



**บริษัท นันทนาการ ทัวร์ จำกัด**  
**RECREATION TOUR CO., LTD.**

55/197 ถ.รามคำแหง แขวงสะพานสูง เขตสะพานสูง กรุงเทพฯ 10240.

55/197 RamKamhang rd.Sapansoong. Sapansoong Bangkok 10240.

**Tel.02-7287404-5 Fax.02-7287406 Mobile : 081- 817-3056.081-421-6800**

ใบอนุญาตประกอบธุรกิจนำเที่ยวเลขที่ 12/620 TAT Licence No.12/620

**กิจกรรม**

**หลักสูตร “Team Building”**

**หลักการและเหตุผล**

ปัจจุบันองค์กรต่างๆ ในตลาดธุรกิจที่กำลังมีการแข่งขัน ทรัพยากรบุคคลถือเป็นกำลังสำคัญในการประกอบธุรกิจที่ต้องได้รับการพัฒนา และแต่ละองค์กรจะต้องอาศัยทีมงานที่มีประสิทธิภาพในการทำงาน ซึ่งการทำงานเป็นทีมนั้น จะเป็นหลักการสำคัญในการทำให้ทีมนั้นๆ ประสบความสำเร็จในการแข่งขันกับองค์กรอื่นๆ ได้ เรา.....นันทนาการทัวร์ ได้เล็งเห็นความสำคัญในเรื่องดังกล่าว จึงจัดกิจกรรมหลักสูตรนี้ขึ้น

**เป้าหมายและวัตถุประสงค์**

1. เพื่อความสนุกสนาน
2. เพื่อสร้างภาวะผู้นำในองค์กร
3. เพื่อเสริมสร้างการทำงานเป็นทีมที่ดีระหว่างกัน
4. เพื่อสร้างขวัญและกำลังใจระหว่างเพื่อนร่วมงาน
5. เพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อเพื่อนร่วมงานในองค์กร

**รูปแบบ**

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์, การระดมสมองและการวิเคราะห์,กิจกรรมภาคสนามทั้งในและนอกสถานที่

**คุณสมบัติผู้เข้ารับการอบรม**

พนักงานทุกระดับ

**จำนวน** 30 - 100 ท่าน

**วิทยากร** อ. โนทัย อนันตชัยมนตรี และทีมงาน

**ระยะเวลา** 1 วัน หรือ 2 วัน

**สอบถามเพิ่มเติม** [คุณชัยทัศน์ อนันตชัยมนตรี 081-551-9098](tel:081-551-9098)

# ตัวอย่างกิจกรรม

## กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

เพื่อสร้างความเป็นกันเอง ความสนุกสนาน และรู้จักกันมากขึ้น

## กิจกรรมสร้างบรรยากาศ กลุ่มสัมพันธ์

- กิจกรรมเป็นรูปแบบของเกมการละเล่นที่เน้นความสนุกสนานเป็นพื้นฐาน และเพิ่มในเรื่องของการรู้จักชื่อ และประวัติของเพื่อนร่วมงาน เพื่อละลายพฤติกรรมให้มีบรรยากาศเป็นกันเองและผ่อนคลายจากความรู้สึกของการสัมมนา

