



# 99 IDEAS

PARA DIVERTIRSE  
EN EL TRABAJO

[HUMORPOSITIVO.COM](http://HUMORPOSITIVO.COM)

# INTRODUCCIÓN

## SERIEDAD SIN SOLEMNIDAD

Todos sabemos que el lunes por la mañana cuesta. Ay, como cuesta... No olvidemos que la palabra "trabajo" proviene de "tripalium", un antiguo instrumento de tortura.

Sin embargo, numerosos estudios demuestran que las emociones positivas, además de placenteras, son precisamente las que nos preparan para el trabajo: nos vuelven más creativos, nos motivan, crean equipo, mejoran la toma de decisiones, optimizan la comunicación... Es por ello que Google y tantas otras empresas se toman el humor y la diversión muy en serio.

Afortunadamente, hay muchas formas de añadirle una chispa a la vida laboral. En esta pequeña guía de Humor Positivo, te ofrecemos 99 ideas para inyectarle ritmo y buen rollo a tu día-a-día en la oficina, tienda, almacén, fábrica, nave espacial, etc... Concretamente:

- 9 remedios anti-estrés
- 9 juguetes que no pueden faltar en tu entorno laboral
- 9 ritos muy divertidos
- 9 formas de celebrar en equipo
- 9 inocentadas laborales
- 9 métodos para revolucionar tus reuniones
- 9 actividades conjuntas para crear buen rollo
- 9 ideas para divertirte con tus clientes
- 9 juegos que convertirán tu coffee break en un recreo
- 9 regalos que pedir a tus jefes por reyes
- 9 decisiones de alto nivel para promocionar la diversión laboral

No se trata de ponerlas todas en práctica. Al menos, no todas a la vez! Tampoco es cuestión de transformar el trabajo en un circo. El asunto es inspirarse y añadir, de vez en cuando, algún toque de diversión a la rutina diaria. Lo que buscamos es la seriedad bien entendida. La seriedad sin solemnidad.

Algunas de estas ideas requerirán la colaboración de tu jefe, o incluso de la alta dirección. Pero muchas de ellas las puedes aplicar sin más cualquier miércoles por la tarde, o bien por tu cuenta o con tus colaboradores más cercanos.

Solo nos queda desearte mucha suerte, y sobre todo mucha diversión, al adaptar a tu entorno y poner en práctica las ideas que aquí te sugerimos.

¡Que cunda el humor!

Eduardo Jáuregui y Jesús Damián Fernández

# 9 REMEDIOS ANTI-ESTRÉS

TODOS CONOCEMOS LAS PELOTAS ANTI-ESTRÉS Y LOS MINI-JARDINES ZEN DE SOBREMESA. AQUÍ TIENES ALGUNAS PROPUESTAS QUE QUIZÁS NO SE TE HABRÁN OCURRIDO.



## 1. Papiroflexia

La pajarita de papel es todo un símbolo de la diversión en el trabajo. Pero no se trata de un mero entretenimiento, y mucho menos de una "perdida de tiempo". La papiroflexia es arte, es ciencia y es incluso una disciplina Zen que sirve para entrenar la mente y templar el alma. No hay nada más relajante, ni más elegante, que reciclar las páginas de un aburrido informe para convertirlo en una bella pajarita. Y lo mejor es que puedes regalarlas a compañeros, jefes, clientes... Por si no lo sabías, el filósofo Miguel de Unamuno iba dejando sus "papirolas" ahí por donde pasaba.

## 2. El peluche expiatorio

Cuando las cosas se ponen feas y las emociones bullen, apetece echarle las culpas a alguien y hacerle pagar por sus fechorías. Pero dar rienda suelta a nuestra ira puede acarreararnos problemas laborales, personales y hasta legales. Por lo tanto, ¿por qué no desahogarse contra un inocente pero inanimado peluche? Zarandéale, insúltale, mándale al otro de la oficina de una patada. Incluso, si se ha portado mal de verdad, mantéalo sin piedad, como al Quijote. Suena terrible, lo sabemos. Pero Pruébalo, y verás como se apuntan todos tus compañeros.

### **3. Premio al peor cliente**

Si tus clientes te alteran la tensión arterial, quizás te inspire la iniciativa del director de una sucursal bancaria: El premio al "peor cliente de la semana". Los viernes se reunían todos los y las cajeros para compartir las anécdotas más terroríficas sufridas con sus clientes, animadas por el premio al 'mejor' cuento: una botella de vino francés. No solo mejoró el clima entre el personal, sino que se prestó un mejor servicio a los clientes, ya que los cajeros comenzaron a esforzarse por recibir a los más "difíciles" para así ganar el concurso. Y sobre todo, pasaron de angustiarse a disfrutar con los pollos que les montaban.

### **4. Brigada Uy-Uy-Uy**

La "brigada uyuyuy" es una escuadra de emergencia que se reúne rápidamente y entra en acción cada vez que alguien sufre una crisis, como la pérdida de un documento importante por causa de un ordenador se bloquea. Ante la crisis, se procederá de la siguiente manera:

-La víctima lanza la alarma: "¡Brigada Uyuyuy!"

-Inmediatamente la escuadra (previamente entrenada) se agrupa y rodea a la persona o situación.

-Si el motivo de la alarma no es evidente, la víctima explica su crisis.

-Al instante, la brigada entra en acción. Durante un minuto, repiten una serie de lamentos rítmicos repetitivos: algunos "uyuyuyuyuyuy...", otros "ayayayay...", "oyoyoyoy...", "mamma mía...", "caramba, caramba...". Todo ello acompañado de expresiones faciales compungidas y de una coreografía precisa: movimiento pendular del cuerpo, manos en la cabeza, etc.

-Al cabo del minuto, satisfecha por el alivio ofrecido a la víctima, la brigada se dispersa y sus componentes regresan a sus puestos de trabajo.

### **5. Reducir el presupuesto**

Si te vuelven a pedir que reduzcas el presupuesto al 50%, no te angusties. Te acercas a la sala de fotocopias, seleccionas la opción "reducir al 50%", le das al botón verde y ¡ya está! El presupuesto, reducido a la mitad en un instante. Si cuela cuela (¡tenemos constancia de que en algún caso ha colado!)-- y si no, al menos te divertirás un rato.

### **6. Hora loca**

Se escoge un horario preciso. A ser posible la peor hora del día, cuando más cuesta arriba se ponen las cosas. Las 17:37 de la tarde puede ser una buena opción. Al llegar este momento, toda la gente de la oficina (o la que llegues a convencer) hace girar sus sillas durante 30 segundos, sin parar y de manera descontrolada. Tras este mini-descanso absurdo, vuelven a lo que estaban haciendo.

## **7. Mueve el esqueleto**

Todo el mundo sabe que el ejercicio físico es uno de los mejores remedios para el estrés. O sea que déjalo todo, sal pitando por la puerta y échate una carrera alrededor del bloque. O métete en el cubículo del baño con los cascos puestos, "We will rock you" de Queen a todo volumen, y desahógate con un microbaile alocado.

## **8. Nariz de clown**

Ah sí, la nariz de clown —y atención, que decimos "clown", no payaso, porque todos sabemos que en inglés cualquier tontería suena mejor. Se trata de una herramienta multiusos fundamental. Puedes llevarla en el bolsillo, en la mochila, en el bolso, o mantener siempre una (o mejor aun, unas cuantas) en el primer cajón del despacho, para reuniones especialmente tensas. Nunca sabes cuando la vas a necesitar. Y en la guantera del coche es fundamental. El tráfico nunca será igual.

## **9. Guerra de globos**

Esta sugerencia requiere más organización, pero el resultado vale la pena, y además sirve para desestresar a todo el personal de golpe. Se inflan globos de distintos colores y se crean grupos: rojo, verde, amarillo, blanco... Entonces alguien va llamando distintas combinaciones a la "batalla": "¡Rojo contra verde!", "¡Blanco contra amarillo!". Cuando toca luchar, los participantes de un grupo se lanzan a por sus contrincantes, a saco. Se termina con un "¡todos contra todos!" Y para mayor desahogo, al final se revientan todos los globos en una traca final atronadora.

# 9 JUGUETES QUE NO PUEDEN FALTAR EN TU ENTORNO LABORAL

NO SON SOLO PARA LOS NIÑOS. O MEJOR DICHO, TODOS TENEMOS UN NIÑO, O UNA NIÑA, INTERIOR, QUE SE SIENTE MÁS A GUSTO CON UN JUGUETE ENTRE LAS MANOS. SON HERRAMIENTAS QUE REDUCEN TENSIONES, CREAN EQUIPO Y ESTIMULAN LA CREATIVIDAD, ENTRE OTROS BENEFICIOS. AQUÍ TIENES ALGUNAS IDEAS AL ALCANCE DE CUALQUIER PRESUPUESTO.



## 1. Canasta de baloncesto

Es muy socorrida, pero es que mola. Puede usarse en solitario o en competición con los compañeros y compañeras, incluso con premios y apuestas. Ahora venden unas que hasta emiten el sonido de todo un estadio celebrando cuando enceastas el balón. Y hablando de balones, los mejores para la oficina son los de gomaespuma, ¡a ver si vas a romper algo!

## 2. Lego

El Lego relaja los nervios, es creativo, tiene infinitas posibilidades, y mancha menos que la plastilina. Incluso se ha desarrollado una metodología, el Lego Serious Play, para trabajar problemas y dar con soluciones a través de esta sencilla actividad lúdica. Pero no hace falta traer consultores para disfrutar de ello. Basta tener una buena caja de bloques en la sala de reuniones, y dejarse llevar durante las sesiones de trabajo. Eso sí, ¡no hagas como tus hijos y recoge las piezas del suelo...!

