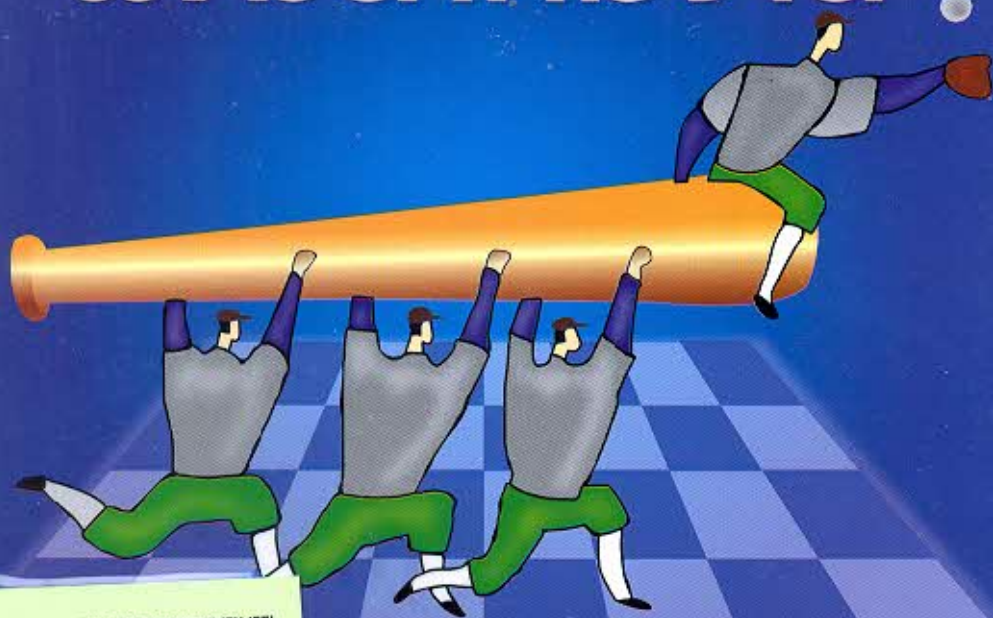


BEST
SELLER

เกม และ กิจกรรม พัฒนาทีมงาน



800678

ห้องสมุด วพบ. สุรินทร์

T A N T
M W O R K

ผู้เขียน : Brian Clegg
Paul Birch



สารบัญ

	หน้า
คำนำ	3
บทที่ 1 สิ่งที่น่าสนใจสำหรับคุณ	9
คุณก็เคยผ่านมาแล้ว	10
ร่วมมือ หรือ แยกแยก	11
ธรรมชาติของมนุษย์	12
เกม...มิใช่กิจกรรมไร้สาระ	14
นี่สิ...ของจริง	15
บทที่ 2 ก่อนถึงกิจกรรม	17
มีอะไรในหนังสือเล่มนี้	18
กิจกรรมบางอย่างช่วยสร้างพลังที่ทีมงานจริงหรือ ?	18
การแบ่งหมวดหมู่	18
๑. การละลายพฤติกรรม	19
๒. การอุ่นเครื่อง	19
๓. การให้เวลานอก	20
การเตรียมการ	21
การให้รางวัล	21
บทที่ 3 กิจกรรมละลายพฤติกรรม	23
3.1 นี่คือนักสู้ของฉัน	25
3.2 สูงต่ำตามจำนวน	27
3.3 ไซ้ !	29
3.4 กิจกรรมในวันหยุดสุดสัปดาห์	31
3.5 เรียงลำดับตามรายชื่อ	33