## กิจกรรมล่ารหัส อัจฉริยะ

เพื่อสร้างความสามัคคีในกลุ่มสร้างกำลังใจและช่วยเหลือกัน

กิจกรรมจะเป็นรูปแบบของการแข่งขันเป็นกลุ่มๆ เดินตามเส้นทางที่กำหนด โดยใช้ใบนำทาง ซึ่งต้องตอบคำถาม(เกี่ยวกับองค์กร) และเล่นกิจกรรมระหว่างทาง(เกมอัจฉริยะ)ซึ่งจัดเป็นฐานๆระหว่างทาง ซึ่งกิจกรรมจะเป็นลักษณะ ของการใช้ความคิดเพื่อสร้างหรือทำกิจกรรม และมีเรื่องเวลาเป็นตัวกำหนด ในการทำกิจกรรม ซึ่งเมื่อจบกิจกรรมในแต่ละฐานทีมจะได้รับรหัสลับ 1 ตัว เพื่อนำไปใช้ร่วมกับอีก2ตัวที่จะได้มาในแต่ละฐาน แล้วตีความออกมาเป็นตัวเลขในการเปิดเซฟ และในเซฟจะมีคำถามสุดท้ายให้ตอบ ซึ่งเป็นรหัสลับเฉพาะกลุ่มของตนเองไม่เหมือนกลุ่มอื่น โดยแบ่งเป็นช่วงๆ ทำกิจกรรมเสร็จช่วงหนึ่งก็ไปยังอีกช่วงหนึ่ง ซึ่งจะพบรหัสลับควบคู่กันไปด้วยจนถึงที่หมาย จุดที่พบก็จะเป็นจุดสำหรับทำกิจกรรม ซึ่งแต่ละจุดกิจกรรมก็จะมีวัตถุประสงค์แตกต่างกันไป แต่จะอยู่ในวัตถุประสงค์รวมคือ การทำงานเป็นทีม

## ตัวอย่างกิจกรรม ไข่นกอินทรี วัตถุประสงค์เพื่อสร้างความไว้วางใจและเสียสละเพื่อส่วนรวม

วิธีการเล่นคือ มีไข่ซึ่งสมมุติว่าเป็น ไข่นกอินทรีอยู่ภายในวงกลมที่ขีดเส้นไว้เปรียบเสมือนกับหน้าผาสูงชัน จะต้องใช้มือหยิบไข่เท่านั้น ไม่สามารถใช้วัสดุอื่นได้ แต่ตัวไม่สามารถเอื้อมถึง ทีนี้ละ คนทั้งกลุ่มจะต้องช่วยกันคิดค้นหาวิธีที่จะหยิบไข่นกอินทรีขึ้นมาให้ได้ จะด้วยวิธีใดละ?

## กิจกรรม 5 Concept Teamwork

เพื่อเสริมสร้างการทำงานเป็นทีมที่ดี โดยมี 5 วัตถุประสงค์ คือ

1. การรวมตัว จะเน้นในเรื่องของเวลา และหลักการประชุม
2. การสื่อสาร จะเน้นในเรื่องของการสื่อสารที่ดีเป็นอย่างไร
3. การตัดสินใจ จะเน้นเรื่องของการกระบวนการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ
4. การไว้วางใจ จะเน้นเรื่องของการใช้คนให้ถูกงาน และการไว้วางใจเพื่อนร่วมงาน
5. การประสาน จะเน้นเรื่องของการประสานงานกับบุคคลอื่น และฝ่ายอื่นๆภายในองค์กร

กิจกรรมจะเป็นรูปแบบของเกม และสรุปให้เห็นภาพต้องกัน โดยมีการระดมสมองเข้ามาเกี่ยวข้อง

## หลักสูตร “BUILDING OUR WINNING TEAM TOGETHER”

รายละเอียดแนวทางการพัฒนาทีมงาน สำหรับบุคลากร ภายใต้ชื่อ “Building Our Winning TEAM Together” เพื่อตอบสนองความต้องการของหน่วยงานต่างๆ เพื่อเป็น โปรแกรมการพัฒนาทีมงาน

### โปรแกรมจะประกอบด้วยกิจกรรม 4 กิจกรรม ได้แก่

1. กิจกรรม Team Building Camp: Together Everyone Achieve More
2. กิจกรรม Foundation Workshop: Behavior Mapping Application
3. กิจกรรม Behavior Mapping Service: Productive TEAM Behavior Development Workbook
4. กิจกรรม Brain Storming: Team Think for Team Success

