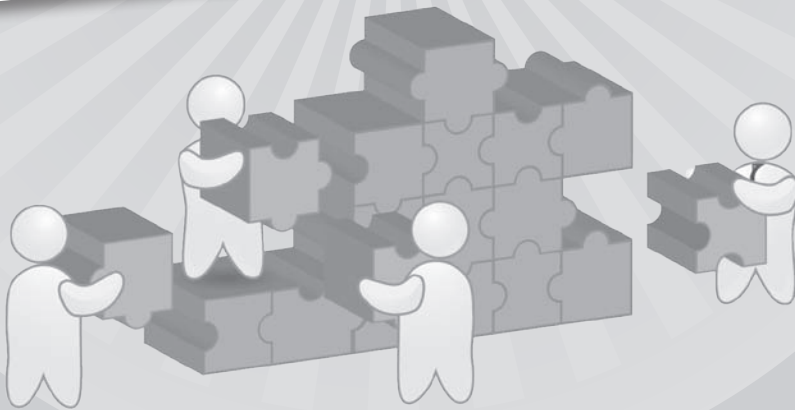




หนังสือ  
แนะนำ

# เกม กิจกรรม พัฒนาบุคลากร



แก้ปัญหาด้านบุคลากร เพิ่มพลังความคิดสร้างสรรค์  
สานสัมพันธ์อันดีให้ทีมงานและหัวหน้างานอย่างได้ผล !

**THE BIG BOOK OF LEADERSHIP GAMES**

ผู้เขียน : Vasudha K. Deming

## เกมและกิจกรรมพัฒนาบุคลากร

แปลและเรียบเรียงจาก *The Big Book of Leadership Games*

โดย *Vasudha K. Deming*

ราคา 175 บาท

ผู้แปล : ญัฐวรรณ กิจรัตน์โกศล

พิมพ์ครั้งที่ 1 : ตุลาคม 2553

สงวนลิขสิทธิ์โดย : บริษัท เอ็กซ์เปอร์เน็ท จำกัด

**The Big Book of Leadership Games**

by Vasudha K. Deming

**Original edition Copyright © 2004 by Vasudha K. Deming. All rights reserved.**

**Thai edition Copyright © 2010 by Expernet Co., Ltd.**

**All rights reserved**

จัดพิมพ์และ : บริษัท เอ็กซ์เปอร์เน็ท จำกัด

จัดจำหน่ายโดย 2387 อาคารรวมทุนพัฒนา ถนนเพชรบุรีตัดใหม่  
แขวงบางกะปิ เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310  
โทร. 0-2718-1821 (10 คู่สาย)

แฟกซ์ : 0-2718-1831

<http://www.expernetbooks.com>

e-mail : [public@expernetbooks.com](mailto:public@expernetbooks.com)

พิมพ์ที่ : บริษัท ส.เอเชียเพรส (1989) จำกัด

โทร. 0-2732-3101, 0-2375-3008

หากมีข้อผิดพลาดเนื่องจากการพิมพ์ สามารถนำมาเปลี่ยนได้ที่สำนักพิมพ์เอ็กซ์เปอร์เน็ท

ข้อมูลทางบรรณานุกรมหอสมุดแห่งชาติ

เดมมิ่ง, วศุฑา เค.

เกมและกิจกรรมพัฒนาบุคลากร.--กรุงเทพฯ : เอ็กซ์เปอร์เน็ท, 2553.

200 หน้า.

1. การพัฒนาบุคลากร. 2. เกม. I. ญัฐวรรณ กิจรัตน์โกศล, ผู้แปล. II. ชื่อเรื่อง.

