

Игровые процессы при проведении заседаний

Юлия Бен Моше, 2010

Как правильно и наиболее эффективно провести заседания, создать нужную атмосферу, которая сможет принести желанные плоды, не превратить совещание в поле сражения между участниками?

Игровые процессы при проведении заседаний: как, получая удовольствие и посредством игры эффективно проводить производственные совещания

Многие из нас затрудняются найти наилучший и наиболее эффективный способ проведения заседаний. Не всегда, оказывается, легко собрать коллектив сотрудников или руководящий состав и создать атмосферу непринужденной беседы, которая сможет принести желанные плоды.

Во многих организациях совещания превращаются в поля сражений между эго участников, проявляющих взаимную нетерпимость друг к другу, в других же учреждениях проявляется полное отсутствие мотивации, безучастность и желание как можно скорее разойтись по домам.

Поэтому главным стоящим перед руководителем вопросом является:

"Каким образом я смогу провести предстоящее заседание быстро, эффективно и с достижением отличных результатов?"

С течением времени мы собрали для себя идеи и различные интересные способы для создания иной атмосферы во время рабочих заседаний, делающей заседания плодотворными, приносящими удовлетворение и удивительные по продуктивности результаты.

Каким же образом возможно совместить игру и удовольствие, интерес с производственными совещаниями, и добиться при этом максимальных результатов?

Здесь приведены многочисленные примеры использования элементов игры при проведении заседаний, причем настоятельно рекомендуется образовывать из них сочетания игр между собой и/или использовать в каждом заседании различные игры:

Игры поощрения

Современный мир бизнеса признает важность поощрения и верит в силу похвалы. Многие руководители, которые используют данные методы, с удивлением обнаруживают, что путем простого укрепления веры в свои силы и подчеркивания уникальных качеств работника намного проще получить от него максимальную отдачу. Поэтому мы рекомендуем открывать заседания Вашего коллектива одним из упражнений, по вашему выбору, для "укрепления мышц поощрения" и также по осознанию собственной значимости,

1. Участники передают мячик от одного к другому, с условием, что передающему положено расхвалить и выказать всемерную поддержку человеку, которому он передает мяч. Высказывания же обязаны быть искренними и правдивыми, и это надо установить как непреложный закон, если Вы не хотите, чтобы игра превратилась в бессмысленное пустословие, лишенное какого-либо смысла.

2. Участники передают друг другу коробку со спичками/конфетами или любые другие предметы и просят у каждого, чтобы взял какое-то количество по своему усмотрению (на этом этапе не сообщают остальных правил игры). После того, как у всех имеются спички/конфеты, каждому участнику положено воздать похвалить сотрудников (совершенно искренне) по числу взятых им спичек/конфет. Если взял две спички, ему надлежит расхвалить двух товарищей по работе, а если взял восемь спичек, то следует воздать похвалу восьми товарищам или перечислить восемь качеств в поощрение/поддержку одного человека из коллектива участников совещания.

3. Открывают заседание поочередным высказыванием, в котором каждый представляет достижение коллектива, являющееся предметом его наибольшей гордости за период, прошедший со времени предыдущего собрания. Подобная активность позволяет сконцентрироваться на успехах и на самых сильных аспектах деятельности, что способствует усилению чувства удовлетворенности собой у всех присутствующих. Подобная активность также позволяет учиться на примере успехов, что признано методом лучшим, чем учеба путем исправления ошибок.

4. Открывают заседание поочередным высказыванием, в котором каждый представляет то преимущество, которое имеется по отношению к нему у соседа

сидящего справа. Ему надо описать, в чем заключается отличительное достоинство товарища, каким образом оно проявляется, и чему бы он хотел научиться от него.

5. Каждый участник пишет на листочке сильную сторону коллектива, как он ее видит. Затем листки сворачивают и сваливают грудой посередине стола. Каждый участник берет одну записку, зачитывает вслух и старается угадать кто ее написал и почему.

Игры по управлению регламентом

Многим руководителям по разным причинам не удается уложиться во временные рамки заседания. Такое может происходить в силу недостаточной организованности, насыщенности повестки дня, неправильной расстановки приоритетов, сотрудников, любящих слишком длинно выражать свои мысли, и прочее. Чтобы облегчить проведение заседания возможно установить правила и рамки регламента для эффективного управления ходом заседания. Чтобы из этой процедуры извлечь максимальную пользу, желательно оформить регламентирующие правила в виде развлекательной игры, призванной принести не только пользу, но и удовольствие в процессе исполнения. Каким образом этого достичь? Перед вами несколько способов, успешно опробованных участниками семинаров "Игра жизни".

1. Раздайте всем участникам совещания небольшие трещотки (которые используются в Пурим), и попросите применять их всякий раз, как только какой-либо выступающий начнет повторяться. Эта игра позволит всем нам возвращать друг друга к центральной теме изложения ненавязчивым и не обидным способом, воспринимаемым скорее как игра, но приводящим к поразительным по эффективности результатам.

