



## De story is geïnspireerd op de Catamaran Race

Een groep spelers kruipen in de huid van de topsporter, de wedstrijd-zeiler. De journey begint vanaf het moment dat de eerste kriebels ontstaan om aan een wedstrijd mee te willen doen. Wat is er nodig om klaar te zijn voor een zeilwedstrijd? Briefing, gear check, notice of race, wedstrijd boot uitzoeken, etc. Maar natuurlijk moet je je als topsporter ook voorbereiden op het weer: de wind kan omslaan, je maatje kan uit balans raken, je kunt plots terecht komen in de hoge golven, materiaal kan kapot gaan, etc. en wat doe je dan?

En wat doe je met het gegeven dat slechts 1/3 de eindstreep haalt?

Kortom het belooft een spannend avontuur te worden. Een avontuur waarbij je de finish haalt...alleen als je een topsporters-mentaliteit hebt.

Paul Beens is zelf zo'n topsporter. Hij weet als geen ander wat je moet doen als je boot omslaat, het weer plots verandert, of om als 1 van de weinigen de finish te halen. Dat vraagt specifieke skills en een succesvolle mindset van een wedstrijd zeiler. Paul deelt graag zijn ervaringen en neemt je mee in het avontuur van de Catamaran Race.



Ik neem je mee naar de SEA OF TRANSFORMERS, daar waar coaches de kans krijgen, mits ze zelf willen, getransformeerd te worden naar succesvolle online coaches.

De 9 transformers (=gates) helpen je om steeds een transformatieslag te slaan op je weg naar een GROEIENDE COACHING PRAKTIJK. Maar let op, jou (belemmerende) mindset kan je weg blokkeren.... het belooft een spannend avontuur te worden. Doe je mee?

Gate 1: ideale klant. Allerlei opdrachten en uitdagingen om je ideale klant te formuleren.

Gate 2: unieke boodschap. Allerlei opdrachten en uitdagingen om je unieke boodschap te formuleren.

Gate 3: Jouw unieke programma. De kern om jouw uniekheid naar boven te halen

.etc. t/m gate 9

Onderweg: wat is je wind in de zeilen geweest (=wat heeft je vooruit geholpen?) en wat doet jouw mindset (=vaste overtuigingen en belemmeringen) met jou? Deze opmerkingen schrijven de deelnemers op op hun reflectie template '**boeien ronden**' (= hun journey).



## Spel-elementen

- Het 'spel'/ de Masterclass online coaching heeft als doel om (online) programma in 120 dagen neer te zetten.
- De speler neemt diverse rollen op zich: teamplayer, solist, coach, feedback gever, game-player, etc.
- Elke speler heeft een missie per gate. Dat is het transformatie-doel per stap in de roadmap.
- Spelers verzamelen gouden sterren (feedback geven), punten (aanwezigheid), awards (expertise delen, level halen, toepassen eigen expertise in de training).
- De 'wedstrijd' vindt plaats in het buddy-systeem en in de groep. Zij mogen elkaar uitdagen om de opdrachten goed te voltooien en punten te scoren en hun persoonlijke missie behalen.
- Easter-eggs: verrassingen die in het spel verstopt zitten: extra beloning, of een fysiek kadootje per post
- Af en toe zullen de spelers uitgedaagd worden om 'gekke' dingen te doen, gewoon voor de FUN.