658.3

ISBN 978-974-414-163-7

พิมพ์บน  
กระดาษทออบสายตา  
[www.greenread.com](http://www.greenread.com)

 **Green  
Read** อ่านได้นาน  
by SCOP Paper

ในกรณีที่ต้องการซื้อเป็นจำนวนมาก เพื่อใช้ในการสอน การฝึกอบรม การส่งเสริมการขาย หรือ  
เป็นของขวัญพิเศษ กรุณาติดต่อสอบถามราคาพิเศษได้ที่ โทร. 0-2718-1821 (10 คู่สาย)



## คำนำ



จะมีอะไรที่ทำให้คนเราปลื้มได้มากไปกว่าการช่วยให้คนอื่นได้เรียนรู้ ได้พัฒนาตนเองและมีผลการปฏิบัติงานที่ดีที่สุด และไม่ว่าคุณจะเป็นผู้จัดการ หัวหน้างาน หรือนักฝึกอบรมหรือไม่ก็ตาม คุณก็จะต้องมีโอกาสในการพัฒนาพนักงานในทีมหรือหน่วยงานอยู่เสมอ ดิฉันหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยให้คุณเป็นผู้นำที่เข้มแข็ง ใส่ใจและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คนทั่วไปสามารถสร้างแรงจูงใจในการทำงานได้โดยการใช้สิ่งกระตุ้นต่างๆ เช่น ให้รางวัล การลงโทษ ให้เงินทอง สร้างความกลัว ตั้งการแข่งขัน และอื่นๆ แต่องค์การที่มีคุณภาพและส่งเสริมความสามารถในการทำงานนั้น จะใช้สิ่งสร้างแรงจูงใจที่แตกต่างออกไป นั่นก็คือการใช้ศักยภาพของแต่ละบุคคล ความจริงที่ว่าคนเรานั้นรักที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ชอบพัฒนาทักษะต่างๆ และผลักดันให้ตนเองประสบความสำเร็จสูงสุดนั้นเป็นประสบการณ์อันมีค่าของมนุษย์ นอกจากนี้ความกระตือรือร้นเมื่อได้ค้นพบสิ่งต่างๆ และการพัฒนาที่ไม่หยุดยั้งมาตั้งแต่ในวัยเด็ก ทำให้เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็ยิ่งรู้สึกว่าอยาก “เล่น” เหมือนเด็กๆ อยู่ เพียงแต่ลักษณะเกมที่เล่นจะเปลี่ยนแปลงไปเท่านั้นเอง

คุณสามารถนำเกมต่างๆ นี้ไปใช้ได้หลายวิธีไม่ว่าจะนำไปเป็นกิจกรรมเดี่ยวสำหรับฝึกอบรมพนักงาน หรือใช้อุ่นเครื่องก่อนการฝึกอบรมที่เข้มข้น นำมาใช้ร่วมกับการฝึกอบรม หรือไม่เช่นนั้น คุณก็สามารถนำเกมเหล่านี้มาใช้ในการประชุมพนักงาน การประชุมกลุ่มในบ่ายวันศุกร์ ช่วงเวลาอาหารกลางวัน หรือในเวลาอื่นๆ ที่คุณเห็นว่าเหมาะสม (คุณไม่จำเป็นต้องบอกพนักงานว่านี่เป็นการ “ฝึกอบรม” !) และในบางกิจกรรมนั้นออกแบบมาให้สามารถนำไปใช้ในระหว่างการทำงานได้ โดยไม่จำเป็นต้องหาเวลาและสถานที่สำหรับทำกิจกรรมอีก

หนังสือ เกมและกิจกรรมพัฒนาบุคลากร เล่มนี้เขียนขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยเหลือคุณในเรื่อง :

- ⊛ ให้คำแนะนำพื้นฐานในการสร้างบรรยากาศแห่งความสนุกสนานในที่ทำงาน พร้อมๆ กับเสริมสร้างการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง
- ⊛ สร้างแรงบันดาลใจและแนะแนวทางให้พนักงานของคุณทำงานได้อย่างดีที่สุด
- ⊛ กระตุ้นพนักงานให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ริเริ่มทำในสิ่งใหม่ๆ และมีความสุขในการค้นพบสิ่งต่างๆ
- ⊛ สร้างบรรยากาศการทำงานที่เป็นมิตร กลมเกลียว และตื่นเต้นเร้าใจ
- ⊛ ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับลักษณะนิสัย ค่านิยม แรงจูงใจ และพรสวรรค์ที่ซ่อนอยู่ในตัวของพนักงาน
- ⊛ พัฒนาทักษะและรูปแบบความเป็นผู้นำของตัวเอง

เกมทั้ง 50 เกมในหนังสือเล่มนี้ไม่ใช่สิ่งที่จะช่วยให้คุณบรรลุถึงวัตถุประสงค์ที่กล่าวมาทั้งหมดได้ แต่เกมทั้งหมดนี้ก็นับว่าเป็นจุดเริ่มต้น การต่อยอดวัตถุประสงค์ที่กล่าวมาได้เป็นอย่างดี ดิฉันขอให้คุณโชคดีและเล่นเกมให้สนุกนะคะ !

