ערכת המנחה: חימומים וגיבוש צוות

למה חימום

להזיז את הגוף אחרי נסיעה ובוקר של מיילים, לשבור את המרחק ואת הדרגות, ולתת למנחה ולמוביל האירוע לראות איך כל אחד מתנהג בקבוצה: מי לוקח פיקוד, מי מחכה, ומי מוותר מהר. אף מחקר לא מדד חימום באירועי Kaizen, ולכן זה תרגול מהשטח, בלי הבטחה מדעית.

איך בוחרים

לפי מה שרוצים לדבר עליו אחר כך, ולפי האנשים: בגדי משרד, מגבלה פיזית, מנהל בכיר בקבוצה. משיחת העיבוד לא מדלגים: שתיים או שלוש שאלות, בלי עיבוד נשאר משחק נחמד.

שלוש שאלות לעיבוד

מה קרה? למה? ואיפה זה קורה אצלנו בעבודה? ועוד שאלה לאחר תרגיל עם מגע או אחיזה: האם באמת כולם נשארו במשימה כל הזמן?

תשעה חימומים

1. משחק בכדור

אפשר לשנות את הכל

הצוות במעגל מעביר כדור בסדר אקראי, ובסבבים הראשונים כל אחד קורא בשם מי שמקבל. אחרי כל סבב המנחה מודיע את הזמן ושואל אם אפשר מהר יותר. מדי פעם מעודדים שינוי של השיטה עצמה: למשל להזיז את מקומות העמידה, או לגלגל את הכדור. אפשר להוסיף כדור שני.

מה מעלים בעיבוד

שינוי בקצב מול שינוי בשיטה · מי שאפתן ומי נחה · איך מדברים על שיפור · אין מחיר לטעות בתרגיל, ובעבודה יש

ציוד

שעון עצר, שני כדורים רכים

2. ידיים משולבות

פינות

הצוות במעגל. כל אחד אוחז ביד אחת במישהו שלא עומד לידו, וביד השנייה במישהו אחר. כשנוצר פלונטר, מתירים אותו בלי לעזוב את האחיזה. אם הקבוצה נתקעת, מציעים לנסות שוב. עיגול פינות (עוזבים יד) מציפים, והצוות מחליט אם להתחיל מחדש.

מה מעלים בעיבוד

התמדה במשימה · עיגול פינות, ואיפה זה קורה אצלנו · לקבל את המגבלות של האחר

ציוד

בלי ציוד

3. חישוק

תיאום

הצוות במעגל, וכל אחד מושיט אצבע אחת קדימה. המנחה מניח חישוק קל על האצבעות, והמשימה היא להוריד אותו לרצפה: כל אחד נשאר במגע, ואף אחד לא אוחז בו. בדרך כלל הוא עולה בהתחלה, וחוזרים עד שמצליחים.

מה מעלים בעיבוד

כל אחד עושה את הנכון והתוצאה ההפוכה · תיאום קצב · האם באמת כולם נגעו כל הזמן?

ציוד

חישוק פלסטיק קל

4. מעבר בחישוק

סטנדרט

הצוות במעגל, אוחזים ידיים. שניים מחזיקים ביניהם חישוק, וכל הצוות צריך לעבור דרכו בלי לעזוב אחיזה. אחרי ניסיון ראשון אפשר לתת עוד אחד, ומציפים מקרים של אחיזה רפויה.

מה מעלים בעיבוד

לקבוע סטנדרט ולשפר שיטה · תלות הדדית · תפקידים · מטרה משותפת

ציוד

חישוק פלסטיק

ערכת המנחה: חימומים וגיבוש צוות

5. הפוך את השמיכה

מנהיגות

כל הצוות עומד על שמיכה, והמשימה היא להפוך אותה בלי שאף אחד יירד ממנה, מהר ככל האפשר.