### **3. Oráculo**

En el mundo de los negocios, hay que tomar muchas decisiones complejas. Y a menudo cuesta horrores elegir entre las distintas opciones. Para estas situaciones, basta tener a mano una de esas bolas de 8 del billar con un cubito dentro que da respuestas a tus dudas: “diría que sí”, “mis fuentes me dicen que no”, “debes confiar en ello”, y así hasta veinte posibles soluciones. Es una tontería como una casa, pero no veas si da juego. Otra alternativa creativa es inventarse el propio oráculo: una cajita con pinta de antigua llena de papelines que la gente va añadiendo, con respuestas crípticas o profundas tipo “Mira al cielo”, “Añádele tres cucharadas de azúcar” o “A veces, es mejor ir en burro.”

### **4. Muñecos**

Hay muñecos para todos los gustos: gorilas hinchables, peluches gigantes, robots inteligentes... Pueden emplearse como mascotas, para acompañarnos en reuniones importantes o —¿por qué no?— para jugar con ellos. Hoy en día están de moda los muñecos de onda friki: figuras de Star Wars o Juego de Tronos, personajes manga, estatuas de superhéroes y demás.

### **5. Trucos de magia**

No hace falta ser Juan Tamariz. En las tiendas de ilusionismo venden barajas trucadas, pulgares falsos y todo tipo de artimañas que sirven para dejar al personal patidifuso, con un mínimo de práctica. Y estos trucos tienen muchas utilidades, para sorprender en un primer encuentro con clientes, por ejemplo. O para demostrar visualmente como vamos a hacer “desaparecer” la competencia o “multiplicar” las ventas.

### **6. Juegos de mesa**

El ajedrez, las damas, el go, los naipes, los dominós y otros juegos clásicos de mesa no quedan mal en ningún sitio. Y son un gran recurso para los momentos de descanso, si no tenemos mesas de fútbolín o ping-pong como en Google. También sirven para crear relaciones inesperadas entre los empleados, mediante la organización de torneos.

### **7. Disfraces**

Un baúl o armario de los disfraces bien surtido, lo sabe cualquier niño de 5 años, es una puerta a mil mundos de la imaginación. No hay nada como vestirse de pirata, espada en mano, para enfrentarse a un nuevo proyecto. Y todos sabemos que para realizar ciertas llamadas telefónicas especialmente complicadas, resulta absolutamente imprescindible ponerse peluca gigante y gafotas en forma de estrella.

### **8. Frisbis y boomerangs blandos**

Los frisbis más adecuados para uso en interiores suelen ser de goma, aunque los hay también de tela. Los boomerangs, de gomaspuma. Y son maravillosos, porque no hay nada para despejar la mente, como hacer que algo vuele.

## 9. Pistolas Nerf

Son pistolas que disparan proyectiles blandos, y han tenido un enorme éxito en el mundo corporativo. Si googleas "Office nerf war", entenderás de lo que hablamos. Y vas a querer todo un arsenal de ellas...



# 9 RITOS MUY DIVERTIDOS

LOS ANTROPÓLOGOS SABEN QUE TODA TRIBU TIENE RITOS QUE SIRVEN PARA UNIR Y ANIMAR A SUS MIEMBROS: COSTUMBRES, CELEBRACIONES, SACRIFICIOS HUMANOS... EJEM, NO, PERDÓN, ESO LO DEJAMOS MEJOR PARA LAS PELÍCULAS DE KING KONG. A LO QUE NOS REFERIMOS SON RITOS SIMPÁTICOS COMO ESTOS:



## 1. Churroterapia

Crujientes churros. Chocolate tan espeso que sostiene la cucharilla. Sabemos que no son lo más saludable. Pero ¿y el chute de buen rollo que te entra? Sí, querido amigo o amiga, después de un desayuno contundente de C&C, como dirían en el Silicon Valley, es imposible no venirse arriba. La crisis y las manías del jefe pasan a segundo plano. El estrés se desvanece como las virutas de humo que se elevan desde la taza. Entran ganas de comerse el mundo entero, y no dejar ni una aceitosa miga, ni una dulce gota.

Por lo tanto, establece el rito de los churros para tu equipo al menos una vez al mes. Puede ser una visita a un establecimiento, si no queda lejos, o un envío a domicilio. Si es para toda una empresa (conocemos algún caso), no te puedes imaginar que momentazo cuando llega el email, por ejemplo el viernes a media mañana: "¡Ya están aquí los churros!"

Nota: en verano se puede sustituir por el helado, como no. Aunque en algunas oficinas ponen un aire acondicionado que es casi mejor quedarse con los churros.

## **2. Prohibido enfadarse**

Es natural. Hay veces que la sangre bulle, y alguien del equipo, o incluso dos o tres, se ponen como el Pato Donald en sus peores momentos. ¿Qué podemos hacer entonces? Todos tranquilos. Hay un remedio infalible: el cartel de “prohibido enfadarse”.

Instrucciones: Se diseña un divertido cartel con las palabras “prohibido enfadarse” acompañado por un dibujo o una foto ilustrativa. Cuando alguien se enfada, se le saca el cartel. A la tercera, deberá invitar a todos a unos churros (ver punto uno). Parece que no, pero es un método que funciona.

## **3. Fotocall heroico**

Para arrancar un proyecto, es buena práctica sacarse todos una foto en pose heroica, como enfrentándose al desafío. Si además tenemos elementos de disfraz para añadirle color y realismo a la imagen (véase la sección de juguetes), mejor aun. Otra opción es engañarle a algún experto en Photoshop para que transforme la imagen en algo aun más espectacular: poniendo las cabezas de los compañeros sobre los cuerpos de una selección de fútbol, por ejemplo, o sobre el poster de alguna película de los Avengers.

## **4. Jugarse los cafes a los chinos**

¿Qué no sabes jugar a los chinos? Pues ya es hora de que aprendas, y tus compañeros de equipo también.

Reglas: Cada jugador tiene 3 monedas. En cada ronda cada jugador guarda a escondidas entre ninguna y 3 monedas en su mano, que a continuación muestra cerrada al resto de jugadores, con el brazo estirado delante de sí. Entonces cada jugador por turno dice una cifra, intentando adivinar cuantas monedas suman todas las manos. No se puede repetir una cifra ya dicha por otro. A continuación se abren las manos y se determina quién ha acertado o más se ha acercado, y se pasa a la siguiente ronda, que jugarán solo los perdedores. Así hasta que quede un perdedor.

Además de poder jugarse a la hora de la comida, puede usarse en cualquier momento para, por ejemplo, decidir quién deberá realizar una tarea poco deseable.

## **5. Todos somos humanos**

Cuando entra un nuevo empleado en la empresa, o en un equipo, deberá contar una anécdota de cuando, alguna vez en su vida, hizo el ridículo. Una que se pueda contar, claro, porque hay algunas... También puede realizarse una ronda de contar este tipo de anécdotas al inicio de un nuevo equipo de trabajo.

## **6. Afortunadamente**

Consiste en crear la costumbre de sacar partido cómico a las desventuras, buscando el lado positivo que no tienen. Algo así como cuando en La Guerra de las Galaxias los protagonistas caen en una enorme máquina para aplastar la basura, cuyas paredes comienzan a acercarse entre sí inexorablemente, y Han Solo comenta, "Una cosa es segura. Vamos a acabar mucho más flaquitos." En este caso, proponemos comenzar la respuesta divertida con la palabra "Afortunadamente". Por ejemplo, se rompe la impresora: "Afortunadamente, así practicamos nuestra caligrafía"; se retrasa el vuelo para una reunión crítica de negocios "Afortunadamente, así podemos explorar el aeropuerto"; etc...

## **7. Antología de los errores**

Se compra un impresionante cuaderno de tapas de cuero, donde iremos recogiendo los más esplendorosos desastres, fracasos y meteduras de pata de la empresa o el equipo. En algunos casos, pueden cambiarse los nombres para no dejar por escrito asuntos que podrían causar excesivo bochorno a los protagonistas. Al menos una vez al año, se trata de hacer un recuento de este tipo de anécdotas para ir rellenando la antología.

## **8. Ladrillazo al que llega tarde a una reunión**

Crear buen rollo no es incompatible con la disciplina. Pero que sea con un ladrillo de gomaespuma, ¿eh? Que los otros duelen. Una variante es poner prenda: el que llega tarde deberá cantar una canción al final de la reunión. O declamar una poesía. O peor aun, contar un chiste.

## **9. Celebrar el Día Internacional de la Diversión en el Trabajo**

¿Que no lo conoces? Ya, es que aun no es tan popular como la Navidad o el Halloween. Pero aunque no te lo creas, ya hay cientos de empresas que lo celebran, cada 1 de abril (o si cae en festivo, cuando puedas esa semana). Nosotros desde Humor Positivo lo promocionamos en los medios de comunicación cada año. Googlealo y encontrarás muchas ideas sobre cómo celebrarlo en nuestra página web. Y hablando de celebraciones...

# 9 FORMAS DE CELEBRAR EN EQUIPO

LAS CELEBRACIONES SON IDEALES PARA GENERAR BUEN ROLLO. PONEN EL FOCO EN LO POSITIVO Y MULTIPLICAN SU IMPACTO EMOCIONAL. PERO A MENUDO EN EL MUNDO DEL TRABAJO, PERDEMOS MUCHAS OPORTUNIDADES. AQUÍ VAN ALGUNAS IDEAS...



## 1. El gong

No tiene por qué ser literalmente un gong. Puede sustituirse por algún otro elemento que nos permita celebrar las pequeñas victorias del día a día. La idea nos viene de una división de ventas de IBM en la que realmente instalaron un gong que se hacía sonar cuando alguien conseguía una venta importante. Acto seguido, se acercaba el afortunado vendedor a un hipódromo en miniatura que decoraba una esquina de la oficina y sacaba su "jinete" de la jaula, que iba avanzando por la pista con sucesivas ventas. El ganador o ganadora del día se hacía una fotografía con el VP de ventas y recibía el honor de poder escoger a la persona que la mañana siguiente tocaría el tuba durante la canción de ventas con la que iniciaban la jornada.

## 2. Hacer la ola

En general, cuando alguien del equipo triunfa, se sale, o sencillamente realiza un esfuerzo especial, hay que reconocérselo. Se le puede agradecer simplemente, se le puede dar unas palmaditas en la espalda, pero aun mejor es convocar a todo el equipo para hacerle una ola, como en los estadios de fútbol. A ser posible precedida por la frase coreada con mucha emoción: "Ese chico/esa chica como mola, se merece una ola...".

