

70 กิจกรรม

ปลุกพลังทีมงานสู่การเป็นทีมเวิร์ค!



หนังสือ
แนะนำ

70 และ: กิจกรรม พัฒนาทีมงาน

INSTANT

TEAM

WORK

ผู้เขียน

Brian Clegg, Paul Birch

TEAM และ กิจกรรม พัฒนาทีมงาน



70 กิจกรรมปลูกพลังทีมงานสู่การเป็นทีมเวิร์ก !

เกมและกิจกรรมพัฒนากิจกรรม

แปลและเรียบเรียงจาก : **Instant Teamwork**

ผู้เขียน : **Brian Clegg & Paul Birch**

ผู้แปลและเรียบเรียง : ฝ่ายวิชาการเอ็กซ์เปอร์เน็ต

ราคา 220 บาท

พิมพ์ครั้งที่ 1 : กรกฎาคม 2556

สงวนลิขสิทธิ์โดย : บริษัท เอ็กซ์เปอร์เน็ต จำกัด

INSTANT TEAMWORK

English edition copyright © Brian Clegg and Paul Birch 1998

All rights reserved.

Thai edition copyright © 2013 by Expernet Co., Ltd.

All rights reserved.

จัดพิมพ์และ

จัดจำหน่ายโดย : **บริษัท เอ็กซ์เปอร์เน็ต จำกัด**

2387 อาคารรวมทุนพัฒนา ถนนเพชรบุรีตัดใหม่

แขวงบางกะปิ เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310

โทร. 0-2718-1821 (10 คู่สาย)

แฟกซ์ : 0-2718-1831, 0-2318-4809

<http://www.expernetbooks.com>

e-mail: public@expernetbooks.com

พิมพ์ที่ : **บริษัท แอดทีฟ พรินท์ จำกัด**

โทร. 0-2530-4114 (8 คู่สาย)

ข้อมูลทางบรรณานุกรมหอสมุดแห่งชาติ

เคลกซ์ ไบรอัน.

เกมและกิจกรรมพัฒนากิจกรรม.--กรุงเทพฯ : เอ็กซ์เปอร์เน็ต, 2556.

216 หน้า.

1. การบริหารงานบุคคล. I. เบิร์ช พอล, ผู้แต่งร่วม.

II. ฝ่ายวิชาการเอ็กซ์เปอร์เน็ต, ผู้แปล. III. ชื่อเรื่อง.

658.3128

ISBN 978-974-414-275-7

หากมีข้อผิดพลาดเนื่องจากการพิมพ์ สามารถนำมาเปลี่ยนได้ที่สำนักพิมพ์เอ็กซ์เปอร์เน็ต
ในกรณีที่ต้องการซื้อเป็นจำนวนมาก เพื่อใช้ในการสอน การฝึกอบรม การส่งเสริมการขาย
หรือเป็นของขวัญพิเศษ กรุณาติดต่อสอบถามราคาพิเศษได้ที่ โทร. 0-2718-1821 (10 คู่สาย)

คำนำ

สำหรับหนังสือ “เกมและกิจกรรมพัฒนาทีมงาน” เล่มนี้ Brian Clegg และ Paul Birch เป็นผู้แต่งขึ้น ภายใต้ชื่อว่า “Instant Teamwork” ซึ่งจะให้ประโยชน์แก่ท่านที่จะนำไปใช้ฝึกปฏิบัติได้อย่างคุ้มค่า แต่ก่อนที่ท่านจะลงมือปฏิบัติตามเทคนิคต่างๆ ในบทที่ 3, 4, 5 และ 6 ถ้าเป็นไปได้ก็อยากจะขอให้ท่านทำความเข้าใจกับ “ภาคผนวก” ในส่วนท้ายของหนังสือเล่มนี้เสียก่อน เพราะเป็นส่วนที่จะอธิบายถึงวิธีการฝึกปฏิบัติแต่ละเทคนิค ด้วยเงื่อนไขและภาวะแวดล้อมที่ท่านสามารถจะเป็นผู้กำหนด โดยไม่จำเป็นต้องทำแต่ละกิจกรรมไปตามลำดับ

