

УДК 330.877

**ТИМБИЛДИНГОВОЕ МЕРОПРИЯТИЕ КАК СПОСОБ СПЛОЧЕНИЯ КОЛЛЕКТИВА
(РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА)****Д.А. ДОБРИНЕВСКАЯ***(Представлено: канд. ист. наук О.Г. КОРДЮКЕВИЧ)*

В статье поднят вопрос грамотного сплочения трудового коллектива. Одним из таких способов является тимбилдинг (деятельность, связанная с командообразованием), так как благодаря его разнообразным видам, сотрудники узнают о друг друге больше, что делает работу более сплоченной, а из коллектива сотрудников любого предприятия формируется настоящая команда. В частности, представлены три проекта тимбилдинговых мероприятий игровой направленности.

Введение. Общепринято считать, что только сплоченный коллектив способен привести предприятие к более высокому результату, поэтому так важно взаимопонимание членов коллектива. При таких условиях и процент увольняющихся сотрудников становится меньше, что является одним из заметных результатов сильной корпоративной культуры [1]. Существует несколько разновидностей тимбилдинга, одна из самых популярных – это активный тимбилдинг. Тимбилдинг со спортивным уклоном позволяет значительно увеличить эффективность командообразования. Для этого как нельзя лучше подходят экстремальные виды спорта, позволяющие добиться максимального единения в коллективе: рафтинг, спортивное ориентирование, гонки на байдарках, скалолазание. Такой тимбилдинг развивает самоорганизацию внутри коллектива и улучшает физическое здоровье работников [2].

Основная часть. Автором было разработано три тимбилдинговых игры, две из которых подходят, для первого этапа создания команды – её формирования, а также третья, более сложная, игра для этапа её функционирования. Первые две игры представляют собой знакомство членов трудового коллектива.

Игры имеют следующий сценарий:

Игра 1. «Все ли ты знаешь?»

Игроков: сколько угодно.

Длительность: не ограничено.

Цель: улучшить сплоченность.

Условия:

Участникам необходимо удобно сесть и поочередно доставать из мешочка или другого приспособления свернутую бумажку, на которой написан вопрос, например, «Сколько Саш у нас работает?», «Какой у вас был самый нелепый страх в детстве?» и т.д.

Отвечая на подобные вопросы, сотрудники не только делятся историями о себе, но и весело проводят время, ведь ответы могут быть достаточно непредсказуемыми.

Игра 2. «Расскажи-ка о себе»

Игроков: сколько угодно.

Длительность: не ограничено.

Цель: улучшить сплоченность.

Условия:

Участникам необходимо удобно сесть и поочередно доставать из мешочка или другого приспособления небольшой листик бумаги, на котором будет написано одно слово, например, «Чайник», «Аквариум» и т.д. Задача сотрудников рассказать историю из их жизни, которая каким-либо образом связана с данным словом. Такая игра познакомит сотрудников друг с другом и поможет их сплотить.

Данные игры эффективны на первом этапе формирования команды, так как именно благодаря им у участников появляется хорошая возможность для сближения в своем коллективе.

Помимо данных игр, также разработан проект квест-игры по мотивам сериала «Охотники за привидениями»: все участники находятся в трехэтажном доме (дом с призраками). Между ними распределены роли: одни – охотники за привидениями, а вторые – мирные приведения. Охотники и приведения живут в согласии друг с другом, никто ни на кого не нападает. Но происходит переломный момент, который заставляет две противоположные стороны объединиться воедино. На их дом напал «Крушила» (человек зефир), злой монстр, который крушит все на своем пути сладкой пастилой (медицинская вата). Издает страшные, пугающие звуки. Также у «Крушили» есть стража, которая будет мешать игрокам, выполнять задание (стрелять из своих бластеров в охотников и привидений).

У команды призраков будет своя униформа белого цвета. А команде охотников будут выданы специальные черные жилеты с рюкзаками, открыть который можно лишь на самом последнем уровне. В сумках будут лежать водяные пистолеты и большие объемные очки.

У каждой группы участников есть своя суперсила.

Суперсила команды привидения:

1. Могут, спокойно проходит через сладкую пастилу, но при этом теряют способность видеть.

2. Приведение может делиться своим иммунитетом с охотником. Например, охотник не может пройти через пастилу, но как только призрак берет его за руку, то у охотника автоматизируется иммунитет к сладкой пастиле (охотник не липнет к пастиле, может ее трогать и т.д.).