También puede inventarse algún otro tipo de reconocimiento simbólico, como una enorme ovación sorpresa, en plan emboscada que se convoca secretamente por email, alrededor de su mesa de trabajo. Si su esfuerzo realmente se merece algo gordo, ¿por qué no un desfile triunfal con confeti, serpentinas, y música de banda de pueblo (o con una banda real)?

### **3. Grito de guerra**

Todos los mejores equipos tienen un grito de guerra que infunde terror en el corazón de los enemigos y coraje en los propios. Da igual el contenido verbal —“¡Al abordaje!”, “¡Towanda!”, “¡Haka!”, “¡Gagnam style!”, “¡Jarrrr!”— o los gestos y expresiones faciales que lo acompañen. Lo importante es tenerlo todos claro, y estar preparados para soltarlo en los momentos culminantes de la batalla, sobre todo tras la victoria final.

### **4. Fin de proyecto**

Cuando se termina un proyecto, o se alcanza un hito importante tras mucho trabajo, conviene preparar algún tipo de festejo para celebrarlo. Una salida para comer, o para tomar unas birras, es lo más habitual. Pero puede ser algo más creativo. En una empresa reservaban un servicio de té especial, con tetera antigua y tazas de porcelana, para estas ocasiones, a las que añadían pastas inglesas y otras delicias de pastelería fina.

Si el proyecto ha salido muy bien, se podrá brindar por el éxito. Pero incluso si las cosas han sido un desastre, se puede brindar por lo que Zorba el Griego denominaba ese “desastre esplendoroso”. En cualquier caso, se trata de una ocasión para hacer balance, recordar anécdotas, agradecer a todos por el esfuerzo, pedir perdón por haber dado tantos problemas a unos y a otros, y sacar alguna que otra foto escenificando los mejores y peores momentos. Si hay frikis en el grupo, puede incluso prepararse una proyección de algún “nuevo capítulo” de la saga Star Wars, con resumen de lo sucedido en letras amarillas que se alejan, y escenas clave de las películas de Lucas dobladas con nuevos diálogos que no entiendan más que los participantes.

### **5. Cumpleaños**

A todos nos gusta sentirnos especiales en este día. Y hay muchas formas de incorporar el rito del cumpleaños al mundo laboral, más allá de cantar la dichosa canción alrededor de una tarta en la sala de conferencias. Una idea es confabularse para diseñar una tarjeta real o virtual, por ejemplo con un gif animado que haga referencia a alguna particularidad del homenajeado. O decorar su espacio de trabajo según sus gustos y aficiones.

Si la empresa es grande, probablemente tenga más sentido juntar las celebraciones en un evento mensual. En una empresa lo llaman el “día de las tartas” y la ventaja es que se puede escoger entre la maravillosa selección de tartas variadas.

¿Y por qué no añadir alguna tradición un poco más marciana? Quizás los homenajeados deban bailar un tema musical escogido al azar entre las canciones de baile favoritas del grupo. O se les hace una foto divertida con disfraces. O deben contar el mayor éxito y la mayor catástrofe laboral del año. O se les entrega un certificado que les exime de las tareas más odiadas de la oficina durante ese mes. Otra idea interesante es estipular que los homenajeados de enero organizan la celebración de los homenajeados de febrero, y así sucesivamente.

## 6. Navidades

Es práctica casi universal organizar alguna fiesta de empresa en época navideña y repartir regalos o cestas de comida. Pero ¿por qué no añadirle algún toque original a la fiesta? Hace algunos años, la agencia de conferenciantes Thinking Heads organizó una cena navideña en la que el equipo tuvo la ocasión de conocer a Pepelú, un socio muy minoritario de la empresa del que siempre se había oído hablar.

Pero en realidad Pepelú no estaba en la cena. El que vino fue un falso Pepelú, un actor. Al inicio de la cena le presentaron a todos y le avisaron de que por favor no bebiera nada. Bebió. Empezó a eructar y a escuchar música en su ipod, se levantó y se puso a bailar tango a solas, quiso besar a todas las chicas y abrazar a todos los chicos. Provocó todo tipo de embarazosas escenas y terminó saliendo del restaurante, supuestamente para vomitar. Al cabo de un rato volvió perfectamente sobrio, para anunciar que había sido todo una broma. Las personas que estaban en aquella cena todavía se ríen de lo sucedido.



## **7. Día de los Inocentes**

Ya que hablamos de navidades y de bromas, ¿cómo nos vamos a olvidar de esta gran excusa para divertirnos en el trabajo? De hecho, hemos dedicado una sección entera de este ebook al asunto de las inocentadas (ver la siguiente sección)...

## **8. Retiro anual**

Muchas empresas mantienen la sana tradición de juntarse toda la plantilla una vez al año para repasar lo conseguido, fijar objetivos para el futuro y de paso crear equipo y pasarlo bien todos juntos. En estos eventos, hay muchas formas de generar emociones positivas, aparte del momento del jolgorio post-cena: talleres de percusión o de habilidades circenses, karting y otras aventuras outdoor, gymkhanas, mini-olimpiadas, espectáculos cómicos, juegos colaborativos, karaoke, concursos de baile...

Un clásico que funciona muy bien tras la cena es la ceremonia de premios con algunas categorías originales, además de las serias. Por ejemplo, al mejor sentido del humor, al empleado con el mejor peluquero, al mejor suegro, a la persona más sincera, al departamento más sexy, al cliente más difícil o a la mejor excusa para el retraso. Más allá del contenido, recomendamos darle al evento de cada año un tema que permita articular todos los diversos elementos. Puede ser una frase o eslogan ("salimos del túnel", "transformación"), un lugar (el oeste americano, el polo norte), un concepto (la evolución de las especies, la teoría cuántica), una referencia de cultura pop (los X-men, el Señor de los Anillos), o cualquier otro asunto que se nos ocurra.

## **9. Otras celebraciones menos habituales**

Además de fiestas tan conocidas como la Navidad, el Halloween, o el Día de la Diversión en el Trabajo (ver la anterior sección), podemos incorporar a la cultura interna alguna fiesta menos conocida. En los últimos años, se han creado fiestas para todos los gustos. Los matemáticos e ingenieros celebran el 14 de Marzo el "Día de Pi" (en honor al mágico número 3.14...). Los zoólogos celebran el "Día del Mono" el 14 de Diciembre. Los amantes de la fantasía y la ciencia ficción celebran el 25 de Mayo el "Día del Orgullo Friki".

Incluso —¿por qué no?— os podéis inventar un rito. El día del sombrero (todos tienen que traer algún sombrero, gorro o casco a la oficina), el día de los tirantes, el día del paraguas, el día de las pelucas, el día de los niños (se invita a los hijos de los empleados para que conozcan el lugar en el que trabaja su mamá o su papá), el día de la basura (para tirar papeles y reorganizar archivadores), el día de los 60 (o de los 70, 80...), el día de la playa, el día al revés, el día de los perros (no combinable con 'el día de los gatos').

# 9 INOCENTADAS LABORALES

HAY TARDES MUY LARGAS. HAY DÍAS QUE REQUIEREN UN PUNTO AÑADIDO DE EMOCIÓN. Y HAY GENTE QUE SE LO TIENE BIEN MEREcido. SÍ, HAY VECES QUE SE VUELVE NECESARIO GASTARLE UNA BROMA A TU COMPAÑERO O COMPAÑERA DE TRABAJO. SIN PASARTE ¿EH? DE BUEN ROLLO.



## 1. Cubrirle el coche de post-its

Se cubre todo —carrocería, cristales, neumáticos— a ser posible con un poco de arte, usando distintos colores. Opcional: puede incluirse algún mensaje en el diseño.

## 2. Pecera en el cajón

Hay que vaciar uno de esos cajones profundos, de los que se usan para colgar carpetas. Se forra el interior con una bolsa de plástico, se rellena de agua, y luego se añaden las decoraciones clásicas de pecera, mas los propios peces, claro. Nota: iluego hay que tener un plan para las pequeñas criaturas!

## 3. Sustitución de texto en el móvil

Esto le puede volver loco a cualquiera en pocos minutos. La única dificultad es que hay que acceder al teléfono de la víctima durante unos minutos. Se le abren los ajustes, y en los del teclado, se configuran algunas sustituciones de texto (igual que cuando “pq” se convierte automáticamente en “porque”): “Hola” pasa a ser “Hula”, “Gracias” a “Grufalo”, “Hoy” a “Ayer”, “Este” a “Oeste”, etc...

#### **4. Bocina de aire comprimido**

Se puede elevar la silla del compañero más alto de lo habitual, y luego pegarle el bote debajo del asiento, de forma que cuando se sienta... Otra opción es fijarla a la pared justo en el punto donde el pomo de una puerta pueda activarla al golpear contra ella.

#### **5. Tunearle la mesa**

Durante la hora de la comida, se transforma su mesa en algo sorprendente. Puede cubrirse con fotos del jefe (o de su cliente "favorito", o de gatos, si tiene alergia), decorarse con muñecos y posters de algún cantante o película que deteste, o incluso se puede forrar todo con papel de envolver hortera (cada objeto individualmente: teclado, pantalla, ratón, botella de agua, bote de bolígrafos, grapadora...).

#### **6. Regalo envenenado**

Para amantes de lo dulce y enemigos del veganismo. Se le regala una caja de pastelitos, bombones, donuts, etc con una pinta espectacular. Cuando lo abre, está lleno de palitos de zanahoria y de apio, galletitas de arroz, trozos de manzana, etc...

#### **7. Sensor del ratón**

Tapas el sensor del ratón con una pegatina que lleve tu mensaje: un monigote, un emoticono, la palabra "¡¡inocente!". Y grabas un vídeo de la víctima mientras se frustra con el dichoso ratón que "ya se ha roto"...

