



Csapatépítési katalógus

VICTUM OKTATÁSI ÉS TANÁCSADÓ

Simon Ildikó

VICTUM | 2030 ÉRD, REKETTVE U. 23/A., 1119 BUDAPEST,
FEHÉRVÁRI ÚT 83.

Hajótöröttek



Ez az indoor csapatépítő feladat a kommunikáció természetes szinergianövelő lehetőségeinek megtapasztalásáról szól. Közben a résztvevők tesztelhetik a jól bevált tárgyalástechnikai eszközeiket és meggyőző erejüket.

A feladat egyéni, csoportos és csoportok közötti egyeztetést, valamint egységes álláspontra jutást igényel.

A résztvevőkön múlik, hogy a döntéshozatal során a szinergiateremtés, vagy a dominancia alkalmazásával a versengés vagy az együttműködés felé viszik-e el a folyamatot.

A feladat során alkalmazott készségek

- ✓ Problémamegoldás
- ✓ Konfliktuskezelés
- ✓ Kommunikációs hatékonyság
- ✓ Csoportos döntéshozatal
- ✓ Befolyásolás
- ✓ Együttműködés-versengés

A feladat típusa

- ✓ Feladatszinergiát, problémamegoldást támogató feladat
- ✓ Indoor, kicscsoportok párhuzamosan

A feladat időtartama 45 perc

Áramellátási gondok a bányában



A bányában hirtelen elromlott a generátor, így teljes sötétségben kell dolgozniuk, ugyanis a termelés nem állhat le. A lehető legtöbb értékes elemet kell kitermelni.

A résztvevők feladata egy váratlan helyzetben előzetes megbeszélés nélküli feladatmegoldása, majd a második kör előtti stratégia alkotása, végrehajtása.

A feladat során alkalmazott készségek

- ✓ Stratégiai gondolkodás, felelősségvállalás
- ✓ Problémamegoldás, változáskezelés
- ✓ Kommunikációs hatékonyság
- ✓ Csoportos döntéshozatal
- ✓ Vezetői képességek

A feladat típusa

- ✓ Feladatszinergiát, problémamegoldást támogató feladat
- ✓ Indoor, kiscsoportok párhuzamosan

A feladat időtartama 45 perc

Cseberből vederbe



4 kockát kell a terem végében elhelyezett vödörbe dobni. A vödörtől való távolság X -szer Y méteres szakaszokra van osztva, és ezen a Z méteren belül tetszőleges dobópozíciót választhat a csapat.

Mindegyik pozícióhoz pontszámok tartoznak, amelyek úgy szerezhetők meg, ha a dobás eredményeképpen a kocka a vödörben marad.

A cél, hogy minél több pontot gyűjtsön a csapat.

Ehhez a látszólag egyszerű feladathoz számtalan vezetői és csapatszerep, kihívás, tervezés és a terv módosítása kapcsolódik, amelyet a csapat mindennapi munkája megtervezése és a teljesítmény értékelése során is lehet alkalmazni.

A feladat során alkalmazott készségek

- ✓ Tervezés, próbálás, módosítás, fejlesztés
- ✓ A csapat erősségeinek kiaknázása tervszerűen
- ✓ Kommunikációs hatékonyság
- ✓ Vezetői képességek
- ✓ Problémamegoldás, out of the box- gondolkodás
- ✓ A visszajelzés adása és elfogadása csapaton belül

A feladat típusa

- ✓ Feladatszinergiát, problémamegoldást támogató feladat
- ✓ Indoor, kicsoportok párhuzamosan

A feladat időtartama 45 perc

Mütyür Játékgyártó Kft



vennie.

Ez a gyakorlat sok mai munkahelyet szimulál, ahol a szervezeti egységeknek nagyon gyakran kell sorozatos vezetési irányváltásokra úgy reagálniuk, hogy a legtöbb esetben nem ismerik a változtatás minden okát. Ez a gyakorlat bemutatja, hogyan befolyásolják a vezetési irányváltások a teljesítményt, valamint a csoport- és személyközi dinamikát.

A feladat során a csapattagok szerepkártyákat kapnak, amely szerint kell majd a munkában részt

Ezen kívül három fordulón keresztül a céges változásokról kapnak információt a résztvevők, amelyre reagálniuk kell, ha a feladatot jól akarják megoldani.