### กิจกรรม Team Building Camp: Together Everyone Achieve More

#### วัตถุประสงค์ (Objectives):

1. เพื่อสร้างความคิดรวบยอด สร้างทัศนคติที่ดี สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมกิจกรรมและเกิดความรู้สึกร่วมกันของการเป็นทีมเดียวกัน
2. สร้างแรงส่งเชิงบวก (Positive Momentum) ให้การดำเนินกิจกรรมต่อเนื่องใน โปรแกรม

### กิจกรรม Foundation Workshop: Behavior Mapping Applications

#### วัตถุประสงค์ (Objectives):

1. เพื่อสร้างความเข้าใจถึงความจำเป็น ความสำคัญ และประโยชน์ของการมีข้อมูลสนับสนุนการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานระหว่างกัน
2. เพื่อทราบถึงรูปแบบ แนวทางการประยุกต์และประโยชน์ที่ได้รับจาก Behavior Mapping System และสามารถพิจารณานำไปใช้ในทีมงานต่อไป
3. เพื่อเกิดความเข้าใจและทัศนคติที่ถูกต้องสามารถให้ข้อมูลสำหรับการดำเนินการในกิจกรรมต่อเนื่องใน โปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### กิจกรรม Behavior Mapping Service: Productive TEAM Behavior Development Workbook

#### วัตถุประสงค์ (Objectives):

1. เพื่อจัดทำ Productive TEAM Behavior Development Workbook สำหรับทีมงานทั้ง 4 ทีมงานของสถาบันฯ เพื่อสามารถใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการทำงานเป็นทีม
2. เพื่อผู้บริหารระดับสูงของสถาบันฯสามารถพิจารณาในการนำ Behavior Mapping System ไปใช้ประโยชน์ในลักษณะอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสถาบันฯ

### กิจกรรม Brain Storming: TEAM Think for TEAM Success

#### วัตถุประสงค์ (Objectives):

1. เพื่อแต่ละทีมจัดทำข้อสรุป สำหรับนำเสนอผู้บริหารระดับสูงของสถาบันฯ เพื่อร่วมกันดำเนินการตามลำดับความสำคัญที่มีผลต่อความสำเร็จของทีมงานและสถาบันฯ ในฐานะองค์กร โดยรวม
2. เพื่อสมาชิกทีมทุกคนมีโอกาส มีส่วนร่วมและสร้างประโยชน์ ผ่านการประชุมระดมสมองที่มีการประยุกต์ใช้หลักการและเทคนิคการดำเนินการประชุม ที่สนับสนุนให้เกิดประสิทธิผลอย่างมีประสิทธิภาพ

# กิจกรรมฐาน (แบบต้องการวัตถุประสงค์)

## 1. กำแพงมรณะ

### วัตถุประสงค์

- เพื่อฝึกการวางแผน
- เพื่อฝึกการเสียสละ และช่วยเหลือกัน

### วิธีปฏิบัติ

- ให้สมาชิกทั้งกลุ่มวางแผนในการผ่านเข้าช่องซึ่งทำด้วยเชือกเป็นตารางกว้างกว่าตัวคน ไม่มากนักตั้งเป็นฉากกัน โดยมีช่องอยู่มากกว่าตัวคนไม่เกิน 2 ช่อง ซึ่งสมมุติว่าเป็นกำแพงมรณะ ไปจนหมดจำนวนสมาชิกภายในเวลาที่กำหนด
- กรณีที่มีสมาชิกท่านใดโดนเชือก ถือว่าไม่ผ่านต้องคิดลบ และกลับมาเริ่มใหม่

## 2. ทะเลน้ำกรด

### วัตถุประสงค์

- เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม
- เพื่อฝึกความไว้วางใจและการสร้างความมั่นใจ

