

Книга-тренинг от несерьёзного сказкотерапевта



Жанна Коробкина

СКАЗКА О ТВОЁМ ДЕЛЕ

Жанна Коробкина
Сказка о твоём Деле.
Книга-тренинг от
несерьёзного сказкотерапевта
Серия «Сказка-тренинг»

*<https://litres.ru/74085001>
SelfPub; 2026*

Аннотация

Представьте, что ваш бизнес или карьера — это сказочное приключение, где каждый персонаж — часть пути к успеху. А древние шаманские практики помогают увидеть новые возможности.

С помощью этой книги вы:

- найдёте духа вашего дела,
- превратите проблемы в волшебные испытания,
- победите внутренних драконов,
- создадите уникальную сказку о собственном пути.

Идеально подойдёт тем, кто:

- ищет новые идеи для развития бизнеса или проекта,
- хочет преодолеть карьерные препятствия,
- мечтает о переменах в профессиональной жизни,
- готов взглянуть на привычные вещи под необычным углом.

Погрузитесь в мир, где бизнес-стратегия встречается с волшебством сказки, а древняя мудрость помогает достигать современных целей. Эта книга станет вашим верным спутником на пути к успеху, превращая сложные задачи в увлекательное приключение.

Откройте для себя силу сказочной магии в карьере и бизнесе!

Содержание

Самая шаманская сказка	5
Капля теории	12
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Жанна Коробкина

Сказка о твоём Деле. Книга-тренинг от несерьёзного сказкотерапевта

Самая шаманская сказка

А давайте сотворим сказку про ваше дело?

Есть у вас проект, который вы с любовью развиваете? Или уже целый бизнес. А, может, только планируете начать. Или с работой разобраться хотите. Новую найти или на старой получше устроиться.

Не сомневаюсь, что вы уже многое знаете или, как минимум, слышали про разные умные маркетинги и психологию собственника, и целевые аудитории, и прочее разное.

Давайте добавим к этому богатству немного сказочной магии. Спорим, так вы ещё не делали? А если вдруг делали, то не грех и повторить.

Перенесём ситуацию в вашем проекте, бизнесе на территорию образов и метафор. Посмотрим на них глазами под-

сознания.

Это путешествие для вас, если вы хотите:

- выработать или скорректировать стратегию действий в своем проекте (у кролика и у акулы стратегии будут разные),
- открыто продавать свои услуги без страха (победить Горыныча внутри, что постоянно угрожает пожарами и разорением),
- пробить финансовый потолок или выйти из застоя в своем проекте (обрести свой золотой грааль в конце сказки),
- чувствуете, что пришло время что-то изменить, но пока не понимаете, в каком ключе это лучше сделать.

На одном из курсов по продвижению, в котором я училась несколько лет назад и параллельно проводила подобный тренинг, уже первого образа было достаточно некоторым участникам, чтобы понять, почему не могут продвинуться вперед.

Ну, а мы покрутим этот образ со всех сторон да ещё и в сказке до ума доведём. Такая вот сказочная проективная магия.

О каком образе я сейчас говорю? Давайте по порядку.

Шаманы верят, что у каждого человека, здания, территории есть свой дух, отражающий сущность и ключевые особенности объекта. Если что-то ломается снаружи, ищи причину внутри.

Сказка — идеальное поле, где нужный дух покажет себя во всей красе.

Не пугайтесь, прыгать у костра с бубном не придётся. Ну, только если сами захотите. Сейчас объясню, при чём тут шаманы и сказка.

Сказка переплетена с теми образами, что бродят в коллективном бессознательном. Кому лучше ориентироваться на этой территории, как не шаманам. Недаром путь героя в сказке и путь шамана по высшим и нижним мирам очень близки по структуре.

Повторюсь, шаманы верят, что у каждого человека, здания, территории есть свой дух. Отражающий сущность и ключевые особенности объекта.

Вспомните гербы городов, символы спортивных клубов и олимпиад. Что там звери-птицы делают? Силушкой, энергией своей оживляют да жизни духом наполняют.