**“จะเป็นผู้นำที่สมบูรณ์แบบได้ต้องพร้อมจะเป็น  
ผู้ตามในยามที่จำเป็น”**

- ศรี ชินมอย (Sri Chinmoy)



# สารบัญ

	หน้า
คำนำ	3
วิธีใช้หนังสือเล่มนี้	13

## ส่วนที่ 1 ทำความรู้จักกันและกัน

15

กิจกรรมเพื่อสร้างมิตรภาพหรือสัมพันธ์ภาพอันดีกับพนักงาน

- |   |                    |   |    |
|---|--------------------|---|----|
| 1 | ช่วงเวลาแสนวิเศษ   | พนักงานเล่าเรื่องช่วงเวลาแสนพิเศษของชีวิตส่วนตัวและชีวิตการทำงาน                      | 17 |
| 2 | อักษรมหาสนุก       | ผู้จัดการและพนักงานสร้างประโยคสนทนาโต้ตอบกันแบบทันทันทันใดจากลำดับตัวอักษรที่กำหนดให้ | 20 |
| 3 | สื่อสารผ่านอารมณ์  | พนักงานใช้อารมณ์อันหลากหลายเป็นเครื่องมือในการแบ่งปันข้อมูลกัน                        | 23 |
| 4 | สีสันของชีวิต      | ผู้เล่นสนุกสนานไปกับการคาดเดาว่าสิ่งที่เพื่อนเล่ามานั้นเป็นเรื่องจริงหรือไม่          | 26 |
| 5 | เรียนรู้ด้วยตัวเอง | พนักงานแบ่งปันเรื่องราวที่ตนเคยเรียนรู้ด้วยตัวเองในอดีต และแผนการเรียนรู้ในอนาคต      | 29 |

## ส่วนที่ 2 รื่นเริงใจในที่ทำงาน

31

กิจกรรมเสริมสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานอันน่ารื่นรมย์

- |   |                       |  |    |
|---|-----------------------|--|----|
| 6 | อิม... แบบนี้ก็ได้เนะ | พนักงานวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับว่าบางครั้งการยอมรับบางสิ่ง “พอใช้ได้” ก็เป็นการสมควรกว่าที่จะยึดติดกับความเพียบพร้อมสมบูรณ์แบบ | 33 |
|---|-----------------------|--|----|

7	บรรยายงาน เบิกบานใจ	พนักงานเขียนคำบรรยายลักษณะงานของ ตนเองในรูปแบบแค็ตตาล็อกขายสินค้า	36
8	ตัวแตรก การประชุม	ในระหว่างการประชุม พนักงานบางคน แสดงบทบาทบางอย่างเพื่อสร้างบรรยากาศ ของการประชุมให้ดีขึ้น	40
9	เชื่อมันด้วยใจ	แบบฝึกจินตนาการอย่างมีประสิทธิภาพ 2 แบบ ฝึกหัดเพื่อกระตุ้นให้พนักงานคงภาพลักษณ์ที่ดี ของตนเองไว้ และช่วยให้ทำงานอย่างมีพลัง เพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมาย	44
10	สร้างสรรค์พลังคำ	พนักงานใช้คำกริยาที่มีความหมายทรงพลัง ในการกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับงานของตนเอง นั้นส่งผลกับชีวิตของผู้อื่นอย่างไร	47

### ส่วนที่ 3 ทิมเดียวกัน

51

กิจกรรมเสริมสร้างความร่วมมือและการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