#### **8. Cumpleaños feliz**

Dejas una tarta en la nevera de la oficina y escribes sobre la caja (con rotulador, que sea lea bien): "Cumpleaños de XXXXX, NO COMER". La víctima se pasará todo el día recibiendo felicitaciones. Y lo mejor es que al final, os coméis la tarta.

#### **9. Nota de rescate**

Se le sustrae a la víctima algún objeto importante de su mesa (mejor si no es algo que necesita urgentemente, tipo su móvil o su portátil, pero allá tú), y se le deja una nota especificando las instrucciones para recuperarlo: "Ves a la sala de cafe y abre el armario de la izquierda". Al llegar al primer destino, se encuentra con (por ejemplo) una peluca cantosa y otra nota: "Ponte la peluca, sácate una foto y súbela a facebook. Luego dirígete a la oficina del jefe y pega en la puerta tres veces". Etc...

# 9 MÉTODOS PARA REVOLUCIONAR TUS REUNIONES

REUNIONES. SOLO DE CITARLAS, TE ENTRAN UNAS IRREFRENABLES GANAS DE BOSTEZAR, ¿A QUE SÍ? PERO ATENCIÓN, PORQUE ES POSIBLE CONVERTIR UNA SESIÓN RUTINARIA DE LUNES POR LA MAÑANA EN ALGO TOTALMENTE INESPERADO...



## 1. Rompehielos

Se arranca la reunión con un juego rápido y divertido (ver secciones sobre juegos y juguetes), con una sesión de chistes, con un vídeo de Youtube divertido o con un desafío creativo. Por ejemplo, se solicita a los participantes que propongan al menos treinta mejoras para la tradicional ducha. No deben tener en cuenta ni el coste, ni los límites técnicos: "Que se encienda el grifo al grito de '¡agua!' y se pare al grito de '¡alto!'"; "que la alcachofa gire continuamente", "que haya una pantalla y altavoces resistentes al agua para un karaoke"... Pueden imaginarse infinitas variantes de este ejercicio, cambiando los diseños de objetos cotidianos: una silla, una persiana, un colador, una lámpara, un carro de supermercado...

## 2. Cambiar de lugar

Hay managers que buscan entornos inusuales y atípicos para sus reuniones especiales. Por ejemplo, Dean Martens de Charles Machine Works organiza reuniones en lugares de interés histórico: museos, monumentos, edificios antiguos. Hoechst Chemical ha montado sesiones de trabajo en una piscina, y Visual In-Seitz organizaba reuniones semanales en un bar cercano a la empresa. Otros escenarios insólitos pueden ser un parque de atracciones, un zoológico, una casa abandonada, el vagón de un tren, o el escenario de un teatro.

### **3. Transformar la sala**

Sin moverse de la sala de reuniones, ésta puede transformarse en un lugar insólito y creativo, ya sea de manera temporal o permanente. La empresa Medrad convirtió durante unos meses una sala que iba a renovarse en la “sala de grafiti” –cualquiera podía añadir un garabato, una frase o un poema a las paredes. Otra empresa cubrió las cuatro paredes de su sala de reuniones con pizarra blanca para crear un efecto similar pero más permanente. La consultora J.P. Horizons organiza reuniones para otras empresas que combinan sesiones de trabajo serias con eventos deportivos y lúdicos (desde el baloncesto al lanzamiento de tartas), y decoran las salas de reuniones con globos y adornos festivos. Xerox creó todo un laboratorio para proyectos creativos, denominado Skunkworks (“El taller de la mofeta”), en un edificio destartado con un ambiente alternativo y anticonformista –a la entrada lo primero que te encontrabas era el muñeco de un ejecutivo colgado del cuello.

### **4. Los seis sombreros de De Bono**

El gurú de la creatividad Edward de Bono hablaba de seis sombreros que representan distintas estrategias de pensamiento: el positivo, el emocional, el crítico... ¿Por qué no traer una serie de sombreros que representen estos papeles, y que cada persona desempeñe uno de ellos? ¿O incluso inventarse otros roles asociados a sombreros o elementos de disfraz... el saber popular, el bufón, el abogado del diablo, Don Quijote de la Mancha...

### **5. Cambiar las reglas**

También es posible transformar radicalmente la experiencia de una reunión con sencillos cambios a las reglas del juego. Por ejemplo, todos de pie (suelen durar menos). O caminando (como hacían los antiguos filósofos). O sentados en el suelo al estilo oriental. O con los ojos vendados. O incluso más radical: icon los móviles apagados! También se pueden introducir variaciones en el modo de hablar: con acento alemán o ruso, cuchicheando como si fuera todo una conspiración secreta, en verso... O se puede dar a cada persona una frase que debe introducir disimuladamente todas las veces que pueda, y recibe puntos cada vez que la dice.

### **6. La cita más divertida**

Al final de la reunión, se vota (y quizás incluso se premia) la cita más divertida. Este formato asegura una mayor atención, y además fomenta el ingenio y la gracia.

### **7. La idea apestosa**

Para evitar que la gente se calle las ideas “malas” (que a menudo no lo son, o pueden inspirar ideas buenas), se instaura la siguiente regla: cada vez que alguien tenga una idea mala, anuncia el hecho a bombo y platillo (“Chicos, ¡se me ha ocurrido una realmente apestosa!”) y todos inmediatamente deben aplaudir, silbar, poner cara de disgusto, sostenerse la nariz, etc, animando a la persona a soltar su Pensamiento Putrefacto. Tras estas expresiones de admiración la persona cuenta su idea.



## **8. Noticias del futuro**

Se trata de un formato que sirve para explorar formas de llegar a las metas de la empresa o el departamento. Los participantes de esta reunión deben volverse futuristas y dar ideas para escribir una nota de prensa publicada cinco años en el futuro, como si todos los objetivos se hubieran cumplido. Escriben titulares y artículos breves, respondiendo a las preguntas fundamentales de todo buen periodista: quién, qué, cuándo, dónde, por qué y especialmente cómo. Si se realiza este ejercicio con muchas personas, o incluso con la empresa entera, pueden puntuarse los mejores artículos y publicarse con ellos el propio periódico.

## **9. Lo mejor y lo peor**

Esta dinámica sirve para generar ideas para mejorar un proceso, un servicio, un departamento, o la empresa entera. Consiste en llevar las posibilidades de éxito y fracaso hasta los extremos más absurdos: ¿Qué es lo peor de lo peor que podríamos hacer en nuestra empresa? ¿Cómo sería el departamento de marketing más horrible? Y al contrario: ¿Qué es lo mejor que podríamos hacer en esta compañía? ¿Cómo sería el departamento ideal de marketing?

# 9 ACTIVIDADES CONJUNTAS PARA GENERAR BUEN ROLLO

EN ESTA SECCIÓN HEMOS REUNIDO UNA SERIE DE IDEAS QUE PUEDEN EMPLEARSE PARA DIVERTIRSE CON LAS PERSONAS QUE COMPARTEN UN MISMO ESPACIO DE TRABAJO. ALGUNAS TAMBIÉN PODRÍAN ADAPTARSE PARA COLABORADORES CON LOS QUE NOS VEMOS SOBRE TODO EN EL MUNDO VIRTUAL.



## 1. Playlist compartida

La música es una forma maravillosa de transformar cualquier espacio de trabajo. Sobre esto hay que llegar a un acuerdo con todos, porque no a todo el mundo le gusta trabajar con música de fondo, o con cualquier tipo de música. Pero quizás puede reservarse una hora concreta para la música, o una tarde a la semana. Y colaborar juntos en una playlist es una gran forma de conocer los gustos de cada cual, descubrir nuevos temas y reforzar el equipo.

## 2. El ramo viajero

Esta idea la puso en práctica Carol Ann Freid de la consultora Playfair. Llevó un ramo de rosas a la mesa de un colega, expresándole en una tarjeta las razones por las que decidía regalárselo –pero con una condición: que en media hora, se lo regalase a otra persona, explicando de nuevo el porqué y con la misma condición. ¡Lo más divertido era cuando el ramo “volante” volvía a alguien que ya lo había recibido!

### **3. Picnic**

Cuando empieza el buen tiempo, aprovecha para organizar un picnic entre tus compañeros. Se sale al parque más cercano, con pan, quesos, embutidos, tortilla, patatas fritas, hummus y lo que a cada cual le apetezca, y se comparte todo. El sol de primavera, los perfumes de las flores y el césped mullido os darán una nueva perspectiva sobre vuestros problemas y fechas tope. Ah, y no os olvidéis llevar también algún frisbi.

### **4. En pañales**

Esta actividad, que ha tenido éxito en decenas de organizaciones, permite a todo un equipo de imponentes profesionales descubrir cómo eran mucho antes de ponerse su primera corbata o falda. Éstas son las instrucciones:

- Se pide a los miembros de un departamento (o de toda la plantilla si no es muy numerosa) que traigan a la oficina fotos de cuando aún no habían cumplido un año.

- Se colocan todas en un tablón o una página web, sin desvelar las identidades de cada bebé.

- También pueden añadirse datos o anécdotas interesantes (icon tal de que no revelen demasiado!): Conocido como "el mofletes", aficionada a los enchufes, se divertía pintando las paredes con los contenidos de sus pañales, etc.

- Entonces se convoca un concurso para descubrir a la persona adulta que se esconde detrás de cada tierna imagen. Pueden otorgarse puntos por adivinar el mayor número de identidades y por cada persona que no adivine la propia.

- El ganador o ganadora recibe un premio: el "pañal de oro", el "trofeo chupete", una colección de música de su año de nacimiento.... También pueden darse premios al bebé más mono, al más travieso, al que aparece (en la foto) en el lugar más extraño...

- Cuando visite la oficina una persona de fuera, puede hacerse la broma: "¿Quieres ver una foto de nuestro director desnudo?".

### **5. ¿Ornitología o Aikido?**

Es muy habitual montar un equipo de fútbol de empresa, y sin duda es una idea estupenda, pero también hay otros deportes y aficiones que pueden fomentarse con recursos, espacios, fondos o descuentos y seguimiento "mediático" en los canales de comunicación internos: teatro, aikido, coro, natación, escalada, pintura, volleyball, bolos, billar, pirograbado, numismática, ornitología...

