

Супруги Анна Агеева-Дзукаева и Сергей Дзукаев – владельцы строительной компании. Они столкнулись с тем, что сегодня остро стоит кадровый вопрос и найти талантливых сотрудников непросто. Бизнесмены поняли: легче обучить трудолюбивых людей, чем постоянно искать новых. Чтобы вдохновить коллег, они разработали собственную методику обучения. Первые результаты появились уже спустя несколько месяцев. А вскоре возникла идея создать и выпустить серию интеллектуальных игр. Причём здесь фразеологизмы и афоризмы, как знания о моде помогают разобраться в психологии и почему понимание высокой кухни – это не пафос, а важный навык, читайте в нашем материале.

«ИГРА СТОИТ СВЕЧ»: правила бизнеса Анны Агеевой-Дзукаевой и Сергея Дзукаева, авторов проекта «Потолкуем?»

*Зачем успешным людям создавать «настошки»
и как генерируются идеи*

ГОВОРИ, НЕ БОЙСЯ

Сегодня Вселенная «Потолкуем?» насчитывает около 30 игр. Одни уже вышли и пользуются популярностью, другие увидят свет в 2026 году. Механика проста: участники превращаются в ярких и смешных героев и находят выход из запутанных ситуаций. Главным оружием выступают фразеологизмы, афоризмы, профессиональные термины и крылатые выражения. Игры «Потолкуем?» уже рекомендовали себя как эффективный

инструмент, который помогает детям и взрослым «прокачать» словарный запас, расширить кругозор и улучшить память, а также понимать и слышать других людей.

«Помню коллегу, который сильно волновался, если предстояли переговоры. И скрыть неуверенность было невозможно – у него потели ладони и дрожал голос. При этом парень – настоящий интеллектуал, мог работать с большим объёмом информации, – рассказывает Анна Агеева-Дзукаева. – Мы начали с ним заниматься, он учился преодолевать страх, выходя из

зоны комфорта. А в этом помогает умение не заикаться на проблеме. Например, случилось что-то и кажется, будто это беда вселенского масштаба. Второй раз – ну ладно, плавали – знаем! Третий – да, не такая это и проблема».

Когда «некоммуникабельного» сотрудника поместили в ситуацию, где он должен постоянно общаться, выступать и презентовать, через определённое количество итераций страх ушёл. Так были заложены первые камни в фундамент «Потолкуем?» – микровыступления и

система распознавания «свой-чужой». По словам авторов проекта, формула здесь проста: когда толкуешь на языке оппонента, неизбежно становишься ему ближе. Именно так достигают крепких договорённостей.

«Мы считываем своего собеседника. Важно понимать, кто перед тобой: инженер, директор, архитектор? Раскусив аудиторию, вы правильно строите конструкт речи и доносите идеи, опираясь на опыт людей, их систему аналогий и образов», – добавляет Анна Агеева-Дзукаева.

ЧТО ТАКОЕ КРУГОЗОР, ИЛИ КАК МЫСЛЯТ ЭРУДИТЫ

Внутреннее обучение приносило плоды: примерно за полгода люди становились профессиональными переговорщиками. Однако обнаружилась другая проблема: большинство довольно складно говорит «свою говорилку», а если диалог неожиданно вышел за рамки заявленной темы, сотрудники теряются. Таким образом, выстроенные мосты между людьми превращаются в стены.

«Например, я увлекаюсь сноубордом, а вы – шахматами. И если я смогу что-то спросить вас о шахматах, а вы меня о сноуборде, мы выйдем из этого диалога своими друг для друга, – поясняет основательница проекта «Потолкуем?» – В этом случае дальнейшая коммуникация будет складываться совершенно по-другому. Заключать сделки и развивать сотрудничество хочется с человеком, которого ты понимаешь».

Чтобы шагать в ногу со временем, утверждают эксперты из разных стран мира, учиться нужно постоянно. И решить эту проблему помогли... стикеры.

Анна Агеева-Дзукаева записывала на разноцветных листочках темы для обсуждения. Каждый день «информационный набор» обновлялся. Например, сегодня сотрудники обсуждают знаковое изобретение, завтра – новый пакет санкций, потом – самого читаемого блогера в России. На других стикерах были написаны устойчивые выражения. Перед сотрудниками стояло задание – при обсуждении темы использовать один из предложенных фразеологизмов.

И вновь успех – люди буквально на глазах пополняли свой словарный запас. Принцип налаживания связей, чтобы строить мосты, а не возводить стены, также лёг в основу игр «Потолкуем?».