นอกจากนี้แล้ว ผู้เขียนยังได้ใช้สัญลักษณ์ ☆ เพื่อแสดงถึงระดับของ

🔪 การสร้างทีม

🔪 การละลายพฤติกรรม

🔪 การสร้างพลัง

🔪 ความคิดสร้างสรรค์

🔪 ความสนุกสนาน

แต่ละกิจกรรม จะมีระดับของทั้ง 5 ประเด็นข้างต้นนี้ มากหรือน้อยแตกต่างกันไป โดยระดับที่สูงสุดก็คือ ☆☆☆ และต่ำสุดคือ ☆ ซึ่งจะช่วยให้ท่านผู้อ่านสามารถคัดสรรกิจกรรมที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ได้ตรงกับความต้องการได้ดียิ่งขึ้น

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ทีมงานของท่านจะเพียบพร้อมด้วยพลังความคิด พลังสร้างสรรค์ และพลังของทีมงาน เพื่อสร้างศักยภาพและความได้เปรียบต่อการแข่งขัน สมดังเจตนารมณ์ของการใช้หนังสือเล่มนี้

ด้วยความปรารถนาดี

ฝ่ายวิชาการเอ็กซ์เปอร์เน็ท



สารบัญ



คำนำ

3

บทที่ 1 สิ่งที่เป็นสำหรับคุณ

9

| | |
|---------------------------|----|
| คุณก็เคยผ่านมาแล้ว | 10 |
| ร่วมมือ หรือ แยกแยก | 11 |
| ธรรมชาติของมนุษย์ | 12 |
| เกม...มิใช่กิจกรรมไร้สาระ | 14 |
| นี่สิ...ของจริง | 15 |

บทที่ 2 ก่อนถึงกิจกรรม

17

| | |
|--|----|
| มีอะไรในหนังสือเล่มนี้ | 18 |
| กิจกรรมบางอย่างช่วยสร้างพลังทีมงานจริงหรือ ? | 18 |
| การแบ่งหมวดหมู่ | 18 |
| ❖ การละลายพฤติกรรม | 19 |
| ❖ การอุ่นเครื่อง | 19 |
| ❖ การให้เวลานอก | 20 |
| การเตรียมการ | 21 |
| การให้รางวัล | 21 |

บทที่ 3 กิจกรรมละลายพฤติกรรม

23

| | |
|-------------------------|----|
| 3.1 นี่คือน้ำแข็งของฉัน | 25 |
| 3.2 สูงต่ำตามจำนวน | 27 |

| | | |
|------|----------------------------------|----|
| 3.3 | ใช่ ! | 29 |
| 3.4 | กิจกรรมในวันหยุดสุดสัปดาห์ | 31 |
| 3.5 | เรียงลำดับตามรายชื่อ | 33 |
| 3.6 | ช้อนและเชือก | 35 |
| 3.7 | แบกไว้ไว้ว่า ปิดตาม้าแข่ง | 37 |
| 3.8 | ตามองตา | 39 |
| 3.9 | จริงหรือเท็จ | 41 |
| 3.10 | เรียกชื่อต่อคำ | 43 |
| 3.11 | หลับตาคู่ | 45 |
| 3.12 | กุญแจหาคู่ | 47 |
| 3.13 | เชือกจับคู่ | 49 |
| 3.14 | เชื่อนั่น...อย่าหลงไปเชื่อใคร | 51 |
| 3.15 | นั่งตักพักผ่อน | 53 |
| 3.16 | เป็นหูเป็นตา | 55 |
| 3.17 | ลึงสาราสัตว์ใดที่ใช้เลย | 57 |
| 3.18 | คุณนั้นยอดเยี่ยมมาก เพราะว่า.... | 59 |