11	คำนิยมร่วมกัน	พนักงานคิดค้นหาแนวทางสร้างสภาพ แวดล้อมการทำงานที่ดีที่เอื้อต่อการทำงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	53
12	บัดดี้	พนักงานแอบสังเกตการทำงานและอุปนิสัย ที่ดีที่น่าชื่นชมของ “บัดดี้”	56
13	ความประทับใจ	พนักงานนึกถึงอารมณ์ที่เป็นบวกและความรู้สึก แห่งความสำเร็จหลังจากที่ได้ทุ่มเททำงาน จนบรรลุเป้าหมาย	58

- |                           |   |    |
|---------------------------|---|----|
| <b>14</b> ภูมิใจเสนอ      | พนักงานแต่ละคนนำเสนอแผนงานที่กำลังทำอยู่ และอธิบายถึงคุณประโยชน์ของแผนงานนั้นที่มีต่อทีม หน่วยงานและ/หรือลูกค้า | 61 |
| <b>15</b> เจ้าแห่งจิกซอว์ | พนักงาน 2 กลุ่มแข่งขันกันต่อจิกซอว์ โดยแต่ละกลุ่มจะถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขบางประการ                                | 64 |

## ส่วนที่ 4 เพิ่มพลังการทำงาน

67

กิจกรรมเสริมสร้างประสิทธิภาพการทำงาน

- |                                 |   |    |
|---------------------------------|---|----|
| <b>16</b> 10 นาทีเปลี่ยนชีวิต   | พนักงานเสนอกิจกรรมการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน   | 69 |
| <b>17</b> ตารางนำโชค            | พนักงานทำงานไปตามเป้าหมาย และเมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็มีโอกาสที่จะคว้ารางวัล   | 71 |
| <b>18</b> งดรับงานใหม่          | พนักงานเฟลิตเฟลีนกับช่วง “งดรับงานใหม่” โดยพวกเขาสามารถปฏิเสธไม่รับงานใหม่ที่เข้ามาได้  | 74 |
| <b>19</b> ให้รางวัลอย่างคนรู้ใจ | พนักงานตอบแบบสอบถามที่หัวหน้างานใช้เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการให้รางวัลเวลาพนักงานทำงานได้สำเร็จ                     | 77 |
| <b>20</b> นี่แหละ... ที่อยากทำ  | พนักงานวิเคราะห์การใช้เวลาและแรงงานในการทำงานอย่างชัดเจน จากนั้นพิจารณาว่าจะเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและลดความเครียดลงได้อย่างไร | 80 |

## ส่วนที่ 5 ช่วยเหลือกันและกัน

85

กิจกรรมที่ช่วยกระจายงานที่คุ้นเคยและเสริมพลังให้พนักงาน

- |    |                    |  |     |
|----|--------------------|--|-----|
| 21 | นักแก้ปัญหา        | กิจกรรมนี้จะช่วยเสริมพลังให้กับพนักงาน และเปลี่ยนบทบาทของพวกเขาจากผู้รายงานปัญหาเป็นนักแก้ปัญหา  | 87  |
| 22 | แลกเปลี่ยนข้อมูล   | กิจกรรมนี้จะเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน โดยพนักงานแต่ละคนจะต้องหาข้อมูลแล้วนำมาแบ่งปันกัน จนท้ายที่สุดเกิดความตระหนักว่าผลโดยรวมนั้นยิ่งใหญ่กว่าผลที่เป็นส่วนย่อย | 92  |
| 23 | กฎการทำงาน         | พนักงานร่วมกันกำหนดสิ่งที่ควรทำและสิ่งที่ไม่ควรทำในแผนกและ/หรือองค์กร  | 95  |
| 24 | เชื่อมั่นและศรัทธา | พนักงานปฏิบัติตามคำประกาศิสรภาพของสหรัฐอเมริกา ที่ยึดถือ “ความเชื่อมั่นและศรัทธา” กิจกรรมนี้จะช่วยเสริมพลังและสร้างแรงจูงใจในการก้าวไปข้างหน้าให้กับพนักงาน      | 97  |
| 25 | วิธีบริการ         | พนักงานช่วยกันระดมสมองสร้างสรรค์ความคิดในการบริการลูกค้าภายในและภายนอก   | 100 |
| 26 | ทีละเล็กละน้อย     | กิจกรรมนี้เป็นการจำลองความสำเร็จของแผนงานขนาดยักษ์ ซึ่งจะทำให้พนักงานค้นพบว่าไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ก็สามารถบริหารจัดการได้ถ้าแบ่งงานออกเป็นส่วนย่อยๆ               | 102 |