A feladat során alkalmazott készségek

- ✓ Rugalmasság, alkalmazkodási képesség
- ✓ Felelősségvállalás
- ✓ Kommunikációs hatékonyság
- ✓ Proaktivitás, kreativitás

A feladat típusa

- ✓ Feladatszinergiát, problémamegoldást támogató feladat
- ✓ Indoor, kiscsoportok párhuzamosan

A feladat időtartama: 45 perc

Építési ajánlat



A csoportoknak fel kell mérniük a termet azzal a céllal, hogy egy nepáli küldöttségnek (a többi résztvevőnek), akik azért jöttek, hogy egy ugyanilyen tanfolyam számára megfelelő termet rendeljenek, ajánlatot tegyenek.

Az adatok zömét gurkáli nyelven kell megadni, és a rendelkezésre álló mérőeszközök sem hagyományosak.

Olyan gyakorlati feladat, melynek során csak a csoport vezetője kap részletes információt a

végzendő feladatról, amit ráadásul rövid idő alatt kell elvégezni.

Éppen ezért a feladat kitűnő alkalom arra, hogy a vezető megossza a felelősséget, részekre ossza a feladatot, és így segítse a csapatmunkát. Mivel mindenki ugyanabban a teremben dolgozik ugyanazon a feladaton, a foglalkozás a versengést és az elkötelezettséget is erősíti. Ugyanakkor a résztvevők valamennyien érzékelik a felelősséget egy részfeladatért, valamint azt is, hogy egy folyamatban kölcsönösen egymásra vannak utalva.

A vezetőknek a csoport tagjai strukturált visszajelzést adnak.

A feladat során alkalmazott készségek

- ✓ Rugalmasság, alkalmazkodási képesség
- ✓ Felelősségvállalás és felelősség megosztása
- ✓ Csapatépítés az erősségek mentén
- ✓ Kommunikációs hatékonyság
- ✓ Időmenedzsment, multitasking
- ✓ Egymásra figyelés, meghallgatás

A feladat típusa

- ✓ Feladatszinergiát, problémamegoldást támogató feladat
- ✓ Indoor, kiscsoportok párhuzamosan

A feladat időtartama 90 perc



próbaintervjú a vezetőknek

A csapat összes tagja egy reklámügynökség dolgozója. A cég kapott egy 50 000 000 Ft+ÁFA megrendelést egy zöld szervezettől, aki megújuló energiaforrások népszerűsítésére keres megoldásokat az alábbi kimenetekkel:

1. Költségvetés és projektterv
2. Szlogen és egy logó a kampánynak
3. Kampányterv
4. Kisfilm (max 2 perces)
5. Plakátterv A3-as méretben
6. Tv/rádió interjú forgatókönyv és egy

A feladat megoldásához anyagokat, eszközöket kapnak a csoport tagjai.

A csapat minden tagjának kell szerepet vállalnia, és egy szerepet nem alakíthat több mint 3 ember.

A folyamatot több külső megfigyelő monitorozza előre kialakított megfigyelési szempontok alapján a csoport tagjai közül

A trénerek időnként újabb elemeket tesznek be a folyamatba, ezekre reagálniuk kell, és ez is része az értékelésnek.

A folyamat a következő részekből áll: szereposztás, tervezés, megvalósítás, prezentáció. Ezt tetszés szerint lehet variálni az adott időn belül.

A folyamat közben a trénerek fotózni fognak, amelyeket a feladat megbeszélésénél felhasználnak. Ezt külön időkeretben fogják megtenni.

A feladat során alkalmazott készségek

- ✓ Kreativitás, innováció
- ✓ Vezetői képességek és eszközök alkalmazása váratlan helyzetekben
- ✓ Csapatépítés az erősségek mentén
- ✓ Kommunikációs hatékonyság
- ✓ Időmenedzsment, multitasking
- ✓ Döntéshozatal, delegálás, visszajelzés, motiválás

A feladat típusa

- ✓ Feladatszinergiát, problémamegoldást támogató feladat
- ✓ Indoor, kicsoportok párhuzamosan

A feladat időtartama 90 perc, a megbeszélés 30 perc



A résztvevőket több egyenlő, kisebb csoportra osztjuk tetszőleges módon. A kiscsoportok ugyanazon képzeletbeli cég munkatársai. A csapatok kapnak egy-egy kiinduló problémát, amivel az ügyfelek megkeresik őket (pl. kopaszság, túlsúly, izzadás, stb.), illetve egy kalapból kihúznak a trénerek által előre elkészített random szavakat, amit mindenképp fel kell használniuk a feladat megoldásához.