บทที่ 4 กิจกรรมอนุเคราะห์

61

| | | |
|-----|---------------------------|----|
| 4.1 | แข่งคลิปหนีบกระดาษ | 63 |
| 4.2 | วอลเลย์ลูกโป่ง | 65 |
| 4.3 | อุโมงค์กระดาษมหัศจรรย์ | 67 |
| 4.4 | เป่าแล้วบีบ วัดแล้วบีบ | 70 |
| 4.5 | ไม่ต้องแย่ง แบ่งกันยืน | 72 |
| 4.6 | เจอนมมนุษย์ สดุดีพระเจ้า | 74 |
| 4.7 | กุญแจมือ ย้อยุด จุดไม่ออก | 76 |

| | | |
|------|---------------------------|-----|
| 4.8 | แต่งองค์ ทรงเครื่อง | 78 |
| 4.9 | “เมื่อเธอพบกับเขา” | 80 |
| 4.10 | ขี่ม้าข้ามเครื่องกีดขวาง | 82 |
| 4.11 | ส่งผ่านพลังงาน | 85 |
| 4.12 | โอม...จงลอย | 87 |
| 4.13 | สลับข้างสร้างความคิด | 89 |
| 4.14 | หุ่นยนต์ จักรกลมนุษย์ | 91 |
| 4.15 | ลอดช่องประลองความเร็ว | 93 |
| 4.16 | ปิดตาหาทางกลับ | 95 |
| 4.17 | พรมวิเศษ | 97 |
| 4.18 | แข่งลูกโป่ง | 99 |
| 4.19 | นับไม่ได้ไล่ไม่ถูก | 101 |
| 4.20 | ปิดตาต่อหาง | 103 |
| 4.21 | รวมทัพ จับกลุ่ม | 105 |
| 4.22 | แม่มด คนแคระ และยักษ์ใหญ่ | 107 |
| 4.23 | ส่งข่าวเม้าท์ทูเม้าท์ | 109 |
| 4.24 | เหรียญกลิ้งวิ่งแข่ง | 111 |

บทที่ 5 กิจกรรมให้เวลาออก

113

| | | |
|-----|-------------------------|-----|
| 5.1 | สูงเสียดฟ้า กระดาษหอคอย | 115 |
| 5.2 | เล่นคำ “และ” ช้าความ | 117 |
| 5.3 | คำสลับแสนสลับสน | 119 |
| 5.4 | ของดีๆ มีไว้ขาย | 121 |
| 5.5 | ปิดตาเรียงหน้าหลัง | 123 |
| 5.6 | สารพันสัตว์ ผลิตกันवाद | 125 |

| | | |
|------|------------------------------|-----|
| 5.7 | ทำอย่างไรจึงจะถูกล้อออก | 127 |
| 5.8 | เรียงคำลำดับอักษร | 129 |
| 5.9 | ชิงกันแข่งแข่งกันบิน | 131 |
| 5.10 | รูปถ่ายบรรยายความ | 133 |
| 5.11 | ภาพวาดตามปรารถนา | 135 |
| 5.12 | เรียงอย่างไรได้สิบห้า | 137 |
| 5.13 | มานี้ฉันมีอะไรจะบอก | 139 |
| 5.14 | ต้นหนคนบอกทาง | 141 |
| 5.15 | ยอดคำขวัญประชาสัมพันธ์เยี่ยม | 143 |
| 5.16 | รอบวงส่งบอล | 145 |
| 5.17 | ของดีมีข้อดี | 147 |
| 5.18 | แก้ปัญหาด้วยปริศนาเครื่องมือ | 149 |

บทที่ 6 กิจกรรมประกอบอุปกรณ์ 151

| | | |
|-----|--------------------------|-----|
| | เตรียมการไว้ก่อน | 153 |
| | อุปกรณ์ | 153 |
| 6.1 | ห้วงโซ่โยงใยจากรายชื่อ | 155 |
| 6.2 | ตกปลาสามัคคี | 157 |
| 6.3 | ท่องไปในอินเทอร์เน็ต | 159 |
| 6.4 | ตามล่าหาสถานที่ | 161 |
| 6.5 | อักษรมนุษย์ | 163 |
| 6.6 | ระเบิดลึนรหัสลับ | 165 |
| 6.7 | เรียงไฟ ไขปริศนา | 167 |
| 6.8 | แข่งวางไฟ ใครหมดก่อน | 169 |
| 6.9 | ห้วงโซ่เชื่อมโยงเว็บไซต์ | 171 |

| | |
|-----------------------------------|-----|
| 6.10 เกมล่ามหาสมบัติ | 173 |
| 6.11 พันธมิตรตัวต่อเลโก้ (Lego™) | 175 |
| 6.12 อุปกรณ์เก่าในคุณประโยชน์ใหม่ | 177 |