Мишку с Олимпиады-80 многие помнят? Ещё как. А вместе с ним и Бабу-Ягу, которая против. Отличный пример, кстати, для сказки про дело.

Нам с вами это и предстоит. Найти духа вашего дела. Вытащить на свет злодея, что мешает этому духу. Добавить себя-героя и отправить в сказочное путешествие, в котором герой непременно победит злодея и наладит контакт с духом.

Сказка — идеальное поле, где нужный дух покажет себя во всей красе. Это может быть животное или представитель растительного мира. Или сказочный, фэнтезийный пер-

сонаж.

С поиска такого персонажа мы и начнём сказку о вашем деле. Самую шаманскую сказку в моём арсенале.

Последовательность работы над сказкой

Первый этап

Формируем персонажей (героев и злодеев), тот самый золотой грааль, за которым мы отправляемся в сказку, ваш личный план победы.

Какая сказка может быть без победы героя?

К этой победе не всегда просто прийти, об этом дальше поговорим, но стремиться к ней необходимо.

На первой неделе по сути мы с вами нарабатываем такой костяк сказки, на который потом вы будете нанизывать свой сюжет.

Второй этап

Вы пишете сказку или как минимум её структуру. Такую уже полную, расширенную структуру.

Третий этап

Вашу сказку, в идеале уже готовую или приближенную к завершённому виду, перечитываем, дорабатываем и оживляем.

Исходя из тех подсказок, которые даст ваша сказка, выстраиваем стратегию развития. Соответственно, развития вашего проекта или развития вашей карьерной линии, если этот вопрос актуальнее.

Варианты работы

1. У вас уже есть свой проект

Вполне вероятно, что у вас уже образ духа сформирован. Уже есть где-то рядом, и мы с вами его найдём.

2. Проект пока в самом начале, в самом зачатке

Вы только хотите начать, сейчас находитесь на уровне идеи. Значит, вы будете искать того персонажа, который наиболее близок к желаемому направлению и который поможет вам это направление определить и проявить.

Здесь будет важно, понимаете ли вы, с чего хотите начать, в какой области двигаться или пока ещё выбираете, потому что, как вариант, у вас большой выбор компетенций. Или наоборот, вам кажется, что ваших знаний недостаточно, вы сомневаетесь в себе. Здесь будут разные варианты сказок.

3. Работаете по найму

Хотите выйти на работу. Либо хотите наладить атмосферу там, где уже работаете. Либо продвинуться по карьерной лестнице, но что-то мешает. А, может, хотите сменить работу, потому что на этой некомфортно, не видите перспектив, коллектив не нравится или начальник, хотите другую работу.

В этом случае вы будете смотреть на ту организацию, в которой работаете или хотите работать, и подбирать образы для неё. И работаете уже дальше с ними, пускаете эти образы в свою сказку.

Примерный план нашего путешествия

Глава 1. Дух твоего дела

- Ищем образ духа вашего дела,
- Знакомимся с духом и выявляем противоречия.

Глава 2. Цели и Страшилки

- Изучаем образ духа,
- Ищем несоответствия с целями и задачами.

Глава 3. Главный Герой

- Кто вы в вашей сказке про Дело,
- Герой и Дух — уживутся ли в одной сказке?

Глава 4. Привет, Кощеюшка!

- Что за злодей стоит у вас на пути?
- Какое препятствие он олицетворяет?

Глава 5. Точка сборки

- Составляем план сказки.

Глава 6. Подсказки для сказки

- Пишем сказку да на грабли не наступаем.

Глава 7. Оживляем сказку

- Собираем сказку и готовим ритуал (практику для усиления сказки).

Глава 8. Стратегия

— Составляем стратегию развития вашего дела, опираясь на подсказки из сказки.

Хотите посмотреть на своё дело, бизнес, работу глазами вашего подсознания? И изменить эту картинку на пользу дела?

Готовьтесь к сказочному путешествию.