A csapatok rendelkeznek különböző információkkal a céget, a célcsoportot és a piaci szektorukat illetően. Ezeket a különböző részleteket (egymástól eltérő tartalmú) borítékban kapják a csapatok a feladat elején. Az együttműködés erősítése érdekében a feladat közben a csapatoknak módjukban áll egyeztetni, megosztani és kicserélni az információkat, saját kezdeményezésre, hiszen a munkát befolyásolhatják az így megtudott tényezők.

1. Ki kell fejleszteniük egy terméket vagy szolgáltatást, ami a kiinduló problémára megoldást jelent.
2. Ki kell alakítaniuk egy marketing tervet a termék bevezetésére, és ezt a marketingtervet prezentálniuk kell a többieknek.
3. Készíteniük kell egy tv reklámot 1 percben, amit be is kell mutatniuk a többieknek.
4. Minden csapat delegál egy-egy zsűritagot, akiknek meg kell alkotniuk egy értékelési rendszert, konkrét pontozással és szempontokkal, amelyet a végeredmények bemutatásánál alkalmaznak

Ez a feladat a trénerek által vezetett tudatosító, feldolgozó beszélgetéssel zárul, ahol elemezni lehet a felmerült tapasztalatokat, tanulságokat és összevetni a mindennapokban tapasztalt munkamenettel. Közös célok, különböző feladatmegoldási módok, problémák és erősségek a munkahelyi együttműködést illetően, így egy konkrét listával zárjuk a szekciót.

A feladat során alkalmazott készségek

- ✓ Kreativitás, innováció
- ✓ Vezetői képességek és eszközök alkalmazása váratlan helyzetekben
- ✓ Csapatépítés az erősségek mentén
- ✓ Kommunikációs hatékonyság
- ✓ Döntéshozatal, delegálás, visszajelzés, motiválás

A feladat típusa

- ✓ Feladatszinergiát, problémamegoldást támogató feladat
- ✓ Indoor, kiscsoportok párhuzamosan

A feladat időtartama 90 perc, a megbeszélés 30 perc

Kincskeresés logikával



A csapatépítés helyszínén elrejtünk X számú dobozt, benne egy-egy logikai vagy detektív sztorival, amelyet a kiscsoportoknak meg kell oldaniuk, és csak akkor tudnak tovább menni egy-egy betűvel. A betűkből egy szót kell majd kirakniuk, és a többi kiscsoporttal a végén közösen egy mondatot összerakniuk. A kincs ez esetben a mondat összerakása után kerül elő, amennyiben a nagycsoport helyesen oldotta meg, és rakta össze a mondatot.

A feladatok

A pisztoly

Vajon ki sütötte el, és mi az igaz és mi a hamis az állításokban?

Az ál-villa titka

Lord Wintrop, egy krónikus alkoholista és mellesleg multimilliomos, ismét alaposan eláztatta magát egy partin, ahol a barátai elhatározták, hogy alaposan megleckéztetik. Honnan tudja majd a lord, hogy átverték?

A fogadós és a három utazó

Három utazó betér egy fogadóba egy hosszú út végén. Megkérdik a fogadóst, hogy mennyiért adna nekik szobát. A fogadós felajánl nekik egy szobát fejenként 10 forintért. De később a fogadós megváltoztatja a feltételeket. Mennyi pénz lesz nála és az utazóknál a sztori végén?

A maharadzsa hídja

A maharadzsa egy szigeten él és mindenkitől fél. Ezért az egyetlen hidat, mely a szigetet a szárazfölddel összeköti, többféleképpen őrizteti. Hogy lehet majd a hídon átmenni?

Falióra

Egy embernek más órája nem volt, mint egy pontos faliórája, amit néha elfelejtett felhúzni. Mégis tudja, hogy mennyi az idő, de honnan?

Hókuszpók és a törpök

Hókuszpók elkapja a 100 törpöt, és bezárja őket egy cellába, és elmondja nekik, hogy milyen módszerrel fogja kiválasztani, hogy kit enged el. A törpöknek egy éjszaka áll rendelkezésükre, hogy valami stratégiát kidolgozzanak.

Metró

Pierre-nek az a különös szokása, hogy minden nap, amikor véletlenszerű időpontban felébred, lesétál a közeli metró-megállóba, és az első érkező szerelvényre felszáll, annak haladási irányától függetlenül. Arra kell rájönni, hogy miként lehetséges, hogy 80%-ban az egyik irányba indul el mégis?

Tojások

Két külsőre teljesen azonos tojás közül kell majd különböző szempontok szerint választani.