บทที่ 7 แหล่งข้อมูลอื่นๆ 179

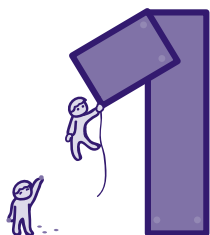
| | |
|------------------------------|-----|
| แหล่งข้อมูลหนังสือเพิ่มเติม | 180 |
| แหล่งข้อมูลเว็บไซต์เพิ่มเติม | 181 |

ภาคผนวก ตัวเลือกกิจกรรม 183

| | |
|--|-----|
| การเลือกกิจกรรมโดยการสุ่ม | 185 |
| รายการกิจกรรมจัดแบ่งตาม “การสร้างทีม” | 188 |
| รายการกิจกรรมจัดแบ่งตาม “การละลายพฤติกรรม” | 192 |
| รายการกิจกรรมจัดแบ่งตาม “การสร้างพลัง” | 196 |
| รายการกิจกรรมจัดแบ่งตาม “ความคิดสร้างสรรค์” | 200 |
| รายการกิจกรรมจัดแบ่งตาม “ความสนุกสนาน” | 204 |
| รายการกิจกรรมจัดแบ่งตาม “ความง่ายในการเตรียมการ” | 208 |
| รายการกิจกรรมจัดแบ่งตาม “เวลาที่ใช้” | 212 |

INSTANT TEAMWORK

บทที่



สิ่งที่จำเป็นสำหรับคุณ

หนังสือเล่มนี้จะประกอบไปด้วยแบบฝึกหัดต่างๆ ที่จะช่วยส่งเสริมทีมงานของคุณให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้นและหากคุณบอกว่าคุณไม่มีเวลาเลย นั่นถือว่าไม่ใช่ข้อแก้ตัว เพราะคุณจะต้องสูญเสียอะไรมา ยิ่งกว่าการที่คุณจะใช้เวลาเพียงวันละ 5 นาที ในการทำแบบฝึกหัดเพื่อขจัดปัญหาที่ว่าทีมงานของคุณนั้นยังไม่ได้พอ แต่ถ้าหากทีมงานหรือกลุ่มงานของคุณได้อยู่แล้ว ก็ถือได้ว่าคุณโชคดีเป็นอย่างยิ่ง เพราะสำหรับพวกเราทุกคนแล้ว พลังศักยภาพสูงสุดที่เรามีนั้นล้วนแล้วแต่เกิดจากทีมงานที่มีประสิทธิภาพทั้งสิ้น และทีมงานก็เป็นทรัพยากรหนึ่งที่ต้องการการปรับแต่งให้สมบูรณ์ ด้วยเหตุผลดังกล่าวนั่นเอง จึงเป็นที่มาของ “เกมและกิจกรรมพัฒนาทีมงาน” เล่มนี้

(คุณก็เคยผ่านมาแล้ว)

ในการที่ทุกๆ คนต้องมาร่วมทำงานกันเป็นทีมนั้น สามารถก่อให้เกิดความตึงเครียดได้ เนื่องจากพวกเขาต่างก็ไม่ใช่จิ๊กกัน ไม่ใช่แม่กระทั่งบทบาทของตน ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีการทลายกำแพงและเริ่มรวมทีมเสีย หรือถ้าหากมีการรวมทีมแล้ว แต่พวกเขายังมีแรงขับเคลื่อนที่ดีไม่เพียงพอ การประชุมก็อาจดำเนินไปด้วยความ “ฝืด” ซึ่งคุณรู้ดีว่าทุกคนต้องทุ่มเทให้มากกว่านี้

ในวันแรกของคอร์สฝึกอบรมหนึ่งๆ ครึ่งหนึ่งของผู้เข้าร่วมต่างพากันนั่งอ่านหนังสือพิมพ์ ในขณะที่ครึ่งที่เหลือก็ดูเหมือนว่าจิตใจไม่ได้อยู่กับเนื้อกับตัวเลย ซึ่งคุณจำเป็นที่จะต้องดึงพวกเขาให้เข้ามาร่วมเป็นทีมเพื่อจัดการและเผชิญหน้ากับปัญหา ซึ่งพวกเขาทุกคนต่างก็รู้