Quizás te sorprenda descubrir que las oficinas de diversas empresas han creado bandas de música rock internas, entre ellas Sony, Deloitte, eBay, BP y por supuesto... ¡Harley Davidson! Muchas de ellas han participado en un concurso anual conocido como el Battle of the Corporate Bands que organiza la revista Fortune.

## **6. Coffee break challenge**

Te proponemos retar al equipo a un reto semanal que puede colgarse en la pared de la sala de café. Por ejemplo, cada semana se expone una viñeta cómica con "bocadillos" de diálogo mudos. En una hoja adjunta deberán añadirse sugerencias sobre lo que dice cada personaje.

O se cuelga la foto de un objeto extraño y el desafío consiste en proponer un nombre para el objeto, y explicar para qué sirve. Evidentemente, si el desafío tiene premio, la cosa se pondrá mucho más interesante.

## **7. Proyecto paralelo**

Un equipo de ventas de Informix decidió embarcarse en una pequeña aventura que se iba desarrollando en paralelo a su proyecto de ventas: la elaboración de su propia cerveza. A lo largo de las semanas quedaron en distintos momentos para intervenir en las fases cruciales del proceso: estudiar el arte cervero, planificar el asunto, comprar los ingredientes, contactar con una fábrica local pequeña, mezclar los ingredientes... El proyecto paralelo añadió mucho fermento de ilusión y burbuja creativa a su proyecto "serio" –iy lo mejor fue al final poder celebrar el éxito brindando con su propia birra!

Otras ideas: aprender a dibujar en estilo cómic y realizar un tebeo colectivo sobre el equipo, ensamblar ordenadores para una ONG, aprender caligrafía y crear algún "códice" apropiado al proyecto, crear una pequeña obra de teatro, fundar un coro, construir una gigantesca jirafa de lego...

## **8. Youtube Film Festival**

Todos descubrimos de vez en cuando auténticas joyas cinematográficas en Youtube. Pero a menudo las visionamos solos detrás de ordenador, sin oportunidad de compartirlas. ¿Por qué no crear un festival de videos en el que cada participante propone un enlace y luego presenta su elección? Pueden proyectarse una tras otra en alguna sala de reuniones durante la hora de la comida, mientras todos disfrutan de unos bocadillos o unas pizzas take away. Otra opción es proyectarlas una a una, para arrancar alguna reunión semanal aburridísima.

## **9. Competición de aviones de papel**

Es divertido, barato, rápido y puede montarse en cualquier pasillo (aunque si tenéis un espacio más amplio, mejor). Prepara tu mejor diseño, ensaya el lanzamiento, y ¡a por el premio! Por cierto, el record mundial, por si luego hay que llamar a los de Guinness, es de 69 metros y 14 centímetros.

# 9 IDEAS PARA DIVERTIRTE CON TUS CLIENTES

LOS BUENOS VENDEDORES SIEMPRE HAN SABIDO QUE SI CONSIGUES HACER EL REÍR AL CLIENTE, TIENES MEDIA BATALLA GANADA. EL HUMOR REDUCE BARRERAS INTERPERSONALES, ACERCA A LAS PERSONAS Y EJERCE UN EFECTO PERSUASIVO. NO ES DE EXTRAÑAR QUE SEA TAN HABITUAL EN LA PUBLICIDAD. AQUÍ TIENES ALGUNAS IDEAS YA PROBADAS...



Sorprendente cartel que nos encontramos en un puesto del Gran Bazar de Estambul

## 1. Regalos divertidos

Regalar algo a los clientes es un viejo truco comercial. Pero si se añade un toque de humor, el efecto se duplica, porque hacer reír es también un regalo emocional. Las heladería Ben & Jerry's son expertos a la hora de regalar con humor. Cada año organizan su Día del Helado Gratis, un evento festivo que suele provocar enormes colas en sus establecimientos y que da a conocer curiosos sabores como el Fossil Fuel, que contiene trozos de chocolate en forma de dinosaurios. Para anunciar este evento en 2004, organizaron una "pasarela de vacas" vestidas por el diseñador David Delfin (con corbatas de colores y calcetines blancos) en el parking de un centro comercial de Madrid. Algunas de las tiendas de Ben & Jerry's han innovado otras formas aun más curiosas de regalar el producto, como dar a los policías municipales de la ciudad billetes canjeables por un cucurucho, con el mensaje "Sé quién eres y sé lo que has hecho." La idea es que cuando los policías vieran a alguien hacer un acto de amabilidad, pudieran ofrecer uno de estos bonos para premiar la buena obra.

## **2. Eventos originales**

¿Por qué no atraer a los clientes con un evento realmente insólito? El concesionario de coches Sagamóvil de Pamplona promocionó su inauguración con un "auto-cine" de estilo americano que instaló en su aparcamiento durante todo el verano de 2007. Se proyectaron diez grandes éxitos del cine gratuitamente en una pantalla gigante, amenizadas por un bar con hamburguesas, perritos, palomitas y refrescos. Más de 3000 automóviles visitaron este cine retro para revivir el espíritu de los '50 en los USA, y cientos de miles de personas conocieron la existencia de este nuevo concesionario.

Otro ejemplo: El lanzamiento de la moda de otoño 2007 de la marca Springfield fue literal: lanzaron 400 prendas por los aires con dos catapultas en la madrileña Plaza de Dalí. Miles de personas se congregaron en una especie de lucha campal por obtener alguno de los pantalones, sudaderas, camisas y faldas voladoras. Y de paso, Springfield obtuvo publicidad gratuita en diversos medios de comunicación que cubrieron el insólito happening.

## **3. Tarjetas divertidas**

A la tarjeta de presentación y los materiales de papelería pueden añadirse toques divertidos: dibujos, citas, la forma misma de la tarjeta... En la consultora Playfair se describen con títulos originales como "Vice-Emperatriz Senior". Cuentan que a menudo la gente luego les firma los emails "Reina de RRHH" o "Humilde siervo del Señor de Finanzas". El representante de una farmacéutica añadió al dorso de su tarjeta una serie de "reglas para el éxito de ventas" adaptadas a su particular sector: "1. Nunca des la mano a un microbiólogo. 2. A por todas. 3. No tengas miedo al error. 4. Evita los ascensores genéricos...". Y si sabes hacer trucos de magia con cartas, en las que las haces aparecer y desaparecer, puedes aplicarlas también a las tarjetas: "Venga, voy a meter tu tarjeta en mi disco duro virtual..." (¡y ésta se desmaterializa!).

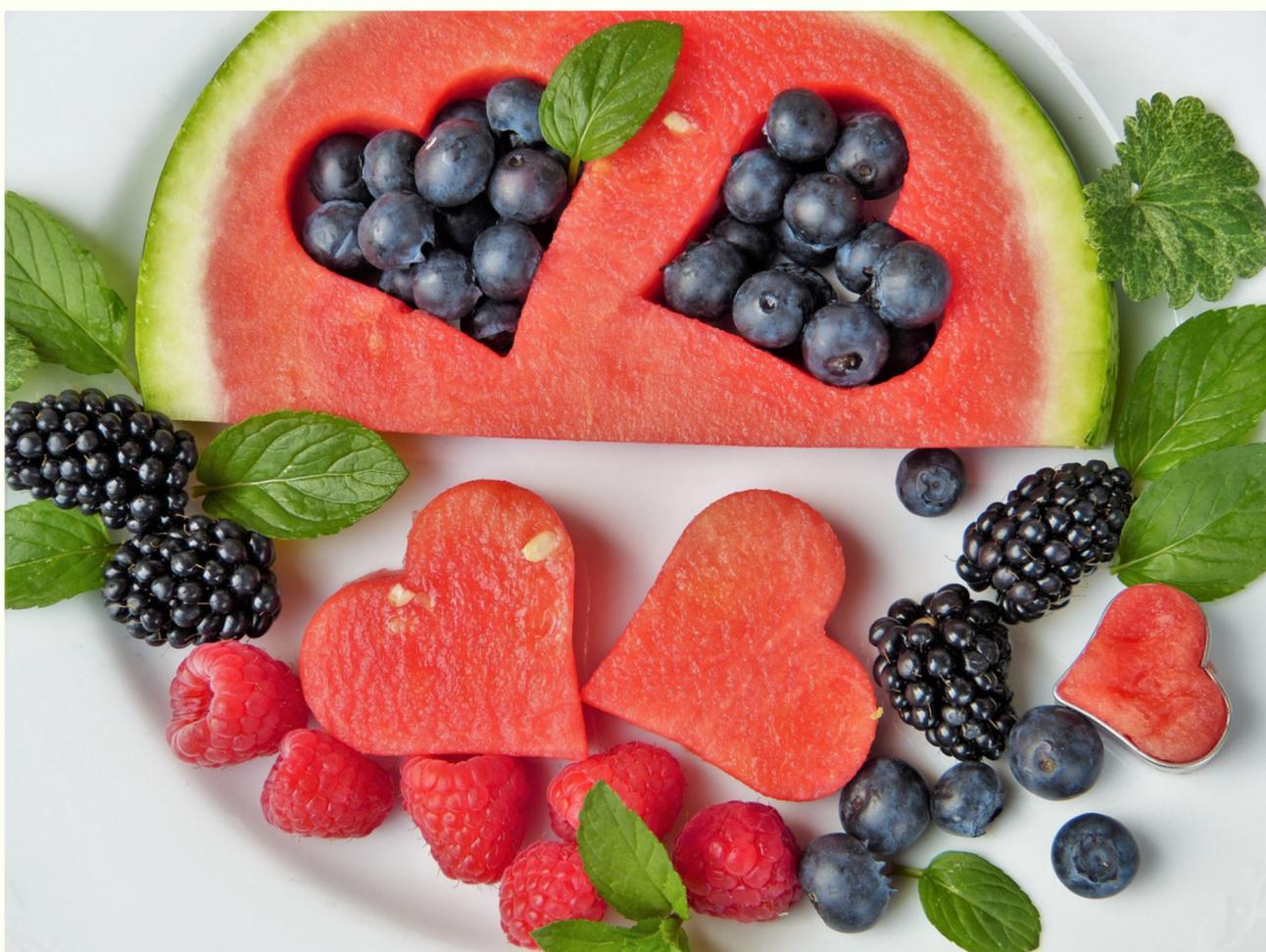
## **4. Canales de comunicación**

Seguro que has notado mucho ejemplos de humor y diversión en páginas web y en las redes sociales, desde el logotipo de Google que se "decora" o se vuelve interactivo en días especiales, a fotos y vídeos divertidos de todo tipo. Este mismo espíritu se puede aplicar a otros canales de comunicación. Por ejemplo, muchas empresas añaden música alegre o divertida para que la escuchen los clientes o proveedores que están "en espera". Y ¿por qué no ir aun más lejos? La compañía Leave Me On Hold ("Déjeme en espera") crea grabaciones humorísticas adaptadas a la empresa concreta. También se puede jugar con el mensaje del buzón de voz. Un ejemplo: (Se oyen unos fuertes golpes... ipom! ipom! ipom!...). "Este es el contestador de XXXXX. Perdona, pero estamos de reformas. Se cayó el logotipo de la empresa y lo estamos reponiendo. Deje su mensaje y... si tiene tiempo, ¡venga a echarnos una mano!".