### วิธีปฏิบัติ

- ให้สมาชิกทั้งกลุ่มจับมือกันเป็นแถวเดียว โดยมีผู้นำจูงมือนำสมาชิกข้ามเชือก ซึ่งแบ่งเป็นช่องๆตารางกว้างกว่าขาคนไม่มากนักขนานอยู่กับพื้น สูงประมาณเข้า โดยมีช่องเป็นแนวยาวประมาณ 2 เมตร ซึ่งสมมุติว่าเป็น ทะเลน้ำกรด ทุกท่านจะต้องข้ามผ่านไปให้ได้ จนหมดจำนวนสมาชิก ภายในเวลาที่กำหนด
- กรณีที่มีสมาชิกท่านใดโดนเชือกถือว่าไม่ผ่าน ต้องคิดลบเพิ่มทวีคูณไปเรื่อยๆ จนสมาชิกท่านสุดท้ายข้ามหมด

## 3. จรวดนำวิถี

### วัตถุประสงค์

- เพื่อฝึกการสื่อสาร
- เพื่อฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

### วิธีปฏิบัติ

- ให้สมาชิกทั้งกลุ่มผูกเชือกไว้ที่เอว โดยที่ปลายเชือกอีกด้านหนึ่งจะมีไม้ผูกอยู่ในแนวดิ่ง ซึ่งสมมุติว่าเป็น จรวดให้ทุกท่านหันหลังให้กับไม้ โดยจะมีตัวแทน 1 ท่านเป็นผู้นำในการบอกให้สมาชิกแต่ละคนปฏิบัติตามโดยจุดประสงค์เพื่อให้ไม้สามารถหย่อนลงสู่ปากขวด ที่ได้เตรียมไว้ ภายในเวลาที่กำหนด
- กรณีที่เวลาหมดแล้วยังไม่สามารถหย่อนไม้ลงได้ถือว่าคิดลบ และจบเกม

## 4. รหัสลับ

### วัตถุประสงค์

- เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม
- เพื่อฝึกการบริหารเวลาและระดมสมอง

### วิธีปฏิบัติ

- ให้สมาชิกทั้งกลุ่มออกไปหาตัวอักษรซึ่งกระจายอยู่ในพื้นที่รอบๆฐาน ซึ่งสมมุติว่าเป็น รหัสลับ แล้วนำมาผสมอักษรให้ได้ใจความ ภายในเวลาที่กำหนด
- กรณีที่ทีมใดหาอักษรไม่ครบ หรือเรียงอักษรไม่ได้ความหมายที่กำหนด ต้องคิดลบ และจบเกม

## 5.เรือสุรกาย

### วัตถุประสงค์

- เพื่อฝึกการเสียสละ
- เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม

#### วิธีปฏิบัติ

- ให้สมาชิกทั้งกลุ่มขึ้นบนกราวชีส ซึ่งสมมุติว่าเป็นเรือสุรกาย โดยมีสมาชิก 2 ท่านจับปลายด้านหน้าทั้ง 2 ด้าน นำพาสมาชิกทั้งหมดบนกราวชีส จากจุด Start ไปจนถึงจุด Finish ความยาวประมาณ 2 เมตร ในเวลาที่กำหนด
- กรณีมีสมาชิกท่านใด ตกจากกราวชีส ถือว่าไม่ผ่านกลับไปเริ่มใหม่ และถ้าหมดเวลายังไม่ถึงจุด Finish ต้องคิดลบ

## 6.ล่าไดโนเสาร์

### วัตถุประสงค์

- เพื่อฝึกการประสานงานงานกับกลุ่มอื่น
- เพื่อสร้างความสัมพันธ์ และรู้จักกันมากขึ้น

#### วิธีปฏิบัติ

- ในขณะที่เล่นเกม สมาชิกทั้งกลุ่มจะต้องช่วยกัน ตามหาชิ้นส่วนของ ไดโนเสาร์ส่วนที่เหลือ ซึ่งถูกเก็บไว้ที่กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งในจำนวนกลุ่มทั้งหมด ให้เจอและนำมารวมกับชิ้นส่วนของกลุ่มตนเอง ที่หาพบให้เป็นรูปไดโนเสาร์ที่สมบูรณ์
- กรณีมีสมาชิกกลุ่มใด หาไม่พบถือว่าไม่ผ่านต้องคิดลบ