บทที่ 3 กิจกรรมละลายพฤติกรรม (ต่อ)	
3.6 ซ้อนและเชือก	35
3.7 แยกไว้ใช้ว่า ปิดตาม้าแข่ง	37
3.8 ตามองตา	39
3.9 จริงหรือเท็จ	41
3.10 เรียกชื่อต่อคำ	43
3.11 หลับตาหาคู่	45
3.12 กุญแจหาคู่	47
3.13 เชือกจับคู่	49
3.14 เชื้อฉัน...อย่าหลงไปเชื่อใคร	51
3.15 นั่งตักพักผ่อน	53
3.16 เป็นหูเป็นตา	55
3.17 สิ่งสราสดีวิไลที่ใช่เลย	57
3.18 คุณนั้นยอดเยี่ยมมาก เพราะว่า...	59
บทที่ 4 กิจกรรมอุปกรณ์	61
4.1 แข่งคลิบหนีบกระดาษ	63
4.2 วอลเลย์ลูกโป่ง	65
4.3 อุโมงค์กระดานหมัดศจรีย์	67
4.4 เป่าแล้วบีบ วัดแล้วบีบ	70
4.5 ไม่ต้องแย่ง แบ่งกันยืน	72
4.6 เงื่อนมนุษย์ สุดหรรษา	74
4.7 กุญแจมือ ย้อยุด จุดไม่ออก	76
4.8 แต่งองค์ ทรงเครื่อง	78
4.9 "เมื่อเธอพบกับเขา"	80

	หน้า
บทที่ 4 กิจกรรมอุปกรณ์เครื่อง (ต่อ)	
4.10 ซึ่ม้าข้ามเครื่องกีดขวาง	82
4.11 ส่งผ่านพลังงาน	85
4.12 โอม...จงลอย	87
4.13 สลับข้างสร้างความคิด	89
4.14 นุ่นยนต์ จักรกลมนุษย์	91
4.15 ลอดช่องประลองความเร็ว	93
4.16 ปิดตาหาทางกลับ	95
4.17 พรหมวิเศษ	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 ส่งข่าวเมฆาท์หุเมฆาท์	109
4.24 เหยี่ยวกิ้งกิ้งแข่ง	111
บทที่ 5 กิจกรรมให้เวลาออก	113
5.1 สูงเสียดฟ้า กระดาษหอคอย	115
5.2 เล่นคำ "และ" ซ้ำความ	117
5.3 คำสลับแสนสับสน	119
5.4 ของดี ๆ มีไว้ขาย	121
5.5 ปิดตาเรียงหน้าหลัง	123
5.6 สารพันสัตว์ ผัดกันवाद	125

	หน้า
บทที่ 5 กิจกรรมให้เวลาออก (ต่อ)	
5.7 ทำอย่างไรจึงจะถูกไล่ออก	127
5.8 เรียงคำลำดับอักษร	129
5.9 ชิงกันแข่งแข่งกันบิน	131
5.10 รูปถ่ายบรรยายความ	133
5.11 วาดภาพตามปรารถนา	135
5.12 เรียงอย่างไรได้สิบห้า	137
5.13 มาที่นี่มีอะไรจะบอก	139
5.14 ดันหนคนบอกทาง	141
5.15 ยอดคำขวัญประชาสัมพันธ์เยี่ยม	143
5.16 รอบวงส่งบอล	145
5.17 ของดีมีข้อดี	147
5.18 แก้ปัญหาด้วยปริศนาเครื่องมือ	149
บทที่ 6 กิจกรรมประกอบอุปกรณ์	151
6.1 ห่วงโซ่โยงใยจากรายชื่อ	155
6.2 ตกปลาสามัคคี	157
6.3 ท่องไปในอินเทอร์เน็ต	159
6.4 ตามล่าหาสถานที่	161
6.5 อักษรมนุษย์	163
6.6 ระเบิดลึนรหัสลับ	165
6.7 เรียงไฟ ไชปริศนา	167
6.8 แข่งวางไฟ ไครหมดก่อน	169
6.9 ห่วงโซ่เชื่อมโยงเว็บไซต์	171

บทที่ 6	กิจกรรมประกอบอุปกรณ์ (ต่อ)	
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