



หนังสือ
แนะนำ

เกม และ กิจกรรม พัฒนาบุคลากร



800777

ห้องสมุด วพบ. สุรินทร์

บุคลากร เพิ่มพลังความคิดสร้างสรรค์
ให้กับทีมงานและหัวหน้างานอย่างได้ผล!

THE BIG BOOK OF LEADERSHIP GAMES

ผู้เขียน : Vasudha K. Deming



สารบัญ

หน้า

คำนำ

3

วิธีใช้หนังสือเล่มนี้

13

ส่วนที่ 1 ทำความรู้จักกันและกัน

15

กิจกรรมเพื่อสร้างมิตรภาพหรือสัมพันธ์ภาพอันดีกับพนักงาน

- | | | | |
|---|--------------------|--|----|
| 1 | ช่วงเวลาพิเศษ | พนักงานเล่าเรื่องช่วงเวลาพิเศษของชีวิตส่วนตัวและชีวิตการทำงาน | 17 |
| 2 | อักษรทาสุก | ผู้จัดการและพนักงานสร้างประโยคสนทนาได้ต่อกันแบบทันทีทันใดจากลำดับตัวอักษรที่กำหนดให้ | 20 |
| 3 | สื่อสารผ่านอารมณ์ | พนักงานใช้อารมณ์อันหลากหลายเป็นเครื่องมือในการแบ่งปันข้อมูลกัน | 23 |
| 4 | สีสันของชีวิต | ผู้เล่นสนุกสนานไปกับการคาดเดาว่าสิ่งที่เพื่อนเล่ามานั้นเป็นเรื่องจริงหรือไม่ | 26 |
| 5 | เรียนรู้ด้วยตัวเอง | พนักงานแบ่งปันเรื่องราวที่ตนเคยเรียนรู้ด้วยตัวเองในอดีต และแผนการเรียนรู้ในอนาคต | 29 |

ส่วนที่ 2 รื่นเรใจในที่ทำงาน

31

กิจกรรมเสริมสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานอันน่ารื่นรมย์

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

		หน้า
7	บรรยายงาน เบิกบานใจ	พนักงานเขียนคำบรรยายลักษณะงานของ ตนเองในรูปแบบแค็ตตาล็อกขายสินค้า 36
8	ตัวแตรก การประชุม	ในระหว่างการประชุม พนักงานบางคน แสดงบทบาทบางอย่างเพื่อสร้างบรรยากาศ ของการประชุมให้ดีขึ้น 40
9	เสียบันด้วยใจ	แบบฝึกจินตนาการอย่างมีประสิทธิภาพ 2 แบบ ฝึกหัดเพื่อกระตุ้นให้พนักงานคงภาพลักษณ์ที่ดี ของตนเองไว้ และช่วยให้ทำงานอย่างมีพลัง เพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมาย 44
10	สร้างสรรคพลังคำ	พนักงานใช้คำกริยาที่มีความหมายทรงพลัง ในการกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับงานของตนเอง นั้นมีผลกับชีวิตของผู้อื่นอย่างไร 47

ส่วนที่ 3 ก็มเดียวกัน

51

กิจกรรมเสริมสร้างความร่วมมือและการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

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



- | | | |
|---------------------|---|----|
| 14) กุมิโจเฮนอ | พนักงานแต่ละคนนำเสนอแผนงานที่กำลังทำอยู่ และอธิบายถึงคุณประโยชน์ของแผนงานนั้นที่มีต่อทีม หน่วยงานและ/หรือลูกค้า | 61 |
| 15) เจ้าแห่งจิกซอว์ | พนักงาน 2 กลุ่มแข่งขันกันต่อจิกซอว์ โดยแต่ละกลุ่มจะถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขบางประการ | 64 |

ส่วนที่ 4 เพิ่มพลังการทำงาน

67

กิจกรรมเสริมสร้างประสิทธิภาพการทำงาน

- | | | |
|----------------------------|--|----|
| 16) 10 นาทีเปลี่ยนชีวิต | พนักงานเสนอกิจกรรมการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน | 69 |
| 17) ตารางนำโชค | พนักงานทำงานไปตามเป้าหมาย และเมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วก็มีโอกาสที่จะคว้ารางวัล | 71 |
| 18) จดรับงานใหม่ | พนักงานเพลิดเพลินกับช่วง “จดรับงานใหม่” โดยพวกเขาสามารถปฏิเสธไม่รับงานใหม่ที่เข้ามาได้ | 74 |
| 19) ให้อาจอ้างอย่างคนรู้ใจ | พนักงานตอบแบบสอบถามที่หัวหน้างานใช้เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวิธีการให้อาจอ้างเวลาพนักงานทำงานได้สำเร็จ | 77 |
| 20) นี้นะ... ที่อยากทำ | พนักงานวิเคราะห์การใช้เวลาและแรงงานในการทำงานอย่างซื่อตรง จากนั้นพิจารณาว่าจะเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานและลดความเครียดลงได้อย่างไร | 80 |

ส่วนที่ 5 ช่วยเหลือกันและกัน

85

กิจกรรมที่ช่วยกระจายงานที่คุณรับผิดชอบและเสริมพลังให้พนักงาน

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

ส่วนที่ 6 โบนัสไปตามจินตนาการ

105

กิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้พนักงานคิดอย่างสร้างสรรค์
และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ

- | | | | |
|----|--------------------------|--|-----|
| 27 | ใจบุญสุกาน | กิจกรรมนี้จะช่วยกระตุ้นให้พนักงานเกิดความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์หน่วยงานการกุศลหรือองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรของตนเอง | 107 |
| 28 | ทำงานสะดวก
พวกเราสบาย | พนักงานช่วยกันคิดทำคู่มือการปฏิบัติงานเพื่อช่วยให้การทำงานในแผนกหรือบริษัทมีประสิทธิภาพ | 112 |
| 29 | สี่ส้นพลังนักชาย | พนักงานฝึกทักษะการนำเสนอและการโน้มน้าวใจโดยการแข่งกันเอาชนะใจ "ลูกค้า" | 115 |
| 30 | นักข่าวหัวเห็ด | พนักงานร่วมกันจัดทำหนังสือพิมพ์จำลองที่ให้อ่านขององค์กรในหลากหลายแง่มุม รวมทั้งทำนายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอีกด้วย | 118 |
| 31 | เกมใหม่แกะกล่อง | พนักงานจับกลุ่มย่อยแล้วนำอุปกรณ์การเล่นเกมที่วางไปมาคิดค้นเกมแบบใหม่ล่าสุดให้เพื่อนๆ ได้ลองเล่น | 123 |

ส่วนที่ 7 เจ้านายในดวงใจ

127

กิจกรรมที่จะทำให้ได้ความคิดเห็นเชิงลึกด้านความเป็นผู้นำ
ของพนักงาน

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

ส่วนที่ 8 สิ่งที่พูด vs. สิ่งที่เกิด

145

กิจกรรมปรับปรุงการสื่อสารที่ใช้ภาษาพูดและไม่ใช้ภาษาพูดของทีมงาน

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

- | | | | |
|----|--|---|-----|
| 38 | ปริศนากำทวง | พนักงานแสดงอารมณ์และทัศนคติหลายๆ
อย่างออกมาโดยไม่ใช้คำพูด แล้วให้เพื่อนฯ
ทายว่ากำลังสื่อถึงอะไรอยู่ | 153 |
| 39 | ปรับให้เป็นบวก | พนักงานแก้ไขข้อความในเชิงลบให้เป็น
ข้อความในเชิงบวก | 157 |
| 40 | ท้าวินาทีแห่ง
ความประทับใจ
แรกพบ | พนักงานดูภาพที่เตรียมมาแล้วพูดคุยกันว่า
มีความประทับใจอะไรเกิดขึ้นบ้างในช่วง
5 วินาที | 160 |

ส่วนที่ 9 สนุกสุดเหวี่ยง

163

กิจกรรมบรรเทาความเครียดและเพิ่มความสนุกสนานในที่ทำงาน

- | | | | |
|----|----------------------------|--|-----|
| 41 | ก่อนตะวันตกดิน | กิจกรรมนี้เล่นได้รวดเร็วและช่วยเสริมพลัง
ให้พนักงาน โดยให้พนักงานนึกถึงแต่สิ่งที่
ต้องเจอเจอในแต่ละวัน | 165 |
| 42 | ผสมชื่อ สื่อ
สร้างสรรค์ | พนักงานใช้ตัวอักษรในชื่อของคนในกลุ่มคิด
คำหรือวลีออกมา | 167 |
| 43 | ตำแหน่งพิลึก | พนักงานสนุกสนานไปกับการคิดตำแหน่ง
งานสมมติของตนเอง โดยใช้คำแปลกๆ และ
คำที่หน้าทึ่ง | 170 |
| 44 | ดลกปลิวว่อน | พนักงานเล่าเหตุการณ์ซ้ำๆ ในแบบพิเศษ
ที่สร้างความประหลาดใจ | 173 |
| 45 | คิดให้ได้
เขียนให้เร็ว | พนักงานเวียนกันไปตามฐานต่างๆ เพื่อเสนอ
ความคิดแบบจริงจังและความคิดแบบซ้ำๆ
ให้คนอื่นฟัง | 175 |

ส่วนที่ 10 อยู่ที่คุณ !

179

กิจกรรมเดี่ยวสำหรับผู้นำ

- 46) อย่างพูดอยู่เพียง
แค่...คิด ! กิจกรรม 2 ส่วน ที่จะช่วยผู้บริหารเปลี่ยน
ความตั้งใจไปสู่การปฏิบัติ โดยกิจกรรมนี้จะ
มีประสิทธิผลมากถ้าคุณทำกิจกรรมตาม
ลักษณะการบริหารงานของตนเอง 181
- 47) ซึบซมให้ลมใจ กิจกรรมที่สนับสนุนให้ผู้บริหารชมเชย
พนักงานอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งให้คำแนะนํา
และเทคนิคที่จะทำให้การชมเชยนั้นมีคุณค่า 187
- 48) คัมภีร์เขียว
ของเจ้านาย ผู้บริหารทดสอบว่าตนเองมีความคุ้นเคยกับ
สภาพแวดล้อมในการทำงานและพนักงาน
แต่ละคนมากแค่ไหน 190
- 49) ตัวตนและ
ความเป็นผู้นำ ผู้บริหารเขียนสุนทรพจน์สำหรับงานฉลอง
วันเกษียณ (เหตุการณ์สมมติ) โดยให้เห็น
เนื้อหาของสุนทรพจน์ในเรื่องงานและลักษณะ
ความเป็นผู้นำของตนเอง 192
- 50) นี้อะหละ...ตัวฉัน ! กิจกรรมที่ปฏิบัติได้ง่ายๆ แต่ได้สาระ โดย
ผู้บริหารจะต้องเขียนคุณสมบัติ 2 ประเภท
เพื่อใช้เป็นแนวทางการปฏิบัติงานและการ
เป็นผู้นำของตนเอง 195

เกี่ยวกับพู่ชียน

199