«Как сказал наш Президент Владимир Путин: «Везёт тем, кто везёт». Это, кстати, одна из цитат великих людей, которая бережно добавлена в нашу игру «Потолкуем? Дипломатия», – добавляет Анна Агеева-Дзукаева.

НОВАЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ ПОКОЛЕНИЯ

Чтобы аккумулировать и систематизировать полученные знания, Анна Агеева-Дзукаева и её муж Сергей Дзукаев выпустили три книги. Хотя, скорее, это мануал, помогающий сделать свою речь ярче, а память – крепче. В пособиях подробно описаны упражнения, а в разноцветных столбцах (помним про стикеры, да?) собраны все необходимые инструменты: «умные» слова, контекст, крылатые выражения и афоризмы.

Информация структурирована таким образом, что её легко запомнить, разложить по полочкам и в нужный момент достать. Уже доказано: если регулярно заниматься по этой методике, речь становится ярче, а «нужная мысль приходит не опосля», а вовремя. На основе этих материалов запатентована авторская методика «Ментальный инжиниринг», которая и лежит в основе всех игр «Потолкуем?».

«У меня теперь профессиональная деформация – я вся состою из цитат и устойчивых выражений, – шутит Анна Агеева-Дзукаева. – Как работает «Ментальный инжиниринг»? Слово в облачке всплывает ответ на любой вопрос. Например, меня часто спрашивают: почему я делюсь этими знаниями, придумывая новые форматы? Ответу афоризмом: «Умножай свои зна-

ния – будет чем поделиться». Создавая «Потолкуем?», разрабатывая игры на всевозможные темы, я учусь и развиваюсь сама».

«ВАМ АЛЯБУШКИ ИЛИ ПОСИКУНЧИКИ?»

Итак, во Вселенной «Потолкуем?» игры условно делятся на универсальные и тематические. В первом случае они подходят под любой формат – от корпоратива до семейных посиделок. Во втором – сюжет более узкий. Однако ошибочно утверждать, что этот продукт исключительно для профессионалов. Например, в «Архитектуру» с удовольствием играют как именитые архитекторы, так и просто креативные люди.

Отдельное место в этой истории занимают «Потолкуем? Диалекты». Для создания этой игры проведено этнографическое исследование. Со всех регионов России собраны самые колоритные фразы. Знание таких фишек как раз и снимает напряжение между людьми.

«Недавно к нам приезжал подрядчик с Урала. Я его спросила: «Вам бабушка тоже алябушки готовила?». Он расплылся в улыбке и спросил: «Откуда вы знаете?». Благодаря «Потолкуем? Диалекты» я знаю, что в средней полосе России говорят «пирожки», на Дальнем Востоке – «посикунчики», а на



Урале – «алябушки». Точно так же работает эта система, если мы говорим о живописи, кино или вине», – вспоминает Анна Агеева-Дзукаева.

Кстати, первой во Вселенной игр появилась «Классика». Суть – участники выкручиваются из щекотливой ситуации, используя фразеологизмы. Эта игра вобрала в себя ярчайшие речевые обороты русского языка, которые нужно грамотно применить с самыми разными собеседниками – от чиновника до домашнего кота.

Следующая игра – «Красноречие». Она создана для любителей жарких дебатов. Темой для споров становятся определённые ситуации, а на помощь приходят удивительные метафоры, эпитеты, гиперболы, ирония и сравнения. В этой игре раскрывается всё богатство художественного слова.

В «Дипломатии» каждый представляет определённую страну на Совете безопасности континентов, который созвали из-за чрезвычайной ситуации. Решить проблему помогают лучшие афоризмы из разных областей: «наука и философия», «русская и зарубежная литература», «политика, спорт, бизнес».

«Рекламная пауза» зарекомендовала себя, как уникальный инструмент. Благодаря этой игре фраза «Продай мне эту ручку!» больше никогда не поставит вас в ступор.

В игре «Архитектуре» представлена ещё одна уникальная механика, позволяющая раскрыть творческий потенциал. Здесь представлены задания из мира русских сказок. Участникам нужно придумать, нарисовать и защитить свой проект.

«ДУША ЧЕЛОВЕКА – ВЕЛИЧАЙШЕЕ ЧУДО МИРА»

Один из самых больших вопросов в этой сфере: где найти креативных разработчиков?

«Мы сотрудничали с топовыми разработчиками страны: подписывали договор и, потирая ручки, ждали. Но то, что они делали, совершенно не укладывалось в нашу концепцию. В итоге стало понятно: кто, если не мы? Практически все игры придумали я и мой муж», – поясняет Анна Агеева-Дзукаева.