## 5. Decoración

¿Como son los espacios físicos en los que recibes a los clientes? ¿Incluyen elementos que les hagan sonreír? IKEA es formidable ejemplo de un espacio de ventas divertido. Al llegar nos encontramos con una zona de juegos para niños y niñas que resulta tentadora para cualquiera (¡especialmente la piscina de bolas!). Pero la realidad es que la tienda entera está concebida como un enorme parque de juegos para los mayores. Es como un laberinto (con atajos escondidos) en el que se van descubriendo distintos escenarios para jugar a un juego que tiene algo de “las casitas” y algo de gymkhana, con esos pequeños lápices y hojitas, el bolsón amarillo, el catálogo, la cinta métrica, los carros y las cajas planas que tendremos que cargar en el coche de algún modo. A diferencia de otras tiendas de muebles, todo se puede tocar, manosear, abrir, cerrar, probar, girar y mecer. Las cosas hay que llevárselas físicamente y luego montarlas en casa, que suele ser todo un puzzle, si no una aventura. Y lo mejor son los detalles: el Seat 600 auténtico en la zona de carga, los diseños insólitos (como ese cojín/corazón con brazos), los nombres absurdos de los muebles (Flokati, Mörk, Pöang), el menú “Hazte el Sueco”, los simpáticos personajes dibujados en las instrucciones para montar los muebles...

Más allá de IKEA, hay mil ejemplos para inspirarse, como el taxi que cogimos una vez en época navideña, que llevaba todo un belén incorporado en la zona detrás de los reposacabezas, completo con reyes magos, pastores, estrella y lucecitas. O el hotel que colgó un cartel que decía “Henri Matisse, Ernest Hemingway, Erroll Flynn... no durmieron aquí, pero lo hubieran hecho si hubiesen tenido la oportunidad”. O las fruterías del País Vasco “La Huerta del País”, cuyos escaparates se han llevado varios premios. Tallan y colocan la fruta en arreglos sorprendentes que recrean un frontón, el bombo de la lotería nacional, una partitura musical o escenas de películas famosas, entre otras ocurrencias.



## **6. Bromear con el cliente**

Las promociones y la decoración están muy bien, pero no hay nada como el cara-a-cara para crear complicidad. John Joseph, ejecutivo de seguros, usa la globoflexia para sorprender a sus clientes en las reuniones, creando animales, flores, gorros y otras curiosas formas que integra en sus presentaciones. El director de la agencia de publicidad La Despensa, Miguel Olivares, lleva siempre Nocilla (y pan Bimbo) a las primeras reuniones con clientes. Raúl Besga, que trabaja en un taller mecánico de Bilbao, dice que “procuro tener buen humor con los clientes. Cuando vienen a cambiar el aceite les digo que van a tener que pedir un préstamo.” Fran Girard, dueño de un centro de negocios, tiene todo tipo de sorprendentes respuestas a las típicas preguntas de sus clientes. Por ejemplo, si le preguntan “¿Cómo se llega ahí desde aquí?”, él responde “¡Es que no se puede llegar aquí desde ahí!”. Ron Hoffman, dependiente de una farmacia en Estados Unidos, tiene una pecera vacía, y cada día “da de comer” a sus peces siguiendo un horario concreto (expuesto en un cartel sobre la pecera). A estas horas suele atraer a todo un grupo de clientes curiosos que se acercan a ver el espectáculo. Y hablando de peces, no te pierdas la página web de Pike Place Fish, que ha reconvertido el concepto de la pescadería en una especie de circo con peces voladores...

## **7. Añade un toque divertido a tus productos y servicios**

Al lado de la Catedral de Barcelona (Calle Els Arcs) hay una curiosa tienda que a primera vista parece una farmacia, pero con la cruz rosa en vez de verde, y con el nombre Happy Pills (“Píldoras de la felicidad”). Es en realidad una tienda de golosinas de las de toda la vida, excepto que aquí los dulces sirven para confeccionar botiquines y frascos de simpáticos “medicamentos”. Se rellena cada botella con caramelos, se sellan la apertura como en un frasco de medicinas verdadero, y luego añades la etiqueta que tú quieras: “Contra los lunes”, “Contra el precio de la vivienda”, “Contra la dieta de la piña”, “Contra los domingos sin fútbol”, “Contra la menopausia”, “Contra la pitopausia”... Aun siendo un mínimo local de 28 metros cuadrados, esta tienda de chucherías está siempre llena –de adultos.

## **8. Concursos divertidos**

¿Por qué no organizar algún concurso divertido para tus clientes para conseguir que compren un producto o se suscriban a tu lista de correo? Muchas marcas han montado competiciones online de fotos, vídeos, canciones o recetas que tienen un enorme éxito. Pero la idea se puede adaptar a casi cualquier negocio. En una peluquería de la cadena Supercuts, por ejemplo, ofrecían billetes para una rifa a los clientes que esperaban más de 45 minutos. Quien ganaba la rifa se llevaba el corte de pelo gratis.

## 9. Aprovecha los problemas para ganarte a los clientes

Cuando las cosas se ponen complicadas, puede ser justamente el mejor momento de emplear el humor. Un buen ejemplo es el restaurante que tenía sólo una mesa con vistas desde la única ventana. A menudo llegaba un cliente y decía que quería sentarse "junto a la ventana", pero claro, no había para todos. Finalmente se les ocurrió una solución divertida. Cuando alguien realizaba esta petición, el camarero decía "No se preocupe. Un momento por favor." Entonces llegaba con una ventana que habían montado sobre ruedas y la colocaba junto a la mesa. No resolvía el problema, pero equilibraba la desilusión del cliente con la risa que se echaba al ver la ventana móvil.



# 9 JUEGOS QUE CONVERTIRÁN TU COFFEE BREAK EN UN RECREO

LO QUE SIGUE SON LAS INSTRUCCIONES DE DINÁMICAS DIVERTIDAS Y RÁPIDAS QUE PUEDEN JUGARSE EN PEQUEÑOS GRUPOS, PARA RECUPERAR ENERGÍAS EN UN PIS-PAS. ALGUNAS PUEDEN JUGARSE CON EL CAFÉ EN LA MANO. OTRAS REQUIEREN AMBAS MANOS, O TODO EL CUERPO. SON ESTUPENDAS TAMBIÉN PARA ARRANCAR UNA REUNIÓN QUE REQUIERE BUENAS DOSIS DE CREATIVIDAD.



## 1. Esta es la historia

Se crea un círculo (o más) de 4-6 personas.

Fase 1: El primer participante dice, con energía "Esta es la historia de un peine" (o de cualquier otra cosa). Los demás corean todos juntos, metiendo un puño en el centro del círculo, "¡¡VA!!". La siguiente persona dice "Esta es la historia de un pelo" (o alguna otra cosa relacionada con peine, por sentido semántico, sonido, o cualquier otra asociación). Y todos coréan: "¡¡VA!!". Se continua así durante varias rondas.

Fase 2: Se comienza igual, pero se irán sumando las propuestas. El segundo participante diría "Esta es la historia de un peine y un pelo" (y todos, "¡¡VA!!"). El tercero, "Esta es la historia de un peine y un pelo y un señor con bigote". Y así sucesivamente, hasta dar dos rondas completas y acumular 10 palabras. Si alguien se olvida de alguna palabra, los demás se lo pueden "chivar" por mímica.

Fase 3: Exactamente igual a la segunda, excepto que al final de dos rondas, la persona que sugirió la primera palabra, se inventa el cuento que integre todas las palabras propuestas y lo cuenta a todo el grupo: "Pues esta es la historia de un señor de grandes mostachos que un día entró en una peluquería y dijo...". Los otros le pueden recordar las palabras que le faltan por mímica. Al final del cuento, todos corean un enorme "¡¡VA!!".

## **2. Cuento compartido**

Puede jugarse en parejas, o en un grupo más grande. La idea es contar un cuento "palabra-por-palabra". El cuento comenzará con las palabras tradicionales de "Érase una vez...". El primer participante dice la primera palabra. El siguiente dice la segunda palabra. Y así sucesivamente, hasta el final del cuento. No hay que intentar ser especialmente gracioso, sencillamente aceptar todo lo dicho y construir sobre ello. Se puede escoger, antes de empezar, un título para guiar la historia. Otra variante (un poco más sencilla, de hecho) es probar con cuentos "frase por frase". Ayuda también, sobre todo al principio, proponer un objetivo concreto del cuento, por ejemplo "instrucciones para atracar un banco" o "instrucciones para dar de comer a un hipopótamo".

