

**70 กิจกรรม**

ปลุกพลังทีมงานสู่การเป็นทีมเวิร์ก!



หนังสือ  
แนะนำ

# LTW 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](mailto:public@expernetbooks.com)

พิมพ์ที่ : **บริษัท แอดทีฟ พรินท์ จำกัด**

โทร. 0-2530-4114 (8 คู่สาย)

ข้อมูลทางบรรณานุกรมหอสมุดแห่งชาติ

เคลกก์ 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 ผลัดกันวาด	125

5.7	ทำอย่างไรจึงจะถูกไล่ออก	127
5.8	เรียงคำลำดับอักษร	129
5.9	ชิงกันแซงแข่งกันบิน	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

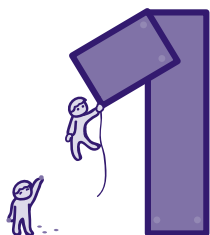
แหล่งข้อมูลหนังสือเพิ่มเติม	180
แหล่งข้อมูลเว็บไซต์เพิ่มเติม	181

## 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 ไม่ว่าการที่คุณจะเป็นส่วนหนึ่งของทีมงาน 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 แต่สำหรับการทำกิจกรรมธุรกิจแล้ว ผลลัพธ์จากการทำงานเป็นทีมจะมีความต่างเป็นอย่างมาก ปัญหาที่อยู่ที่ว่า เราจะรวมทีมได้อย่างไร ? สิ่งที่จะช่วยเราได้ ก็คือ การทราบว่สิ่งใดที่ก่อให้เกิดอุปสรรคเหล่านั้น

## ( ธรรมชาติของมนุษย์ )

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

กลุ่มบุคคลนั้นจะมีประสิทธิภาพอย่างยิ่งในการขยายความรู้สึก เช่น หากเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายขึ้นมาเล็กน้อย หรือเกิดความท้อแท้ ในไม่ช้าความรู้สึกห่อเหี่ยวก็จะแพร่กระจายไปทั้งทีม และในที่สุดงานก็จะล้มเหลว เราจึงจำเป็นที่จะต้องมีการกระตุ้นทางด้านกายภาพ เช่น พักดื่มกาแฟ หรือกินขนมบ้าง แต่ในความเป็นจริงแล้วก็ไม่มียุทธวิธีใด 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 ประการนี้มีใช้เป็นปฎิหาริย์เพื่อรักษาทีมงานที่ป่วยหรืออ่อนแอ 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 พยายามดึงเขาให้เข้ามารับรู้เป็นส่วนหนึ่งของทีม 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!