ว่าปัญหาคืออะไร แต่ไม่รู้ว่าจะเริ่มต้น ณ จุดใด ดังนั้น คุณจึงต้องทำอะไรบางอย่าง เพื่อกระตุ้นพลังอันสร้างสรรค์ของทีมงานให้เกิดขึ้น

ทั้งสถานการณ์ในห้องอบรมสัมมนาและในการทำงานต่างก็มีความคล้ายคลึงกัน คุณเองก็อาจเคยผ่านสถานการณ์เช่นนั้นมาแล้ว ไม่ว่าจะเป็นส่วนหนึ่งของทีมงาน หรือเป็นผู้สร้างทีมงานขึ้นมา และไม่ว่าคุณจะอยู่ในการประชุม การฝึกอบรม หรือการแก้ปัญหาใดๆ บ่อยครั้งที่เราพบว่ามักจะมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ไม่ถูกต้อง ฉะนั้นสิ่งที่คุณต้องการที่สุด คือ **การสร้างสรรคและพัฒนาทีมงาน**

(รวมมือ หรือ แยกแยก)

เป็นที่ชัดเจนว่าทีมงานคือพลังอันยิ่งใหญ่ การมีทีมงานอย่างขอไปทีนั้นไม่อาจก่อให้เกิดประโยชน์ใดๆ ขึ้นมา ในทุกๆ เกมฟุตบอล หรือทุกองค์การ ต่างก็ถือว่าการเล่นเป็นทีมนั้นเป็นสิ่งที่อุดมคติที่ทุกทีมต้องการ ฉะนั้นความแตกต่างระหว่างทีมเวิร์กและการฉายเดี่ยวย่อมมีระดับผลต่างมากมายนัก และหากคุณได้มีเวลาพิจารณาทีมงานที่แท้จริงแล้วละก็ คุณจะสัมผัสได้ถึงความต่างอย่างชัดเจน

ในทางทฤษฎีแล้ว เราสามารถสรุปความหมายของ **“ทีม”** เป็นคำสั้นๆ ได้ว่า **ความร่วมมือ** ส่วนในทางชีวภาพแล้ว มันหมายถึงการผสมผสานระหว่างส่วนต่างๆ ของร่างกายเป็นอย่างดี จึงกล่าวได้ว่าทีมนั้นเป็นการประสานงานระหว่างบุคคลที่มีศักยภาพต่างๆ กัน ซึ่งบุคคลเพียงคนเดียวไม่อาจทำได้ดีเท่า และการทำงานร่วมกันนั้นอาจก่อให้เกิดผลได้ทั้งในเชิงลบและเชิงบวกได้มากพอๆ กัน

บ่อยครั้งที่การดึงเอาบุคคลจากกลุ่มต่าง ๆ มาร่วมงานกันอาจไม่ก่อให้เกิดความร่วมมือ หากแต่จะได้รับความแตกแยก หรืออย่างดีที่สุดก็ได้แค่ความน่าเบื่อจากการไม่ทุ่มเทให้กับงาน และคุณก็คิดว่าการทำงานเป็นทีมนั้นมีข้อบกพร่องอะไรบางอย่างแน่นอนว่าสำหรับบางสถานการณ์แล้วการทำงานโดยบุคคลเพียงคนเดียวอาจจะเหมาะสมกว่า แต่สำหรับการทำกิจการธุรกิจแล้ว ผลลัพธ์จากการทำงานเป็นทีมจะมีความต่างเป็นอย่างมาก ปัญหาที่อยู่ที่ว่า เราจะรวมทีมได้อย่างไร ? สิ่งที่จะช่วยเราได้ ก็คือ การทราบว่าสิ่งใดที่ก่อให้เกิดอุปสรรคเหล่านั้น

(ธรรมชาติของมนุษย์)