## ส่วนที่ 6 โยบินไปตามจินตนาการ

105

กิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้พนักงานคิดอย่างสร้างสรรค์  
และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

- |    |                          |  |     |
|----|--------------------------|--|-----|
| 27 | ใจบุญสุนทาน              | กิจกรรมนี้จะช่วยกระตุ้นให้พนักงานเกิดความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์หน่วยงานการกุศลหรือองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรของตนเอง | 107 |
| 28 | ทำงานสะดวก<br>พวกเราสบาย | พนักงานช่วยกันคิดทำคู่มือการปฏิบัติงานเพื่อช่วยให้การทำงานในแผนกหรือบริษัทมีประสิทธิภาพ                                      | 112 |
| 29 | สีสันพลังนักขาย          | พนักงานฝึกทักษะการนำเสนอและการโน้มน้าวใจโดยการแข่งกันเอาชนะใจ “ลูกค้า”   | 115 |
| 30 | นักข่าวหัวเห็ด           | พนักงานร่วมกันจัดทำหนังสือพิมพ์จำลองที่ให้ข่าวขององค์กรในหลากหลายแง่มุม รวมทั้งทำนายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอีกด้วย     | 118 |
| 31 | เกมใหม่แกะกล่อง          | พนักงานจับกลุ่มย่อยแล้วนำอุปกรณ์การเล่นเกมต่างๆ ไปมาคิดค้นเกมแบบใหม่ล่าสุดให้เพื่อนๆ ได้ลองเล่น                              | 123 |

## ส่วนที่ 7 เจ้านายในดวงใจ

127

กิจกรรมที่จะทำให้ได้ความคิดเห็นเชิงลึกด้านความเป็นผู้นำ  
ของพนักงาน

- |    |                            |  |     |
|----|----------------------------|--|-----|
| 32 | บทกลอนของผู้นำ             | ผู้เล่นคิดบทกลอนไฮกุแสดงมุมมองด้าน<br>ความเป็นผู้นำที่กระชับและเรียบง่าย   | 129 |
| 33 | ผู้นำตามประสงค์            | พนักงานระดมความคิดค้นหาว่าอะไรคือ<br>คุณสมบัติของความเป็นผู้นำ และแสดง<br>ความคิดเห็นว่าคุณสมบัติไหนสำคัญที่สุด  | 133 |
| 34 | คำคมคนดัง                  | พนักงานเติมคำที่หายไปของคำคมของ<br>คนที่มีชื่อเสียง  | 136 |
| 35 | ความยิ่งใหญ่<br>ที่น่าจดจำ | พนักงานระลึกถึงผู้นำที่ตนชื่นชอบในอดีต<br>ไม่ว่าจะเป็นคุณครู โค้ชกีฬา อาจารย์ที่ปรึกษา<br>หรือหัวหน้างาน แล้วอธิบายว่าทำไมบุคคล<br>เหล่านั้นถึงทำให้ตนเองรู้สึกประทับใจได้ยาวนาน | 142 |

## ส่วนที่ 8 สิ่งที่ถูก vs. สิ่งที่ถูกคิด

145

กิจกรรมปรับปรุงการสื่อสารที่ใช้ภาษาพูดและไม่ใช้ภาษาพูดของทีมงาน

- |    |                 |  |     |
|----|-----------------|--|-----|
| 36 | สื่อสารสามทาง   | พนักงานนึกถึงประสบการณ์ที่สนุกสนานใน<br>การสื่อสาร แล้วพิจารณาหาสิ่งสำคัญใน<br>การสื่อสารแบบเผชิญหน้า การสื่อสารผ่าน<br>ทางโทรศัพท์และทางอีเมล | 147 |
| 37 | พูดอย่างมีศิลป์ | พนักงานฝึกทักษะที่สำคัญในการสื่อสารกับ<br>เพื่อนร่วมงานในยามที่จะขอความช่วยเหลือ<br>หรือขอข้อมูลจากอีกฝ่าย                                     | 150 |