## **3. La herradura numérica**

El grupo se distribuye en forma de herradura. Cada persona dice un número, en orden, comenzando con el uno. Este será el número de cada persona. La primera persona –el Número Uno— llama el número de otra persona: "¡Doce!". Esa persona inmediatamente llama el número de otra persona: "¡Ocho!". Y así sucesivamente. La primera persona que titubee lo más mínimo antes de reaccionar, o que dice un número incorrecto (el suyo propio o uno que no existe), pierde el puesto y se coloca al final de la línea. Ahora esta persona, y todos los que iban por detrás de ella, tienen números distintos. El juego continúa.

## **4. La bala**

La idea de este juego es ir pasando la "bala" (en realidad una palmada) de una persona a otra lo más rápido posible. Los participantes se distribuyen en un círculo. Uno empieza dando una palmada hacia la persona que tiene a la derecha o a la izquierda. Esta siguiente persona "recibe" la bala con una palmada suya y "pasa" la bala a la siguiente persona en el círculo con una segunda palmada. La bala sigue su curso por todo el círculo. Hay que recibir y pasar la bala lo más rápido posible, y haciendo contacto visual con la persona que da y recibe.

Cuando ya se ha aprendido la dinámica, se introduce la posibilidad de que la bala "rebote". Si tú me la pasas, puedo recogerla con una palmada y luego devolvértela con una nueva palmada hacia ti, cambiando la bala de dirección. Cuando ya se ha practicado esta posibilidad, se comienzan a añadir balas adicionales a la primera.

## 5. El volcán

Los participantes se distribuyen en círculo. Como si fueran un grupo de natación sincronizada, lanzan un objeto imaginario hacia arriba y dejan caer el brazo, TODOS A LA VEZ, repitiendo este movimiento sin cesar. Lo que se “lanzan” son las palabras que se irán diciendo.

La primera persona dice una palabra en el momento preciso en el que todos la “lanzan”. Por ejemplo: pato. La segunda persona dice la primera palabra que se le ocurre, a ser posible con algún tipo de relación a la primera. Por ejemplo (después de “pato”): plato, chato, oca, Donald o naranja. La tercera persona dice la primera palabra que se le ocurre, a ser posible con relación a la última palabra, no la anterior. Por ejemplo (después de “plato”): tiro, Platón, tenedor... Se continua hasta que se quiere o durante un tiempo establecido.

Normas básicas: Es fundamental que se digan las palabras en el momento preciso que se “lanzan”. No vale dejar un “lanzamiento” sin palabra. Si no se le ocurre nada a alguien, se inventa la palabra. Todo vale: plonco, stupir, zumúnculo...

Posibles variaciones: las palabras tienen que rimar; las palabras deben comenzar por la última sílaba de la última palabra; sólo valen palabras de tres sílabas, sólo valen palabras que no existen; si alguien falla, se elimina. Una última variación es que en cualquier momento, un moderador o moderadora puede detener el volcán y pedir a la última persona que defina su palabra. Si es una palabra inventada (zumúnculo) se improvisa una definición (es el hombrecillo que vive en el frigorífico y apaga o enciende la luz); Si es una palabra verdadera (tenedor) se inventa una nueva definición (el tenedor es una zona tenebrosa de bosque llena de murciélagos y bichos con demasiadas patitas). Y continúa el volcán...



## 6. Pelota imaginaria

El grupo se coloca en círculo. Quien empieza lanza una pelota imaginaria a otra diciendo su nombre. Quien recibe la pelota lanza de nuevo a otra persona, diciendo su nombre. Y así sucesivamente.

Una vez aprendida la dinámica, se complica: Quien lanza dice el nombre de otra persona del grupo (pero no de la persona a quién se la lanza). Ejemplo: lanzo a "Tomás" pero digo "Cecilia". Quien recibe debe lanzar la pelota a la persona nombrada ("Cecilia" en este caso), diciendo otro nombre.

Una tercera variante es repetir la misma dinámica, excepto que lanzará la persona nombrada, no la persona que recibe la pelota.

## 7. Zasca

Todos en círculo. Consiste en ir contando con energía de 1 a 7, cada persona diciendo un número en orden de colocación en el círculo y haciendo un gesto concreto. Cuando se dice un número de 1 a 6 se toca el hombro derecho con la mano izquierda o el hombro izquierdo con la mano derecha. El hombro que se toca indica el sentido en el que se sigue la cuenta. O sea que cualquier persona puede cambiar la dirección cuando le toca decir su número, haciendo "rebotar" la cuenta (como en el juego de "la bala").

El 7 es un número especial y se efectúa poniendo los ante brazos paralelos al suelo, uno sobre el otro a la altura del pecho, palmas hacia abajo, con cada mano apuntando en una dirección. El brazo de arriba es el que indica el sentido en el que continúa el juego. Después del 7 se vuelve al 1 de nuevo. O sea, que se cuenta así: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7... y así hasta el infinito.

La parte más divertida: Si alguien se equivoca, da una vuelta corriendo por fuera del círculo hasta volver a su posición. Durante el trayecto, va celebrando su error exageradamente.

Cuando el grupo se ha aprendido la dinámica, se cambia el 3 por la palabra "zasca", que se puede lanzar a cualquier persona del círculo apuntando hacia ella con el brazo extendido. Esa persona continúa con el 4 en el sentido que quiera. Más adelante se puede cambiar el número 5 por la palabra que se quiera: ministerio, bocadillo, troquel...

## 8. Bidibidi-BOP

Se forma un círculo y se coloca una persona en el centro. Es el que "se la liga". Esta persona puede dirigirse a cualquier persona del círculo diciéndole "bidibidi-bidi-BOP"! La otra persona deberá responder "BOP" antes de que la primera diga "BOP". De no ser así, pasará a ligársela y ocupar la posición del centro.

El del centro también puede dirigirse a alguien y decir sencillamente "BOP". En ese caso la otra persona no deberá decir nada. En caso de decir algo, se la ligará.

Cuando el grupo ya se ha aprendido bien la dinámica, se van introduciendo nuevas posibilidades además de "bidi-bidi-bidi-BOP" y "BOP". Por ejemplo, quien se la liga señala a alguien y dice: "¡ELEFANTE... 1, 2, 3, 4, 5!" En este caso, la persona señalada se agarra la nariz con una mano e introduce el otro brazo por el hueco que hace el brazo que fue a la nariz, a modo de trompa. Y las dos personas que están a su lado le ponen las "orejas" al elefante, poniendo sus brazos en forma de "C" a cada lado. Si alguno de los tres no realiza esta acción antes de la cuenta a 5, pasa al centro a ligársela.

Otras posibilidades:

Doner Kebap. Igual que con el elefante (hay que contar también a 5), pero en este caso la persona señalada se pone un dedo en la cabeza a modo de torno y da una vuelta rotando. Las personas a cada lado lo cortan como si fuesen cuchillas.

Tostadora. La persona señalada se coloca rígida como una tostada y da saltitos como si saliera de la tostadora. Los que están a su lado recrean con los brazos los lados de la tostadora, cada uno un lado.

Tostadora Rota. Lo mismo, pero ahora la persona señalada permanece quieta, mientras que las otras dos personas dan saltitos con los brazos formando los lados de la tostadora.

Avión. La persona señalada se pone las manos al revés sobre la cara a modo de gafas de aviador. Las personas a cada lado hacen cada uno un ala con un brazo, y recrean el ruido del motor.

Pueden inventarse muchas más, o incluso improvisarse en el momento: la persona en el centro dice "Cazafantasmas", "Wifi" o "Apocalipsis", y la persona señalada y sus dos compañeros tendrán que inventarse cualquier cosa.

## **9. Qué estás haciendo**

Se colocan todos en forma de herradura, con un espacio para el escenario. Sale una persona al escenario, y realiza una acción con la mímica. Por ejemplo, pinta una pared. Entra una segunda persona y le pregunta "¿Qué estás haciendo?". El otro responde "¿Pero no lo ves? Estoy..." y completa la frase con una acción DISTINTA a la que está haciendo. Por ejemplo, "¿Pero no lo ves? Estoy pescando." El primero entonces sale del escenario y el segundo imita la acción citada (pescando, en este caso) lo mejor que pueda. Entra una nueva persona en el escenario y se repite la interacción: "¿Qué estás haciendo?" "¿Pero no lo ves? Estoy escalando un rascacielos."

Nota: como estamos en un entorno de trabajo, es conveniente establecer la regla de que no están permitidas cualquier acción que normalmente no se realizaría en público.

# 9 REGALOS QUE PEDIR A TUS JEFES POR REYES

A LOS 5 AÑOS, LOS REYES ERAN LOS PADRES. PERO AHORA SON LOS DIRECTIVOS DE TU EMPRESA. ESCRÍBELES UNA CARTA Y PÍDELES LO QUE REALMENTE DESEAS. POR SOÑAR, QUE NO QUEDE...



## 1. Hamaca

La siesta es sagrada. Y una hamaca, o mejor aun, dos o tres, se cuelgan en cualquier sitio. Que no se diga luego que los "power nap" los practican en Estados Unidos, y no aquí.

## 2. Videogame retro

Pac-man, Space Invaders, Mario Bros. Una de esas consolas antiguas de los años ochenta, hoy en día es un elemento decorativo de lo más hipster. Y, que demonios, sigue molando jugar a esos juegos de toda la vida.

## 3. Fútbolín

El clásico que triunfa en todas las empresas del Silicon Valley. Y se entiende por qué. No hay nada como una partida para vaciar la cabeza y recargar pilas.

## 4. Columpio

A ser posible dos juntos, de hecho, para mantener una mini-reunión informal. Balancearse adelante y atrás, parece que no, pero te hace ver las cosas de otro modo.

## 5. Gimnasio

Ahora en serio: Mens sana in corpore sano. Una sala para poder hacer algo de musculación, ejercicio aeróbico y estiramientos es la mejor forma de mantener al equipo sano y equilibrado.

## 6. Máquina de palomitas

Solo con escuchar el sonido de los granos de maíz explotando, ya te entra el buen rollo. ¿Qué mejor forma de repartir felicidad un jueves por la tarde?

## 7. Masajista

Venga, aunque sea una vez por semana. Un buen repaso a las cervicales, a media mañana, es mano de santo.