การพัฒนาทีมงานเกิดจากการรวมบุคลากรต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งบ่อยครั้งที่เรามักกลืนนึกถึงข้อเท็จจริงเหล่านี้ มันเป็นการง่ายกว่าที่จะมองว่าทีมนั้นคือหน่วยงานที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทั้งในการมุ่งเน้นหรือการควบคุม แต่อันที่จริงแล้วมันหาได้เป็นเช่นนั้นไม่ ซึ่งหากเราต้องการที่จะได้มาซึ่งความร่วมมือแล้ว การตั้งมั่นบนพื้นฐานของปัจเจกบุคคลก็เป็นสิ่งสำคัญ เพราะหากทุกคนคิดและปฏิบัติเหมือน ๆ กันทุกอย่างแล้ว การมีทีมงาน 10 คนก็จะไม่ส่งผลลัพธ์ที่ต่างไปจากการทำงานเพียงคนเดียวเลย ในการที่บุคคลต่าง ๆ ที่ไม่รู้จักรักกันมาก่อนต้องมาอยู่ร่วมทีมกันนั้นก็เป็นที่สร้างปัญหาอยู่พอสมควร ดังนั้น สิ่งที่เราต้องทำเป็นอันดับแรกก็คือการทลายกำแพงที่แต่ละคนได้ตั้งไว้ เพื่อสร้างความรู้สึกสบายใจที่จะปฏิบัติงานร่วมกัน มิใช่การทำลายการเป็นตัวของตัวเองของพวกเขา

กลุ่มบุคคลนั้นจะมีประสิทธิภาพอย่างยิ่งในการขยายความรู้สึก เช่น หากเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายขึ้นมาเล็กน้อย หรือเกิดความท้อแท้ ในไม่ช้าความรู้สึกห่อเหี่ยวก็จะแพร่กระจายไปทั้งทีม และในที่สุดงานก็จะล้มเหลว เราจึงจำเป็นที่จะต้องมีการกระตุ้นทางด้านกายภาพ เช่น พักดื่มกาแฟ หรือกินขนมบ้าง แต่ในความเป็นจริงแล้วก็ไม่มีวิธีการใด ที่มีประสิทธิภาพเทียบเท่ากับการหาหลักการที่เหมาะสมกับการเพิ่มพลังให้ เกิดกับกลุ่ม

ปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้นในช่วงการระดมความคิด คือ การติดอยู่กับความซ้ำซากจำเจทางความคิด ซึ่งกลุ่มก็สามารถเสริมแรงด้วยการให้ใครคนใดคนหนึ่งเสนอแนวทางที่แตกต่างไปจากเดิม อันจะนำพากลุ่มไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ บ่อยครั้งที่อาจต้องมีการถอยหลังกลับมาจากกระบวนการที่ดำเนินอยู่ เพื่อผลักดันให้เกิดแนวทางของความคิดที่แตกต่างออกไป เมื่อกลุ่มพบกับปัญหาต่างๆ กิจกรรมดังกล่าวก็สามารถขับเคลื่อนพวกเขาให้ออกไปไกลจากแนวคิดเดิม เพื่อการก้าวเดินต่อไปได้อีกครั้งหนึ่ง

สิ่งที่สำคัญ 3 ประการ นั้นได้แก่ : **การละลายพฤติกรรม** - การทำลายกำแพงระหว่างกัน : **การอุ่นเครื่อง** - การเพิ่มพลังให้แก่ทีมงาน และ **การให้เวลานอก** - เพื่อการมองต่างมุม ซึ่งหลักทั้ง 3 ประการนี้มีใช้เป็นปาฏิหาริย์เพื่อรักษาทีมงานที่ป่วยหรืออ่อนแอ แต่เป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการสร้างพลังทีมงาน

กิจกรรมในหนังสือเล่มนี้จะช่วยให้คุณฝึกสร้างพลังแห่งทีมงานในเวลาอันสั้น ด้วยตัวเองอย่างถูกต้องและถูกทางในยามที่คุณ

ต้องการ ตั้งแต่กิจกรรมที่จะช่วยลด ละลายพฤติกรรมเมื่อเริ่มสร้างทีมงาน การอุ่นเครื่องเพื่อกระตุ้นให้เกิดพลังและมีชีวิตชีวา ไปจนถึงยามที่ทุกคนอ่อนล้า ติดอยู่กับปัญหา ซึ่งแก้ไขได้ด้วยกิจกรรมการให้เวลานอก นอกจากนี้แล้ว เกมและกิจกรรมพัฒนาทีมงานยังถือว่าเป็นเครื่องมือเบื้องต้น สำหรับการมีสุขภาพที่ดีด้วยเช่นกัน