2. Передача эстафеты. Данный метод, скорее всего, уходит корнями в обычаи индейских племен, и он предназначен привить всем присутствующим культуру упорядоченного и корректного обсуждения. Выделяют некоторый предмет (мяч/палку/ручку/книжку и т.д.), который переходит от одного к другому, и только тот у кого он находится в настоящий момент имеет право говорить, остальным же участникам предписано его слушать. Когда он закончит свое выступление, он вправе передать эту вещь другому человеку и предоставить тому право слова.

Предпочтительно пользоваться каждый раз предметом, напоминающим обсуждаемую на совещании тему, например, бутербродом, когда речь идет об организации столовой, или свечой, когда обсуждается увольнение сотрудников (чья свеча погаснет). Для развлечения возможно также передавать такие вещи как парик, который надо нахлобучить на голову, диковинную шляпу или майку с какой-нибудь забавной надписью, или же воспользоваться любой другой идеей.

3. Игра с часами. На стол ставятся часы с таймером, издающим звон при достижении заранее установленного времени. Каждый участник заседания заинтересованный выступить получает в свое распоряжение ограниченное время, отмеряемое по часам. Если выступающий превысил регламент, его обрывают (с целью научить его правильно использовать время и уметь сосредотачиваться на главном), или измеряют превышение регламента и в соответствии с ним уменьшают время его дальнейших выступлений. В этой игре можно использовать гонг или любую забавную игрушку для возвещения об окончании отпущенного времени. Возможно также добавлять время за каждую хорошую идею, которая будет поддержана и отражена в решении. Например, если Йоси предложил организовать день совместного отдыха сотрудников отдела продаж, и его предложение было принято, то при следующем выступлении его удостаивают лишней минутой (таким образом мы поощряем инициативу и усиливаем устремленность к успеху и сосредоточение на теме обсуждения).

Игры для повышения интереса

Всякое заседание может быть нескончаемым и скучным. Если участвующие в заседании видят в нем лишь потерю времени и/или не ощущают никакого интереса к обсуждаемой теме, то это весьма ощутимо скажется на его результатах. Чтобы повысить заинтересованность участников и побудить их к творческому мышлению, которые принесет им самим удовольствие от заседания, рекомендуется привлекать игры в процессе заседания. Например:

1. Каждый участник получает листочек с буквой, и ему надлежит начать с нее свое выступление.

2. Определяют необычное/несвязанное с темой/забавное ключевое слово, которым надлежит пользоваться во время заседания. И в течение заседания все участники должны употреблять его максимальное количество раз в правильном контексте. Используя его наибольшее число раз получает поощрительный приз. Попробуйте на заседании использовать в правильной коннотации, например, слово "бабуля", и вы убедитесь, что эта задача требует сосредоточенности, заблаговременного планирования и творческого мышления (т.е. тех вещей, которых в процессе заседания мы все хотим создать внутри коллектива).
3. Каждый участник должен выразить мнение по определённому вопросу своего товарища по коллективу (сидящего справа/слева или по жребию). Это задание пробуждает любопытство, интерес, рассмотрение темы с разных точек зрения и т.д., и она подходит главным образом для заседаний, в которых ожидаются внутренние "войны" между различными участниками.
4. Каждый участник может по своему усмотрению вплести в свои слова строку из всем известной какой-либо песни, а остальные участники должны идентифицировать и записать на бумаге все те песни, которые были использованы участниками в ходе заседания. Перед окончанием заседания каждый представляет список песен, которые он смог идентифицировать. "Расслышавший" максимальное число песен в процессе заседания получает благодарность или памятный приз, по вашему выбору.
5. Викторина. Руководитель совещания открывает его с викторины, посвященной истории организации или тем данным, которые он собрал при подготовке к заседанию, или по поводу истории обсуждаемого на данном совещании вопроса. Это замечательный способ преподать информацию/план работы/данные таким необычным и интересным образом, что они надолго запечатлеются в памяти. Попробуйте на этой неделе зачитать сотрудникам данные и проверить их через час, что они помнят. Попробуйте снова сообщить сотрудникам данные на следующей неделе, но при этом воспользуйтесь викториной. Снова проверьте уровень запомненного сотрудниками через час, и сравните два находящихся у Вас результата. Вы будете поражены, обнаружив насколько велик разрыв между ними!
6. Когда Вы замечаете в процессе заседания, что сотрудники устали и их способности к творческому мышлению непрерывно убывают, остановите заседание и затейте с ними игру всего лишь на пять минут. Пусть поиграют в активную, требующую

физических усилий игру, такую как футбол/салочки/замирание в неожиданной позе/баскетбол бумаг в корзину и т.д. И возвращайтесь к работе сразу вслед за этим. Проверьте, как коллектив функционирует теперь, и до какой степени к нему вернулась способность мыслить творчески. Из нашего опыта, эти пять минут сэкономят, в конце концов, очень значительное время и принесут поразительные результаты.

Можно продолжать бесконечно, поскольку имеются бесчисленное количество игр, в которые возможно играть во время заседания.

Однако очень важно помнить, что самое главное – это так подобрать игру, чтобы она подходила Вашему коллективу и характеру участников, соответствовала принятому стилю и планам работы. Ибо в конечном итоге, основное – это создать те игры, которые принесут Вам и Вашему коллективу удовольствие и пользу!