Суперсила команды охотников:

1. Имеют специальные жилеты, которые спасают от выстрелов стражи «Крушилы» (выстрелы никак не вредят охотникам, только приведениям)

2. В рюкзаках носят специальные водяные пистолетки для собственной защиты.

Задания для всего коллектива:

1. Всем участникам необходимо придумать название команды из 10 букв (количество букв в название команды будет варьироваться от участников).

2. «Сложить пазл»

Команда находится в комнате. Комната разделена полосой из сладкой пастилы, пройти пастилу могут только привидения, но как только они соприкасаются с пастилой, то сразу теряют зрение (им завязывают глаза), пройти приведениям помогут охотники, держа их за руку. Один охотник с приведением может пройти только три шага (охотники должны переходить к другим, рядом стоящим к ним приведениям), у каждого приведения есть свой номерок, соответствующий номеру кубика, которые разбросаны по всей комнате (количество кубиков зависит от количества букв в название команды). Задача приведения – найти кубик и положить его на место, нарисованное на полу в центре комнаты. Задача охотника, узнав номерок у приведения довести его до кубика. Как только приведение берет кубик, к нему возвращается зрение. Задача всех участников – из кубиков сложить первую букву названия команды. Как только задание выполнено, все игроки переходят в новую комнату (дверь в другую комнату открывается автоматически).

Участники перешли в новую комнату

3. «Линия жизни»

На данном этапе охотникам необходимо сложить мост и провести по этому мосту приведений. Сделать это необходимо следующим образом: в зависимости от количества охотников им будут даны щиты (картонные листы 60x60). Воспользоваться щитами необходимо передавая их друг другу так, чтобы охотник, стоя на своем щите, получал щит от игрока, стоящего за ним, и переходил по щиту вперед. Такую цепочку делают все игроки, передают друг другу щиты и идут по ним пока не окончат цепочку, идти по полу нельзя, он весь в зеленой жидкости. Пока охотники строят мост, приведения должны их поддерживать (в качестве поддержки будет включена песня, но играть она будет тихо). Задача приведений – постоянно подпевать под эту песню. Если приведения перестают петь, то охотники прекращают работу). Как только мост достроен, музыка, включенная для поддержки, перестает играть, а охотники остаются на щитах. Теперь задачей охотников является провести приведений к концу моста, где находится ключ от дверей. Приведение переходит с щита на щит при помощи охотника под музыку (музыка длится 30 сек.). Как только музыка прекращает играть, во всех игроков бросают из бластеров зеленую жидкость (10 сек.). (Бластеры держат стражники «Крушилы», которые стоят в конце комнаты). В этот момент, задача охотников закрыть спиной приведение, так как на охотников не влияет зеленая жидкость (приведениям же эта жидкость вредит). Если охотник не смог защитить приведения, то есть на специально выданной форме приведения появилось зеленое пятно, то именно эти игроки возвращаются в самое начало (могут идти по полу, но только, когда возвращаются в самое начало моста). Когда последнее приведение прошло по мосту, оно забирает шар, висящий над дверью, прикладывает его к намеченному кругу на двери. Таким образом, дверь открывается, и все игроки переходят на следующий уровень.

Участники перешли в новую комнату.

3. «Не упусти!»

Вся команда игроков видит большую, полупустую комнату. У стены, которой стоит стол, а на нём сейф. Задача команды отгадать загадку, лежащую в конверте, на сейфе. Ответ загадки будет соответствовать порядку букв в алфавите (например, ответ – мама, м-14, а-1, м-14, а-1), полученные цифры – это пароль от сейфа. Участники не будут знать об этом, но, если они не смогут догадаться, им будет дана подсказка: игроки должны сказать – «нужна помощь». В этот момент свет в комнате выключается, и в свете ультрафиолета на стене будут проявляться буквы со соответствующим им порядковым номер (подсказка длится 6 сек.).

Загадка звучит следующим образом: у тебя есть, у меня есть, у дуба в поле, у рыбы в море. (Ответ: тень). Если участники неверно отгадали загадку, внести комбинацию чисел в сейф они могут неограниченное количество раз. Открыв сейф, игроки достают из него инвентарь. (Половинки трубы).