(เกม...มีใช้กิจกรรมไร้สาระ)

ไม่น่าแปลกใจเลยหากบางคนจะต่อต้านกิจกรรม เพราะเห็นว่าเกมเป็นสิ่งที่ไร้สาระ และเหมาะสำหรับงานเลี้ยงของเด็กประถม เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้นหรือ ? พวกเขารู้สึกเช่นนั้นก็เพราะการขาดความเข้าใจในบุคคลอื่นๆ แม้ว่าการทำงานเป็นทีมจะต้องมีการใช้พลังสมองเป็นอย่างมาก แต่สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์แล้ว จะใช้ความสามารถของสมองในระดับที่เป็นพื้นฐาน (Basic Level) เป็นสำคัญ ข้อเท็จจริงก็คือ กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดมีแนวโน้มที่จะใช้พลังสมองเป็นอย่างมาก ในขณะที่การมีปฏิสัมพันธ์จะช่วยเพิ่มและเสริมสร้างพลังสมอง ดังนั้น ไม่ว่าจะคุณชอบมันหรือไม่ มันก็จำเป็นที่คุณจะต้องกลับไปสู่พื้นฐานการพัฒนาทีมงาน

ในกรณีที่ผู้ร่วมทีมบางคนมองว่าเกมเหล่านี้เป็น “กิจกรรมไร้สาระ” หรือคิดว่า “ฉันมาทำอะไรที่นี่” คุณก็ไม่ควรที่จะปล่อยปละละเลยพวกเขา โดยอธิบายให้พวกเขาได้เข้าใจว่ากิจกรรมเหล่านี้มีความเชื่อมโยงกับการสร้างพลังทีมงานได้อย่างไร หากไม่เป็นผล พยายามดึงเขาให้เข้ามาร่วมรับรู้เป็นส่วนหนึ่งของทีม ให้พวกเขาตระหนักถึง

สปิริตของทีม พวกเขาไม่จำเป็นที่จะต้องชอบกิจกรรมดังกล่าว เพียงแค่มีส่วนร่วมและสร้างเสียงหัวเราะได้ก็เป็นการเพียงพอแล้ว และหากยังไม่เป็นผล (ซึ่งพบได้น้อยครั้ง) คุณอาจจำเป็นที่จะต้องถอดเขาออกจากทีมงานเสีย เพราะการทำงานร่วมกับผู้ที่มีเจตคติเช่นนี้ จะก่อให้เกิดผลเสียมากกว่าที่จะได้คุณประโยชน์จากเขาก็เป็นได้

(นี่สิ...ของจริง)

เกมและกิจกรรมพัฒนาทีมงานนี้ จะสามารถช่วยเราได้ทั้งสองทางคือ ทางแรก ในฐานะแผนที่จะช่วยละลายพฤติกรรมและกระตุ้นให้เกิดพลัง ทางที่สอง เป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการปฐมพยาบาลเมื่อพลังทีมงานเสื่อมถอยลง ทำให้เกิดความท้อแท้ให้กับงาน อันนำไปสู่เกิดการปรับปรุงและพัฒนาประสิทธิผลทีมงาน ตลอดจนคุณภาพของงานและความสนุกสนานจากการได้มีส่วนร่วม



INSTANT TEAM WORK

เพราะ **ทีมเวิร์ก** คือ หัวใจสำคัญ
ในการทำงานและการนำพาองค์กรไปสู่ความสำเร็จ

การพัฒนาทีมงานของคุณให้กลายเป็น **ทีมเวิร์ก**
ที่มีศักยภาพยอดเยี่ยมจึงเป็นสิ่งสำคัญ
สำหรับองค์กรที่ต้องการประสบความสำเร็จ
จะละเลยไปเสียไม่ได้!

เกมและกิจกรรมพัฒนาทีมงาน (Instant Teamwork)

หนังสือที่จะช่วยให้คุณพัฒนาทีมงาน
ให้กลายเป็นทีมเวิร์กที่ยอดเยี่ยม
ด้วย **ชุดยอต 70 กิจกรรม** ที่จะช่วยให้คุณพัฒนา
และเพิ่มพลังความคิดสร้างสรรค์
และผลักดันองค์กรของคุณไปสู่ความสำเร็จในอนาคต!