## 8. Sesiones de mindfulness

La ciencia avala que la meditación reduce el estrés, fomenta la concentración, mejora las relaciones interpersonales y eleva el estado anímico. En muchas compañías, es ya algo habitual.

## 9. Política "dog-friendly"

Una de cada cinco empresas norteamericanas, desde Amazon al Congreso en Washington, permiten a los empleados llegar con sus perros a la oficina. Aquí en España, ya hay alguna empresa pionera que ha comenzado a permitirlo también. Existen estudios que demuestran que los empleados que van al trabajo acompañados de sus mascotas tienen menores niveles de estrés. ¡Guau!



# 9 DECISIONES DE ALTO NIVEL PARA PROMOCIONAR LA DIVERSIÓN LABORAL

ESTA SECCIÓN LA HEMOS ESCRITO ESPECIALMENTE PARA ALTOS GERIFALTES: EMPRENDEDORAS, DIRECTORES GENERALES, Y TODOS AQUELLOS CON UNA VISIÓN AMPLIA (GLOBAL ENTRESIJOS KNOWLEDGE O GEK) DEL NEGOCIO Y UN PODER DE DECISIÓN ELEVADO (HIGH BACALAO-CUTTING O HBC) QUE LES PERMITA HACER MÁS O MENOS LO QUE LES DÉ LA GANA. TAMBIÉN INCLUIMOS EN ESTE SELECTO GRUPO, EVIDENTEMENTE, A TODOS Y TODAS AQUELLAS QUE ACONSEJAN A LOS SUSODICHOS GERIFALTES: COMITÉS DE DIRECCIÓN, CONSULTORES, COACHES, ESPOSOS, AMANTES, CONFESORES, PSICOTERAPEUTAS, GURUS Y PELUQUEROS.

RESPONDEN A LAS PREGUNTAS... ¿Y SI REALMENTE QUEREMOS TRANSFORMAR LA EMPRESA? ¿O SE NOS OCURRE UN PROYECTO EMPRESARIAL NUEVO Y QUEREMOS QUE SEA TAN DIVERTIDO COMO RENTABLE? ¿CÓMO SE HACE? ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS INTERNAS TIENE LA EMPRESA CON SENTIDO DEL HUMOR? TRAS ESTUDIAR A FONDO LAS ORGANIZACIONES QUE MEJOR REPRESENTAN ESTE MODELO, PRESENTAMOS AQUÍ NUESTRO PLANO MAESTRO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA EMPRESA DIVERTIDA.



## 1. Establecer la diversión como valor de la empresa

Compromiso, calidad, innovación... menudo rollo. Qué oportunidad más grande pierden la mayoría de las empresas, a la hora de elaborar su misión y su lista de valores, si no tienen en cuenta el objetivo número uno de todo ser humano en el trabajo: disfrutar con lo que hace. ¿Cómo quieren que sus empleados se identifiquen con esta lista de valores si dejan fuera el principal?

## **2. Ser majos**

Si la intención de crear una empresa divertida es genuina, deberá brotar de una actitud bondadosa hacia los miembros del equipo humano, los clientes y la gente en general. Por este motivo, no nos sorprende que muchas de las empresas que mejor representan el modelo de la “empresa divertida” suelen tratar a sus recursos humanos no sólo como recursos sino como humanos, e incluso a menudo demuestran un espíritu solidario hacia la comunidad local, nacional y planetaria. Son empresas, y por definición persiguen el beneficio económico. Pero no es el único beneficio que les interesa.

## **3. Crear un entorno divertido**

Una manera básica de animar una empresa es dedicar un poco de imaginación y recursos al espacio en el que se ubica: la arquitectura, la decoración, los colores y todos los elementos que rodearán a las personas que trabajan ahí. El entorno condiciona el tono emocional, la actividad mental y la forma de comportarse.

Además de cuidar detalles como la luminosidad, la ausencia de ruidos, la temperatura del ambiente y otros elementos básicos del confort, pueden añadirse toques divertidos que comunican el mensaje: “la diversión está permitida”. Un ejemplo sobresaliente: en la agencia publicitaria La Despensa, han instalado una “palanca disco” que al accionarse apaga las luces de oficina, y enciende las de discoteca y el sistema de sonido. ¡Genial!

## **4. Seleccionar a gente con chispa**

Una vez que hayamos creado un entorno alegre, el siguiente paso es llenarlo de gente animosa. Hace algunos años Isabel Aguilera, entonces Directora General de Google España, identificó éste como el principal secreto de la cultura interna de la empresa: “Yo creo que lo que hace que el entorno de Google sea divertido son las personas que trabajan aquí. A la hora de contratar a alguien, aparte de tener un buen currículum se valoran otras cosas, entre ellas el sentido del humor.”

## **5. Darles la bienvenida**

El buen rollo debe notarse desde el primer día. Redacta los materiales de orientación y bienvenida con mucho sentido del humor. Diseña cualquier formación inicial con buenas dosis de diversión. Regálales algo simpático, como una taza con una foto trucada de la persona y una cita graciosa que hizo en la entrevista.

O ponte aun más creativo. En la empresa MEMC, un fabricante de microprocesadores, transformaron todo el proceso de orientación en una divertida “gymkhana” para irse familiarizando con la oficina, los recursos, la cultura de la empresa, la jerga interna, los clientes y todo el equipo de trabajo. Las distintas pruebas requerían hablar con gente de toda la empresa y realizar diversas tareas básicas. Al final recibían un trofeo para certificar su éxito.

## 6. Criterio de evaluación

Es de cajón. Si queremos fomentar una actitud, premiémosla. Desde el momento que la diversión se convierte en un valor básico de la empresa, debería ser también uno de los criterios para evaluar el desempeño en el puesto. Sobre todo en el caso de los managers.

## 7. Transformar la relación con el empleado

Que se note el buen rollo en todos los puntos de contacto entre la empresa y el empleado: procesos de recursos humanos, normativas, comunicaciones internas, carteles informativos, documentos oficiales, cursos de formación, reuniones generales...

En una compañía norteamericana, contrataron a un ventrílocuo para concienciar al personal sobre los problemas de seguridad. Se iba paseando el artista por la oficina haciendo "hablar" a cajones y archivadores, que se "quejaban" en voz alta: "¡Eh, psssst, tú! Sí, sí el de la corbata cantosa. Anda, ciérrame... ¡estoy abierto!" o "¡Socorro! Puede entrar cualquiera y llevárselo todo...". En otra empresa ofrecían el curioso beneficio de la "baja por felicidad" (un día al año que se puede llamar a la oficina para decir "estoy demasiado feliz –¡no puedo ir a trabajar!").

## 8. Peticiones explícitas

Si quieres que tus empleados contribuyan a crear una cultura divertida en el trabajo, no está de más pedirselo explícitamente. Gordon Segal, fundador y director de la cadena Crate and Barrel, aprovechó la reunión anual de su equipo directivo para pedir a sus managers que inyectaran más humor en su trabajo: "Tenemos exigencias muy altas en esta empresa y objetivos de ventas muy elevados, y si vamos a conseguirlo... ¡tendremos que asegurarnos de que el trabajo sea muy divertido! A partir de ahora os doy mi permiso para deshaceros de vuestras inhibiciones y hacer que vuestras tiendas sean lugares divertidos para trabajar. ¡Y que sea la última vez que os tenga que dar permiso!... A no ser, claro, que lo que queráis hacer cueste más que un par de miles de dólares... Entonces será mejor que se lo comentéis primero a Suzie Muellman, nuestra directora de Recursos Humanos." Después del discurso los managers participaron en una tormenta de ideas sobre la pregunta "¿Qué puedes hacer en las próximas semanas para traer diversión, alegría, celebración y recompensas para la gente con la que trabajas?", comprometiéndose a aplicar al menos una de ellas.



## **9. Grupo especializado**

Una de las maneras más eficaces de potenciar el lado divertido del trabajo es fundar un puesto, o incluso mejor un grupo interno con esta responsabilidad y algún buen nombre como el "Ministerio de la Diversión", "La Fábrica de la Sonrisa", "El Departamento del Buen Rollo" o "La Tropa de la Alegría". Puede ser un grupo fijo, o una responsabilidad que va rotando entre distintos departamentos, por ejemplo una vez al mes. Para velar por el buen humor de la plantilla, este grupo monta fiestas y eventos especiales, compra juguetes, organiza complots benévolos y en general promueve la risa. La estrategia ha tenido mucho éxito en numerosas empresas como Balumba, Centraldereservas.com, Ben & Jerry's y Southwest.

# AHORA, TE TOCA A TI

YA TIENES NUESTRAS 99 IDEAS PARA DIVERTIRTE EN EL TRABAJO. PERO QUIZÁS TE HABRÁS PREGUNTADO: ¿POR QUÉ NOS HEMOS QUEDADO EN 99? ¿POR QUÉ, YA QUE ESTÁBAMOS, NO LLEGAMOS A 100?

AH, PORQUE ESA ÚLTIMA IDEA LA TIENES QUE PONER TÚ: LA PRIMERA DE MUCHAS, ESPERAMOS. HEMOS DEJADO ESTE ESPACIO EN BLANCO A PROPÓSITO, PARA QUE LO RELLENES:



TÚ IDEA...

A series of horizontal lines on a yellow background, intended for writing an idea.

## PARA MÁS INFORMACIÓN:

**Humor Positivo** es una empresa de consultoría española fundada en 2004 por el psicólogo Eduardo Jáuregui y el pedagogo Jesús Damián Fernández especializada en la aplicación del humor, la diversión y las emociones positivas en el trabajo. Damos conferencias y cursos. Montamos happenings. Ayudamos a las empresas y sus profesionales a tomarse el humor con la debida seriedad.

### Nuestra web

[www.humorpositivo.com](http://www.humorpositivo.com)

### Nuestro blog

<http://humorpositivo.com/blog/>

### Redes

Facebook: @humorpositivoformacion

Twitter: @edujauregui1

### Nuestro libro sobre el asunto

Jáuregui, Eduardo y Fernández Solís, Jesús Damián, "Alta Diversión: los beneficios del humor en el trabajo". Alienta, 2008.