- |           |   |   |     |
|-----------|---|---|-----|
| <b>38</b> | <b>ปริศนาท่าทาง</b>                             | พนักงานแสดงอารมณ์และทัศนคติหลายๆ อย่างออกมาโดยไม่ใช้คำพูด แล้วให้เพื่อนๆ ทายว่ากำลังสื่อถึงอะไรอยู่ | 153 |
| <b>39</b> | <b>ปรับให้เป็นบวก</b>                           | พนักงานแก้ไขข้อความในเชิงลบให้เป็นข้อความในเชิงบวก  | 157 |
| <b>40</b> | <b>หัวข้อนักแข่ง<br/>ความประทับใจ<br/>แรกพบ</b> | พนักงานดูภาพที่เตรียมมาแล้วพูดคุยกันว่ามีความประทับใจอะไรเกิดขึ้นบ้างในช่วง 5 วินาที                | 160 |

## ส่วนที่ 9 สนุกสุดเหวี่ยง

**163**

กิจกรรมบรรเทาความเครียดและเพิ่มความสุขสานในในที่ทำงาน

- |           |                                    |  |     |
|-----------|------------------------------------|--|-----|
| <b>41</b> | <b>ก่อนตะวันตกดิน</b>              | กิจกรรมนี้เล่นได้รวดเร็วและช่วยเสริมพลังให้พนักงาน โดยให้พนักงานนึกถึงแต่สิ่งที่ต้องเจอเจอในแต่ละวัน | 165 |
| <b>42</b> | <b>ผสมชื่อ สื่อ<br/>สร้างสรรค์</b> | พนักงานใช้ตัวอักษรในชื่อของคนในกลุ่มคิดคำหรือวลีออกมา  | 167 |
| <b>43</b> | <b>ตำแหน่งพลิก</b>                 | พนักงานสนุกสนานไปกับการคิดตำแหน่งงานสมมติของตนเอง โดยใช้คำแปลกๆ และคำที่น่าทึ่ง                      | 170 |
| <b>44</b> | <b>ดลกปลิวว่อน</b>                 | พนักงานเล่าเหตุการณ์ซ้ำๆ ในแบบพิเศษที่สร้างความประหลาดใจ   | 173 |
| <b>45</b> | <b>คิดให้ได้<br/>เขียนให้เร็ว</b>  | พนักงานเวียนกันไปตามฐานต่างๆ เพื่อเสนอความคิดแบบจริงจังและความคิดแบบซ้ำๆ ให้คนอื่นฟัง                | 175 |

## ส่วนที่ 10 อยู่ที่คุณ !

179

กิจกรรมเดียวสำหรับผู้แนะนำ

- 46) อย่างหยุดอยู่เพียง  
แค่...คิด ! กิจกรรม 2 ส่วน ที่จะช่วยผู้บริหารเปลี่ยน  
ความตั้งใจไปสู่การปฏิบัติ โดยกิจกรรมนี้จะ  
มีประสิทธิผลมากถ้าคุณทำกิจกรรมตาม  
ลักษณะการบริหารงานของคุณเอง 181
- 47) ขึ้นลมให้ลมใจ กิจกรรมที่สนับสนุนให้ผู้บริหารชมเชย  
พนักงานอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งให้คำแนะนำ  
และเทคนิคที่จะทำให้การชมเชยนั้นมีคุณค่า 187
- 48) พิมพ์เขียว  
ของเจ้านาย ผู้บริหารทดสอบว่าตนเองมีความคุ้นเคยกับ  
สภาพแวดล้อมในการทำงานและพนักงาน  
แต่ละคนมากแค่ไหน 190
- 49) ตัวตนและ  
ความเป็นผู้นำ ผู้บริหารเขียนสุนทรพจน์สำหรับงานฉลอง  
วันเกษียณ (เหตุการณ์สมมติ) โดยให้เน้น  
เนื้อหาของสุนทรพจน์ในเรื่องงานและลักษณะ  
ความเป็นผู้นำของตนเอง 192
- 50) นี่แหละ...ตัวฉัน ! กิจกรรมที่ปฏิบัติได้ง่ายๆ แต่ได้สาระ โดย  
ผู้บริหารจะต้องเขียนคุณสมบัติ 2 ประเภท  
เพื่อใช้เป็นแนวทางการปฏิบัติงานและการ  
เป็นผู้นำของตนเอง 195