Однако есть эксперты в разных областях. Например, над «Модой» работает стилист, над «Живописью» и «Ремёслами» – искусствовед. «Кинематограф» создаётся под эгидой режиссёра, а «Музыка» – профессионального музыканта. Но весь концепт и креатив остался в руках создателей проекта.

«Может показаться, что всё вышеперечисленное – исключительно узкоспециализированные игры. Кто-то подумает: «Зачем мне играть в «Музыку», я вообще в этом не разбираюсь?». Но вся прелесть

«Ментального инжиниринга» в том, что неважно, какую коробку «Потолкуем?» ты откроешь. Порог входа – минимальный. Нужна лишь щепотка воображения, и всё пойдёт как по маслу», – поясняет Анна Агеева-Дзукаева.

Она признаётся: работая над той или иной игрой, мир будто открывается заново. Например, создавая «Потолкуем? Мода», Анна стала внимательнее относиться к деталям, которыми украшает свой образ. Стало понятно, что у каждого бренда существует ДНК, который несёт ту или иную философию, и, отдавая предпочтение конкретной марке одежды, мы заявляем о себе.

«Работая над этой игрой, мы поняли, как связаны понятия «психология» и «мода», – продолжает Анна Агеева-Дзукаева. – Новые знания помогли мне лучше разбираться в людях – теперь я понимаю, что такое архетипы в одежде и что человек хочет сказать, выбирая конкретный стиль».

По тому же принципу работают остальные игры. Участники могут примерить на себя роли стилиста, арт-менеджера, лекционера старинного антикварного дома, ресторатора, продюсера, великого музыканта, сомелье и т.д.

Умение толковать, к примеру, на языке высокой кухни – навык, который пригодится каждому. Ведь мы не просто наполняем желудок, а задействуем разные отделы нашего мозга, создаём ассоциации, испытываем эмоции. Еда расширяет наше понимание мира и даёт представление о разных культурах.

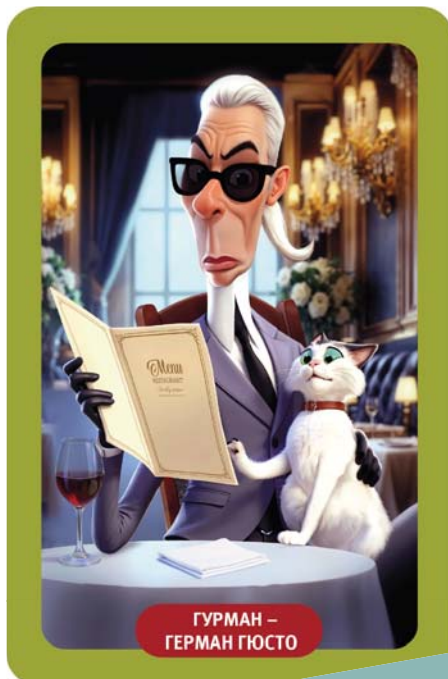
«Отдельное место у нас занимает игра «Сказки», которую мы делаем вместе с Михаилом Александровичем Лепёшкиным – писателем, автором серии книг «Сказки Бурого Медведя». Я сама зачитываю эти произведения, потому что в них показана настоящая мудрость жизни. И все игры «Потолкуем?» переключаются между собой. К примеру, вы поиграли с детьми в «Сказку», а потом с друзьями в «Музыку». И узнали, что Жар-птица – это волшебный персонаж, в честь которого маэстро Стравинский написал одно из своих знаковых произведений. Тогда вы будете воспринимать эту историю не просто как часть мифологии, а через призму гениального композитора».

Да, мы учимся рассуждать на любые темы. Сегодня – узнали о музыке, которая трогает струны души, завтра – о старинных и таинственных винодельнях, а потом поняли, что скрывается за улыбкой Моны Лизы. Кажется, что вы просто весело проводите время. Но за это время вы научились слушать собеседника, отличать факты от мнения и красиво говорить. Ваши знания, будто пазлы, собрались в единое целое. Потолкуем?

ВСЕЛЕННАЯ

Универсальные игры

- Классика
- Кино и литература
- Красноречие
- Дипломатия
- Рекламная пауза
- Гастрономия



КОКОТНИЦА –

Маленькая порционная огнеупорная посуда (керамическая, чугунная или стальная) для запекания, тушения, подачи жульенов и других блюд. Вариант с крышкой лучше сохраняет аромат и жар.

«ПОТОЛКУЕМ?»

Тематические игры

- Архитектура
- Живопись
- Сомелье
- Ремёсла
- Музыка
- Кинематограф
- Учёные
- Мировая литература
- Мода
- Античность
- Сказки
- Диалекты:
- Урал
- Дальний Восток
- Сибирь
- Поморье
- Юг



Сражаться с ветряными мельницами