מה מעלים בעיבוד

יצירתיות · תפקידים ומנהיגות · הקשבה לדעות · התחשבות בחברי הצוות

ציוד

שמיכה

6. שטח מצומצם

הישגיות

הצוות עומד צפוף בתוך חבל שמסמן שטח על הרצפה, ומדי פעם מקטינים אותו. בכל שלב הצוות מחליט אם עוד אפשרי, או שהגענו לקצה היכולת.

מה מעלים בעיבוד

ניצול ההבדלים בין אנשים · יצירתיות בפתרון · הישגיות

ציוד

חבל לסימון

7. הטור העיוור

תקשורת

הצוות עומד בטור, וכל אחד מניח ידיים על הכתפיים של מי שלפניו. כולם עם כיסוי עיניים, חוץ מהאחרון בטור, שמוביל את הטור ליעד שהמנחה קבע, בלחיצות על הכתפיים: ימין, שמאל, ומשיכה לאחור לעצירה. הצוות יכול להחליט על שפת הלחיצות.

מה מעלים בעיבוד

העברת מסרים · איפה עומד המנהל · קושי לשחרר שליטה

ציוד

כיסויי עיניים

8. ריבוע עיוור

אי ודאות

הצוות במעגל, עיניים מכוסות, והמנחה מעביר ביניהם חבל. המשימה: ליצור מהחבל ריבוע מושלם ומתוח. המרחקים על החבל לא תואמים בהכרח את המרחקים בין האנשים.

מה מעלים בעיבוד

עבודה באי ודאות · איסוף מידע לפני החלטה · מי לוקח פיקוד · התמדה

ציוד

חבל ארוך (לפחות שלושה מטרים), כיסויי עיניים

9. מעגל מספרים

תכנון ועשייה

הצוות עומד כמה עשרות מטרים ממעגל חבל, ובתוכו לוחות ממוספרים 1 עד 30, מפוזרים. צריך לדרוך על המספרים בסדר עולה. מגבלות: אסור לשני אנשים להיות בתוך המעגל בו זמנית, אסור להזיז לוחות, ואסור לגעת בלוח לפני תורו. מודדים כל ניסיון מהיציאה ועד החזרה של האחרון. חמישה ניסיונות או שלושים דקות, והמהיר ביותר נחשב.

מה מעלים בעיבוד

תכנון מול עשייה · תפקידים (מי מתכנן, מי נכנס, מי מכוון, מי זוכר) · עבודה במקביל או בטור · האם מוכנים לבזבז ניסיון כדי ללמוד

ציוד

שני חבלים, 30 לוחות ממוספרים, שעון עצר

10. אתגר המרשמלו

תכנון מול ניסוי

המנחה מחלק לכל קבוצה (שלושה עד ארבעה אנשים) 20 מקלות ספגטי, מטר סרט הדבקה, מטר חוט ומרשמלו אחד. המשימה: לבנות את המגדל הגבוה ביותר שעומד בכוחות עצמו, בלי תמיכה, כשהמרשמלו השלם בראשו. שמונה עשרה דקות. אפשר להוסיף בונוס לקבוצה שמצליחה להניח בראשו כדור.

מה מעלים בעיבוד

תכנון ארוך מול ניסוי מוקדם: מי בנה גרסה ראשונה כבר בדקות הראשונות, ומה למדה ממנה · שיתוף פעולה מהיר · תפקידים בצוות · מה קורה בשעת האמת, כשהמרשמלו עולה

ציוד

ספגטי, סרט הדבקה, חוט, מרשמלו, שעון עצר

על אתגר המרשמלו

האתגר הוא תרגיל ידוע של Peter Skillman. אנחנו משתמשים בו כתרגיל לצוות בלבד: מסקנות על מי בונה טוב יותר או על תגמול כספי לא מוצגות כאן, כי הן נשענות על דגימות קטנות.

כמה זמן

כל חימום לוקח בין חמש לשלושים דקות כולל העיבוד. מעגל המספרים והמרשמלו הם מהארוכים, ומתאימים לבוקר ארוך, כמו באירוע של חמישה ימים.