
Gra 2. Lustro, lustro	223
Gra 3. Nazwij to pole!	229
Gra 4. Odbieranie wibracji	235
Gra 5. Scenariusze	241
Rozdział 10. Pięć gier, które pomagają nabrać asertywności	251
Gra 1. Rzeźby	253
Gra 2. Między młotem a kowadłem	257
Gra 3. Królestwo zwierząt	261
Gra 4. Strzelanina na Dzikim Zachodzie	263
Gra 5. Ekspert Dziwak	269
O autorkach	275