เกี่ยวกับพู่เทียน

199





## วิธีใช้หนังสือเล่มนี้

หนังสือเล่มนี้มีเกมทั้งหมด 50 เกม ซึ่งจะมีทั้งแบบที่ใช้เวลาเล่นนานและไม่นาน เป็นแบบง่ายและซับซ้อน โดยจะเกี่ยวข้องกับคุณสมบัติของความเป็นผู้นำ 10 ประการ แต่ละเกมนั้นจะนำเสนอเนื้อหาแบบง่ายๆ และไม่อ้อมค้อม และเคล็ดลับต่อไปนี้จะช่วยให้คุณใช้หนังสือเล่มนี้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับทีมงานของคุณเอง



### เคล็ดลับความสำเร็จ

- ๑) หาเวลาศึกษาเนื้อหาของแต่ละเกมอย่างละเอียด ทำความเข้าใจกับวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการเล่นเกม และลักษณะของแต่ละเกมล่วงหน้า จะช่วยให้ประสบความสำเร็จในการนำไปใช้มากขึ้น
- ๒) นึกไว้เสมอว่าทั้งหมดนี้เป็นแค่ เกม ดังนั้นถ้าคุณรักษาความสนุกสนานและกระตุ้นความกระตือรือร้นได้ คุณก็จะพบว่าผู้เล่นจะรู้สึกสบายใจและมีแรงจูงใจที่จะร่วมเล่นไปด้วย
- ๓) ถ้าเป็นไปได้ ให้คุณผูกเกมเข้ากับตัวอย่างสถานการณ์แนวใหม่ และประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในหน่วยงานของคุณ วิธีนี้จะช่วยให้ผู้เล่นนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาปรับใช้ในการทำงานจริงได้

- ๓ ให้คุณเป็นผู้ช่วยในการเล่นเก็มมากกว่าเป็นครูผู้สอน เพราะการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลที่สุดนั้นเกิดจากการที่คุณแนะนำผู้เล่นกฎวิธี แล้ว ผู้เล่น ค้นพบสิ่งต่างๆ ด้วยตัวเอง
- ๔ ปรับเกมให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมขององค์กร ถ้าผู้เล่นชอบให้แจกรางวัลเล็กๆ น้อยๆ (เช่น ลูกกวาดหรือของกระจุกกระจิก) คุณก็ควรจัดเตรียมไว้แล้วนำมาแจกตอนจบเกม ถ้าพนักงานของคุณชอบบรรยากาศการแข่งขันแบบสนุกสนานเป็นกันเอง (ซึ่งจะไม่เหมือนกับการแข่งขันอย่างจริงจัง) คุณก็ควรปรับเกมบางส่วนให้เป็นการแข่งขัน
- ๕ หนังสือเล่มนี้มีสิ่งจำเป็นที่คุณสามารถนำไปใช้เล่นเกมได้ ยกเว้นอุปกรณ์บางอย่างเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม คุณสามารถคิดรูปแบบของเกมเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการเล่นเกมมีความหมายและมีประโยชน์มาก ซึ่งจะส่งผลดีต่อหน่วยงานของคุณ
- ๖ เกมส่วนใหญ่จะเปิดโอกาสให้มีการอภิปรายและทบทวนเนื้อหาเพิ่มเติม ซึ่งคุณสามารถติดตามได้ว่าผู้เล่นได้เรียนรู้อะไรไปบ้างโดยการซักถาม เปลี่ยนเกมเล่นใหม่ หรือวางแผนสำหรับการฝึกฝนและทบทวนอย่างต่อเนื่อง