Дальше участникам необходимо сложить все части трубы, держа их в руках так, чтобы шар, который они взяли с предыдущей комнаты, смог прокатиться по этой трубе прямо в колбу, которая висит на двери. Дверь же находится в конце комнаты. Как только шар попадает в сетку/колбу, срабатывает механизм и ударяет по сетке, тем самым разбивает шар (в шаре был ключ). Участники должны взять этот ключ и открыть дверь. Игроки оказались на последнем финальном уровне.

4. «Разукрась или проиграй!»

В центре комнаты стоит надувная фигура «Крушилы», она двигается, так как в ней установлен механизм передвижения воздуха. Вокруг «Крушилы» на полу расположены метки (значок крестика), обозначающие место, где должны стоять охотники. Задача охотников достать из своих сумок водяной пистолет, наполненный разноцветной водой и выстреливать в «Крушилу». Однако главный монстр бросается сладкой пастилой, от которой защитит могут только привидения. Но как только привидения соприкасаются со сладкой пастилой, они теряют зрение, чтобы избежать этой проблемы, охотники из сумок достают специальные очки. После того как привидение наденет их, зрение возвращается.

Перед началом самого боя охотники становятся на метки, расположенные на полу. Стрелять в «Крушилу» можно только держав за руку привидение, так привидение дает иммунитет от сладкой пастилы. Игра начинается по включению музыки. Охотники держат в одной руке пистолет, а в другой – руку привидения и стреляют в фигуру Крушилы. Пистолеты заряжены цветной водой, а сама фигура злодея белая, поэтому охотникам необходимо полностью закрасить «Крушилу». Но все не так просто. Когда играет музыка (30 сек.), идет игра, как только музыка заканчивается (10 сек.), и охотники и привидения меняются местами. Привидениям необходимо перевести охотника с одного места на другое по часовой стрелке, иначе охотник теряет свои способности, коснувшись пастилы. После этого привидение возвращается назад, проходит метку, на которой стояло до окончания музыки и становится на следующую метку. Таким образом, охотники идут по часовой стрелке, а привидения – против часовой стрелки. Музыка будет играть, и обрываться до тех пор, пока охотники не закрасят фигуру «Крушилы». Как только они это сделают, уровень считается пройденным, «Крушила» сдувается, а пастила больше не опасна.

Игра окончена: дом освобожден от злодеев. Всех участников поздравляют с победой и со сплоченным сильным коллективом.

На наш взгляд, такая игра подойдет для четвертого этапа формирования команды – функционирования, когда сотрудники уже достаточно знакомы друг с другом.

Заключение. Квест-игра поможет сделать коллектив достаточно подвижным и, конечно, подарит новые ощущения и позитивные эмоции. Первые две игры уже были проведены в коллективе студенческой газеты «Настежь». По окончании игр было видно, что участники ощущали себя увереннее и более раскрепощенно. Участников попросили анонимно поделиться своими впечатлениями. Пример таких отзывов:

– На планерке провела отлично время. Иногда не хватало большей разговорчивости среди сотрудников, но к концу планерки все достаточно повеселели.

– Я недавно пришел в «Настежь», но уже не чувствую себя здесь чужим. Мне очень понравились ребята из команды. Было весело.

Таким образом, значимость проведения тимбилдинговых игр подтверждается. Квест-игра в свою очередь требует материальной поддержки, так как довольно сложна в своем исполнении. Однако сценарий можно продать на сайте Адвего, данный сайт связан с копирайтингом, где клиенты ищут того, кто мог бы за финансирования решить рабочий вопрос. Копирайтинг в современном обществе достаточно хорошо оценен и оплачен, ведь мы живем в мире текстовой коммуникации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Тимбилдинг как основной инструмент формирования корпоративного духа персонала компании [Электронный ресурс] // otherreferats.allbest.ru / – Режим доступа: Тимбилдинг как основной инструмент формирования корпоративного духа персонала компании (<https://otherreferats.allbest.ru/>). – Дата доступа: 21.06.2022.
2. Тимбилдинг: что это такое и как правильно организовать в компании [Электронный ресурс] // blog.calltouch.ru / – Режим доступа: Тимбилдинг: что это такое и как правильно организовать в компании (<https://blog.calltouch.ru/chto-takoe-timbilding/>). – Дата доступа: 21.06.2022.