Számsorozatok, betűsorozatok, egyenlőségek

Megadunk számsorokat, betűsorokat, egyenleteket, és azt kell folytatniuk, megoldaniuk a csoporttagoknak

A feladat során alkalmazott készségek

- ✓ Logikai gondolkodás
- ✓ Meggyőző képesség, vitakészség
- ✓ Kommunikációs hatékonyság
- ✓ Időmenedzsment, multitasking
- ✓ Egymás meghallgatás, a rejtett erőforrások felfedezése a csapaton belül

A feladat típusa

- ✓ Feladatszinergiát, problémamegoldást támogató feladat
- ✓ Indoor, kiscsoportok párhuzamosan

A feladat időtartama 10 perc/feladat+15 perc kincskeresés



A nagycsapat együtt marad, de kisebb csapatokban dolgozik. Minden kicsoportnak van egy legó építménye, és legó darabokból álló gyűjteménye.

Különböző szerepek mentén össze kell állítani a darabokból hajszállra pontosan ugyanazt az építményt, amit természetesen a csapatnak csak egy része ismer.

A feladatot időre kell megoldani, a többi csapattal versenyezve.

A végén van még egy csavar a feladatban, amely a teljes nagycsapatot érinti.

A feladat során alkalmazott készségek

- ✓ Meggyőző képesség, vitakészség
- ✓ Kommunikációs hatékonyság
- ✓ Időmenedzsment, multitasking
- ✓ Vezetés, delegálás, megfigyelés
- ✓ Együttműködés versenyhelyzetben

A feladat típusa

- ✓ Feladatszinergiát, problémamegoldást támogató feladat
- ✓ Indoor, kicsoportok párhuzamosan

A feladat időtartama 90 perc

Nyerj, amennyit tudsz



A játékot négy csapatban játsszuk. A feladat az, hogy 12 körön keresztül minden csoport X-et vagy Y-t választ. Egy előre kialakított ponttáblázat a különböző variációkat különböző módon jutalmazza vagy bünteti.

A csapatoknak el kell dönteniük, hogy a nyereség vagy az együttműködés álláspontján lesznek-e, miközben időnként tárgyalniuk kell egymással. Az nyer, aki a 12. kör végén a legtöbb pontszámot éri el.

A játék jól rávilágít az egyéni és a csapaterdekek között meghúzódó ellentétekre, és az adható válaszokra egy zéró összegű játszma esetében, melyeket fel lehet oldani a feladat végén.

A játék során alkalmazott készségek

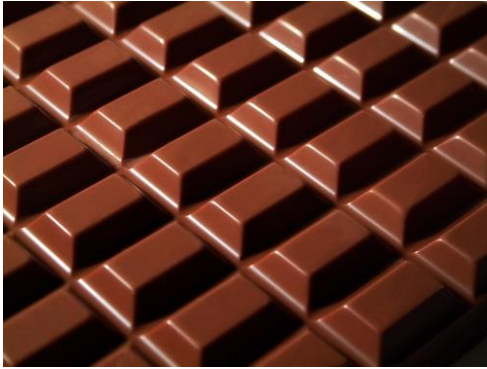
- ✓ Oldalirányú gondolkodás képessége
- ✓ A megegyezés és a tárgyalási képességek fejlesztése
- ✓ Döntéshozatal időnyomás alatt

A feladat típusa

- ✓ Versenystratégia, együttműködés, stresszkezelés, tárgyalástechnika

Átlagos időkeret: 60 perc

Csokifolyó



A csapatok egymás mellett felsorakozva, párhuzamosan teljesítik a feladatot.

Minden csapat azonos számú „csokikockát” kap. Feladat: átjutni a folyó egyik partjáról a túlpartra a teljes csapatnak a rendelkezésre álló „csokikockák” segítségével. Persze vannak további apró szabályok, amik élvezetessé teszik a játékot. A feladatot a lehető legrövidebb idő alatt kell teljesíteni.

A játék felkészíti a résztvevőket a kooperatív versenysztratégia felismerésére és az együttműködésre.

A játék során alkalmazott készségek

- ✓ Együttműködés
- ✓ A csapatban betöltött szerep
- ✓ Problémamegoldás
- ✓ Kreativitás
- ✓ Empátiás készség

A feladat típusa

- ✓ Stratégiai gondolkodás, együttműködés

Átlagos időkeret: 40 perc

Forgalmi dugó



A csapatok egymással szemben állnak fel. A cél, hogy A csapat és B csapat helyet tudjon egymással cserélni meghatározott szabályok mentén.

