

1)ЭТАП:какой я, кто я

точка входа. С чем человек пришел? Где я сейчас. Найти точку, где сейчас находится человек, признать свое состояние, найти точку отсчета.

Спираль состояний

«Кто Я?»: самоидентификация человека через те роли, которые он проживает на данном этапе. Кем он себя считает, видит? Старт.

«Я сейчас».

Состояние, связанное с запросом на данный момент. Как я себя чувствую?

Что у меня есть на данный момент: + -

Почему меня не устраивает мое состояние?

2)Ценность себя, раскрытие себя: я точно знаю Кто я, Какой я, Какая я?

Ценности во всем как я себя оцениваю

САМООЦЕНКА, ценность данная нам по праву рождения

Умения чувствовать свою ценность : в отношениях, в деньгах и т.д

3)Ресурсы

«Ресурсы» Какие у меня есть возможности, ресурсы, чтобы достичь желаемого состояния. Чего я не вижу, чтобы прийти к своей цели. Ресурсы и реализация: что поможет мне в достижении цели, на что я могу опереться? Какие у меня есть ресурсы? Какие ресурсы необходимо наработать для того, чтобы реализоваться и достичь цели? Что мне ещё поможет в реализации себя?

ресурсы В чем моя суперсила?»Ресурсы.Найти ресурсы внутри и снаружи

-мої ресурси, що можуть допомогти досягненню Основної мети - наші невід'ємні активи, вміння, компетенції, якості особистості, характеру, досвід, фінансовий капітал, соціальне коло, освіта і т.і.

4)Блоки

установки, убеждения, защиты

Этап гнева, отчаяние, ненависть, критицизм, зависть, соперничество

«Препятствия». Что мешает прийти к цели.

Этап выживания (потом заменим фразу выживания) ощущение себя жертвой, отчаяние,депрессия,чувство собственной ничтожности, жалость к себе, саботаж

личности, триггеры, под блок потери : смысла, денег, стабильности(слово потеря можно будет заменить иным), точка, не дающая двигаться дальше и ограничивающая возможности, моя теневая сторона, тело, как блок (болезнь...), внешние и внутренние ресурсы и опоры, минус превращаем в плюс (слабости в силу) Что поможет (все навыки, практики, ресурсы и т.д, которые уже есть в человеке или то, что важно развивать

5) Действия

Цель и действие.

Постановка (выбор реальной цели) и действие. Участник должен набрать определенное количество очков, чтоб двигаться дальш

Шаг в высоту"(действия, которые человек может предпринять уже сегодня: знания, навыки, эксперименты и открытия);

Интеграция или Новый/Новая Я" (представить, что цель достигнута и какие новые состояние, эмоции, привычки, действия; закрепить это ощущение). Эволюция. Действия к успешной реализации, направление, путь. Результат. Достижение

Вдохновляющие действия (что человек начнет делать уже сегодня, чтобы попасть туда куда он хочет)

6) взаимодействие с собой

диалог с собой, контакт с собой, чувствительность к своим истинным потребностям, понимание своих границ, умение говорить нет и говорить да, выбирать себя, идти за собой, за своим сердцем, за своей природой

7) духовность

понимание и познание своего пути

контакт со своим мастером, наставником

изучение и обучение, развитие , чувствительность к окружающему миру, понимание какую ценность через духовность можно дать миру

8) диалог с высшим я

слышать себя и слушать себя, доверие своей интуиции, умение замечать знаки от жизни, понимание во имя чего и ради чего вы совершаете определенные действия, умение прислушиваться к себе и доверять своим выборам

9)контакт с телом

чувствительность к своему телу, забота о нем, уделяем ему внимания, внешняя красота тела, спорт, секс
тело, как ресурс
контакт с телом
Здоровье

10)заземленность

хорошее чувство себя, своего тела, пространства, момента здесь и сейчас , своих границ, чувство внутренней опоры для того чтоб действовать, пробуждение внутренней силы

11)помощь извне

помощь окружения, близких людей, наставников, учителей, ангелов и т.д.
Когда приходит помощь оттуда где ее не ждешь, умение принимать помощь, принимать подарки, благодарить, доверять жизни, быть открытым

12)искренность и честность с собой

проявленность, открыто говорить о своих желаниях, освобождение от иллюзий и ложных надежд, принятие реальности

13)истинный я

какова моя истинная суть, для чего я живу, чего я хочу, куда я иду, внутренняя самоидентификация

14)новая реальность

формирование желаемой реальности, открытие новому, гибкость, адаптивность, внутренние и внешние изменения

15)место силы

поиск места силы извне и формирование этого места силы внутри себя “ Я и есть свое место силы”, открытие своих сил и потенциала

16)здесь и сейчас

отпускаем прошлое, не фокусируемся на будущем, максимально в моменте : что происходит сейчас, что в моей жизни происходит сейчас? что со мной сейчас? что с моим окружением сейчас? где я сейчас?

17)Отношения с МИРОМ

Гармония с миром
Мои отношения с миром. Контакт с миром

мое взаимодействие с миром, отношения с: собой, людьми, семьей, родом, коллегами, финансами. Сюда же входит выбор души
Квадрат Берна (я ок - ты ок и т.д.)

