



POŁĄCZ SIĘ Z INNYMI - Team Building w pigułce

1) NAZWA I OPIS NARZĘDZIA

Narzędzie nosi nazwę "Team Building in a Pinch". Jest interaktywną grą, której celem jest ułatwienie wzajemnego poznania swoich umiejętności i talentów w miejscu pracy. Obecny zespół jest proszony o zbudowanie obiektu przy użyciu narzędzi, które posiada, aby osiągnąć wcześniej ustalony cel.

Na przykład:

- Wyznacz linię, aby przejść z jednej strony pokoju na drugą
- Stwórz osłonę dla chłodziarki/ dzbanka na wodę
- Opracuj system zbierania poczty

Wszyscy członkowie zespołu powinni wnieść jeden element do budowy projektu. Powinni krótko opowiedzieć, dlaczego ten przedmiot jest dla nich ważny. Po zbudowaniu przedmiot jest pokazywany, a następnie dekonstruowany. Każdy członek zespołu powinien wziąć jeden element, który nie należy do niego i zwrócić go prawowitemu właścicielowi.

2) CELE NARZĘDZIA

Narzędzie to ma następujące cele:

- Zachęć członków zespołu do komunikowania się w celu ukończenia spontanicznego projektu
- Zachęcaj członków zespołu do zapoznania się z talentami innych osób w celu ukończenia projektu
- Zachęcaj do uważnego słuchania członków zespołu i ich doświadczeń
- Team-building, aby zapoznać członków zespołu ze sobą

Celem gry jest nawiązanie bliższych relacji z kolegami z zespołu w atmosferze pracy.



POŁĄCZ SIĘ Z INNYMI - Team Building w pigułce

3) POŁĄCZENIE NARZĘDZIA Z PRZECIWNIKIEM

Dla niektórych ludzi współpraca z kolegami z zespołu jest czymś naturalnym. Dla innych stworzenie podstaw relacji może być trudne. To narzędzie pomaga kreować podstawy do budowania zespołu poprzez koleżeństwo i proste projekty, które zapewniają stymulację intelektualną i potrzebę komunikacji.

4) ZASOBY I MATERIAŁY

Potrzebne zasoby to:

- Pomieszczenie z meblami do przeprowadzenia ćwiczenia
- Różne akcesoria lub przedmioty osobiste, które członkowie zespołu mogą wnieść do ćwiczenia
- Papier i długopis, aby zapisać, które przedmioty zostały użyte i kto je dał na czas ćwiczenia

5) WDROŻENIE NARZĘDZIA

(Proszę opisać, jak wdrożyć to narzędzie. Podaj sekwencję kroków i przybliżony czas działań, które należy podjąć: Na przykład:

- Krok 1. 5 minut. Opis celu projektu.
- Krok 2. 10 minut. Każda osoba wnosi jeden losowy przedmiot z tego, co ma pod ręką (może to być cokolwiek: ubrania, biżuteria, materiały biurowe, itp.)
- Krok 3. 10 minut. Składanie projektu w całość. Nie powinno być lidera zespołu. Po prostu wszyscy pracują razem, sugerują oraz próbują
- Krok 4. 5 minut. Eksploatacja próbna. Decyzja, czy projekt zakończył się sukcesem, czy nie
- Krok 5. 10 minut. Zwracanie przedmiotów współpracownikom. Każda osoba bierze przedmiot, który nie jest jej i podaje do kogo należy i dlaczego ten przedmiot jest ważny





POŁĄCZ SIĘ Z INNYMI - Team Building w pigułce

6) CZEGO SIĘ UCZYĆ

Bez wyznaczonego lidera czy presji czasu celem gry jest zachęcenie członków zespołu do komunikacji, stworzenie forum, na którym będą mogli poznać swoje mocne i słabe strony w realizacji projektu oraz zastanowić się, jak te mocne i słabe strony zrekompensować. Każda osoba jest liderem i naśladowcą. A poprzez słuchanie i zapamiętywanie historii związanych z przedmiotami każdego z nich, zachęca się do poczucia więzi z zespołem i zasiewa ziarno empatii.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union