A végtelenül egyszerűnek hangzó gyakorlatban a tervezés, a műszaki képességek, a logikai gondolkodás éppúgy kihívásnak van kitéve, mint az egymás meghallgatása, a szociális készségek, a kommunikáció. Ha egy csapat könnyedén rájön a megoldásra, akkor 5 perc alatt is végezhetnek, de komoly, műszaki háttérrel rendelkező szakemberek töltöttek már el vele közel egy órát is-sikertelenül. A játék abban segíti a résztvevőket, hogy felismerjék, mennyire fontos olyan csoporttársakra is odafigyelni, őket a megoldásba bevonni, akik a mindennapi munkában, a céges életben gyakran perifériára szorulnak.

A játék során alkalmazott készségek

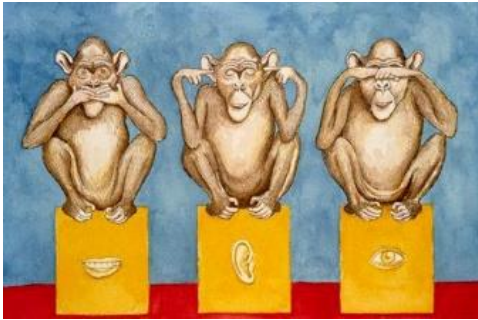
- ✓ Együttműködés
- ✓ Harmadik utas megoldások kitalálása
- ✓ Meghallgatás, figyelem a másokra
- ✓ Vezetési készségek fejlesztése
- ✓ Logikai képesség fejlődése

A feladat típusa

- ✓ Tervezés, logikai gondolkodás fejlesztés

Átlagos időkeret: 30 perc

Vak, süket, néma



A csoportokat három fős kiscsoportokra osztjuk. Három szerep vár kiosztásra: látása vesztett, hangja vesztett, hallása vesztett. A cél, hogy a kijelölt területen a bekötött szeműek a saját csoportjuknak megfelelő színű labdákat a közepén elhelyezett kosárba juttassák. Nekik a hallása vesztett játékosok segítenek szóbeli irányítással, akik háttal állnak a játéktérnek, és csak a velük szemben lévő hangja vesztett játékosokat látják. A részeredményeket flip chart lapon rögzítjük, a legtöbb pontot elért csapat nyer. A játék

felkészíti a résztvevőket a korlátozott információ és az egymásra utaltság helyzetében vezetni, feladatot megoldani.

A játék során alkalmazott készségek

- ✓ Együttműködés
- ✓ Vezetés
- ✓ Problémamegoldás
- ✓ Stressz tűrés
- ✓ Empátiás készség

A feladat típusa

- ✓ Pontosság, eredményesség, együttműködés

Átlagos időkeret: 30 perc



A feladat egyszerű, mégis csak akkor lehet teljesíteni, ha mindenki a saját szerepét pontosan teljesíti, ugyanakkor egyetért a stratégiával. Egyenlő oldalú háromszöget kell alkotni egy hosszú kötélfelhasználásával. A játékosok szeme be van kötve. A játéknak akkor van vége, ha egységesen mindenki fogja a kötelet, és a teljes kötélfelhasználásra került.

A játék felkészíti a résztvevőket a korlátozott kommunikációs helyzetek hatékony kezelésére, a csapat együttműködésének fejlesztésére

A játék során alkalmazott készségek

- ✓ Kommunikáció
- ✓ Vezetés
- ✓ Problémamegoldás
- ✓ Egymásra figyelés
- ✓ Szerepkészletek megértése

A feladat típusa

- ✓ Csoporton belüli feladatmegoldás, tervezőkészség, együttműködés

Átlagos időkeret: 40 perc

Pókháló



Két fa között kifeszített, előre kialakított, kötélből készült pókhálón kell a csapatoknak úgy átjutniuk, hogy egy lyukon csak egy résztvevő mehet át. A feladat során számos rejtett készséget és tartalékot mozgósít a csapat.

A játék segíti a résztvevőket abban, hogy egymásra figyeljenek, megoldási javaslataikat úgy mondják el, hogy megvalósíthatóak, elfogadhatóak legyenek a csapat egésze számára.

A játék során alkalmazott készségek

- ✓ Egymásra figyelés, támogatás, segítség
- ✓ Problémamegoldás, oldalirányú gondolkodás fejlődése
- ✓ Vezetői készségek fejlesztése
- ✓ Kommunikáció
- ✓ Tervezés, újra tervezés képességének fejlesztése

A feladat típusa

- ✓ Együttműködés, empátia, konstruktív készségek

Átlagos időkeret: 40 perc