18) **отношения**

-влюбленность,присвоение,отторжение,принятие,уважение, дружба, отношения и взаимодействие с собой, с людьми, в семье, социуме, коллективе, с миром, со Вселенной,перестраиваем отношения с будущим,Отношения с миром

19) **Этап принятия**

- готовность к новому, варианты изменения, вовлеченность,успех достижения, новая модель поведения

20) **Эмоции**

Внутреннее состояние мысли чувства . Развитие эмоционального интеллекта , Проживание состояний . Использование эмоций для достижения цели и решения задач. Какие у меня есть возможности (ресурсы) чтобы достичь желаемого состояния . Чего Я не вижу чтобы прийти к своей цели

Внутреннее состояние: эмоции, мысли и чувства. Развитие эмоционального интеллекта, проживание состояний, опора на эмоции, использование эмоций для достижения цели и решения задач.

Какие эмоции хочет испытать по окончанию игры ? Или возможно видит картинку но не поднимет как к этому прийти.

21) **Внутренний ребёнок** 🧒

эмоциональность, реактивность, игривость,стремление к заботе, наивность поиск признания, эмоциональная ранимость,чувство удивления или изумления

22) **Энергии**

духовная, ментальная, физическая, денежная, сексуальная, творческая и т.д.

23) молодость как уникальность» (какая я молодая, как восстановить молодость, как это воплотить в жизнь, реальные действия)

24) **«Материализация-социализация»**

как материализовать желаемые вещи, как социализироваться в социуме, обретение финансового изобилия, поддержка окружения

25)«Я как профессионал»

какие мои таланты, опыт, профессиональные качества, как я могу реализоваться

26) Энергия изобилия", который будет вмещать:

энергия жизни, источник изобилия, энергия удовольствия, радость жизни, сексуальная энергия, денежный поток, связь с высшим я, доверие Вселенной, новая реальность, ценность времени, масштаб

27) Добавить тему денег в каждый блок, адаптируя под тему блока. Например, в Отношения с миром - тема баланса "брать-давать". В блок Я и Ценность себя - умение определять свою ценность и разрешать себе больше

28) Добавить тему "Диалог с высшим я" в каждый блок и сделать красной нитью игры, чтобы в каждом блоке человек мог проявить себя в этом диалоге, услышать или сказать важное себе от имени Высшего Я

29)Время

Время для своей жизни
время на себя
распределение времени

30)**Родовые программы** (если берем в игру + то обязательно разрабатываем максимально детализированную методичку инструкцию по выходу из родовых программ и работы с ними)

31)Сексуальная энергия

32)Миссия

профориентация: дело души, предназначение и т.д.

33)Образование: навыки, компетенции

34)левел ап: переход на новый уровень своей жизни, раскрытие себя

35)Этап маски что прячу за маской ,сколько у меня масок

чего я не вижу, что очевидно

36)Диалог с нейросетью так как он нас понимает

37)Монетизация

Креативы:

Место, где можно пополнять силы

Место силы

Этап нет, но какой то островок вдохновения в каждый этап (как ретритный островок для пополнения энергии)

Есть много женских образов. Как будем это обыгрывать?

Предложение создать мужские образы, как обыграть их?

очень много позитивных картинок, для универсальной колоды хотелось бы больше разных состояний и эмоций.

По картинкам: очень много женских образов, причем только позитивных. Желательно добавить образы:

- о теневых сторонах
- о проблемах, препятствующих достижению целей
- о блоках, травмах и кризисах.

Также определить возрастную категорию игроков и отталкиваться от этого в том числе.

Этапов больше не добавлять, но ввести еще например 3 возможности(колоды) как вспомогательные:

- 1) Помощь из вне (колода микс: картинки, цитаты, тексты, символы...)
- 2) Работа с телом+заземленность(задания+вопросы. Пример: что бы тебе хотелось сделать прямо сейчас...)
- 3) Время (колода с разными картинками часов + тексты)

В помощь ввести колоды карт. Карты подсказки , карточки с бонусами от вас лично (практику к этой теме)ценными подсказками и подарочками.

Какие эмоции хочет испытать по окончанию игры ? Или возможно видит картинку но не поднимет как к этому прийти.Сделать картинки (образы) желаемых состояний в разных сферах жизни

Не хватает:

Материального, земного, реализация в этом мире как профессионала, карта, сознательность как интеграция, освобождение от привязок, мужские образы (мужчина-защитник, мужчина уверенность и радость, успешный мужчина), добавить картинку с картой местности

Заземлить игру. Много в Духовность, мало в Материальность

Словосочетание “этап выживания” убрать, выживание это больше к ресурсам относится. И как-то звучит пессимистично на наш взгляд.

Предлагаем заменить слово "оторжение" на "Умение сказать Нет/Да" исходя в каком этапе выпадет это поле

родовые программы

это большая тема для отдельной игры, во-вторых это опасная тема, в которую не хотелось бы погружаться в рамках этой игры без дальнейшей поддержки специалиста при необходимости. Погрузившись в родовые программы, человеку может быть недостаточно информации для выхода из них, которую мы можем вложить в игру.

: Особо ничего не хочется добавить. Потому, что какие бы мы не создали картинки, каждая из них будет иметь свой смысл для каждого из игроков. Картинки лишь зеркалят то, что есть в человеке. Поэтому по большому счету любые картинки, созданные нами будут очень хорошо работать в зависимости от направления игры и вопроса в ней.

В рамках, концепции универсальной игры на наш взгляд, чем проще и понятнее будет структура игры, тем легче ее будет адаптировать под разные специализации

Итого получается 5 этапов, чтобы не перегружать игру.