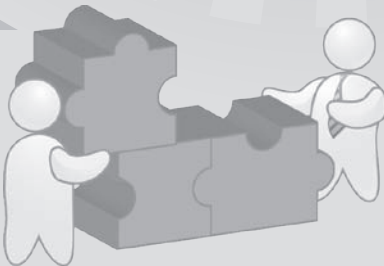


ส่วนที่

1

# ทำความรู้จักกัน และกัน

กิจกรรมเพื่อสร้างมิตรภาพ  
หรือสัมพันธ์ภาพอันดีกับพนักงาน



## ช่วงเวลาพิเศษ



### สรุปเกม

ให้พนักงานเล่าเรื่องช่วงเวลาพิเศษของชีวิตส่วนตัวและชีวิตการทำงาน ในกิจกรรมนี้จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้พนักงานและช่วยให้หัวหน้างานได้รู้ถึงบุคลิกภาพและค่านิยมของพนักงานซึ่งถือว่าเป็นประโยชน์มาก



### เวลาที่ 4 ชั่วโมง

กิจกรรมนี้ควรใช้ในการประชุมกลุ่ม โดยจะใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที (หรือมากกว่านี้เล็กน้อยถ้าเล่นเป็นกลุ่มใหญ่)



### อุปกรณ์ที่ต่อ 4 ชั่วโมง

ถ้วยรางวัลเล็กๆ (หาได้ทั่วไปตามร้านขายของ) และปากกากับเอกสารในหน้า 19 สำหรับผู้เล่นทุกคน





## วิถีเล่น

บอกกับพนักงานว่า “พวกเราทุกคนต่างมีช่วงเวลาพิเศษของชีวิตส่วนตัวและชีวิตการทำงาน และผม/ดิฉัน ก็แน่ใจว่าพวกเราหลายคนยังไม่เคยได้ยื่นเพื่อนร่วมงานเล่าเรื่องช่วงเวลาพิเศษของตัวเองเลย ตอนนี่จึงเป็นโอกาสอันดีที่เราจะได้แบ่งปันประสบการณ์พิเศษเหล่านั้นด้วยกัน นะครับ/คะ”

จากนั้นแจกเอกสารแล้วให้เวลาพนักงาน 5 นาทีในการกรอกข้อมูลเสร็จแล้วสุ่มให้พนักงานคนใดคนหนึ่งเป็นผู้เริ่มเกมโดยการออกมาเล่าช่วงเวลาพิเศษของตนให้คนอื่น ๆ ฟัง พร้อมให้ถือถ้วยรางวัลไว้ เมื่อคนแรกเล่าจบแล้วให้ยื่นถ้วยรางวัลนั้นให้คนที่จะพูดต่อไป ดำเนินเกมไปเรื่อยๆ จนครบทุกคน



## เคล็ดลับความสำเร็จ

คุณสามารถเริ่มเกมได้โดยการเล่าเรื่องช่วงเวลาพิเศษของคุณเอง แต่ถ้าคุณมีตำแหน่งงานสูงกว่าพนักงานที่ร่วมเล่นเกม ก็จงเล่าเรื่องอย่างระมัดระวัง โดยให้เรื่องที่เล่าเป็นไปในทำนองเสริมสร้างแรงบันดาลใจมากกว่าจะเป็นการคุยโวโอ้อวด

## ช่วงเวลาแสนวิเศษ

ใช้เวลาสักครู่คิดถึงช่วงเวลาแสนพิเศษของคุณสักสองเรื่อง โดยเรื่องแรกให้เป็นเรื่องส่วนตัวและอีกเรื่องเป็นเรื่องของงาน

1 เล่าเรื่องช่วงเวลาแสนพิเศษของคุณมาพอสังเขป

เรื่องส่วนตัว : .....

.....

เรื่องงาน : .....

.....

2 ในช่วงเวลาแสนพิเศษ คุณมีความรู้สึกร่วมต่อช่วงเวลานั้นอย่างไรบ้าง บอกมาอย่างน้อย 3 อย่าง

เรื่องส่วนตัว : .....

.....

เรื่องงาน : .....

.....

3 คุณเฉลิมฉลองหรือเห็นคุณค่าของช่วงเวลาแสนพิเศษนั้นอย่างไรบ้าง

เรื่องส่วนตัว : .....

.....

เรื่องงาน : .....

.....

4 ช่วงเวลาแสนพิเศษนั้นเปลี่ยนวิถีชีวิตหรือมุมมองของคุณอย่างไรบ้าง

เรื่องส่วนตัว : .....

.....

เรื่องงาน : .....

.....