Капля теории

Когда мы с вами пишем сказку, самое главное – это проработка персонажей и действий. А теории нам нужна действительно капля, для того чтобы понимать, что история базируется на истоках.

Мы все выросли на сказках. В детстве мамы читают нам сказки, из них мы впитываем, что такое хорошо, что такое плохо. Мы прячемся под одеялом от Бабы-Яги или какого-то чудовища, но просим маму читать и читать снова и снова, пока страх не уходит. И сказка помогает этот страх преодолеть.

Взрослые могут ворчать: сколько можно читать одно и то же, а для ребёнка это важно, потому что его душа в этот момент проходит свой путь шамана, путь души.

Сказка по сути это и есть путь шамана, путь магии. Когда изучаешь магию, что вы видите в ней? Если это такая транссовая магия с тоннелями, с погружениями, там вас встречают различные персонажи, разговаривают звери, встречаются разные духи. Духи природы, духи человека, духи бизнеса, как в нашем случае.

Сказка она как нельзя лучше отражает весь этот путь. И само вот это трансформационное иницилирующее путешествие, которое переносит нас из точки сейчас в точку долго и счастливо. Туда, где мы уже совершаем прорыв, где дости-

гаем целей, к которым стремимся.

Скорее всего, вы знакомы или хотя бы краем уха слышали о таком понятии как животное силы или дух силы, которое есть у каждого человека и которое отражает его сущность. Если смотрели фильм «Золотой компас» или читали книгу, вспомните, как хорошо там передаётся вот это взаимодействие со своим животным силы, деймоном. Если вы обратитесь к шаману или какому-то колдуну насчёт своего бизнеса, то что он будет делать? Он будет искать тотем вашего бизнеса, животное силы, какую-то единицу сказочную, которая стоит за вашим бизнесом или проектом. Такого духа можно найти у чего угодно: у квартиры, например. Кто-то оставляет им молочко на ночь, кто-то не верит в них. Домовой по сути это такое существо, которое отражает атмосферу в доме, благополучие или неблагополучие.

Мы с вами можем увидеть зверей или магических существ в символике городов, спортивных клубов, команд. Что происходит при этом? Через образ зверя люди стараются взять себе его сильные стороны. Заручаются его поддержкой. Если это образ медведя, тигра, волка. Сильные стороны зверя перенести на участников команды. Тех, кто сейчас входит в этот эгрегор, т.е в это объединение людей.

Объединение людей всегда порождает некую атмосферу. И у этой атмосферы можно найти некий дух. Когда единица стабильная, это уже конкретный проект, организация, бизнес, то эта атмосфера уже есть величина постоянная. Неда-

ром есть выражение командный дух.

Шаман, если перед ним стоит задача поработать с каким-то бизнесом, будет искать этого духа. То есть некую энергию, атмосферу, эгрегор. Шаман найдёт существо, которое может представить облик вот этого эгрегора, его характерные черты. И если, например, у какой-то компании таким образом, духом будет зайчик, а у другой компании серый волк, то вполне очевидно, кто здесь может победить или проиграть. Если это природная среда. Если же это какой-нибудь хитрый заяц, как братец Кролик и братец Лис из сказки, то здесь он выкручивается совершенно по-другому. Он хитрый и находчивый. Сказка даёт подсказку о том, что у зайца тоже есть свой путь. Он может сидеть, прижав ушки, считая себя маленьким кроликом, который спрятался, потому что боится волка или тигра, боится, что его съедят. И этот же заяц может выработать для себя стратегию, в которой он находит богатые поляны подходящей для питания травы в таком месте, куда хищники и носа не кажут.

Наша с вами задача на первом этапе — определить вот этого персонажа, который будет в вашей сказке. Духа вашего дела, вашего проекта или той организации, в которой вы работаете. Затем определить героя, злодея и прочих участников, если они потребуются.

Но не будем забегать вперёд, и начнём с духа.

А если вас смущает слово дух, замените его на комфортный для вас. Например, на образ силы вашего проекта, биз-

неса.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.