

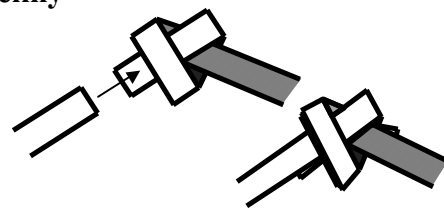
Командная работа и командная игра

Создание единства, партнерства, единого мышления и командного духа через активные игры.

Создание команды по Джиму Кейну

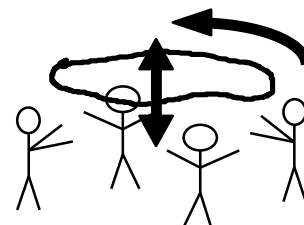


«Круг енота» - 4.5 – метровая паутина. Вы завязываете морской узел. «Круг енота» может использоваться во множестве игр на сплочение.



Оберни вокруг пальца – игра на знакомство. Один человек в группе начинает оборачивать веревку вокруг указательного пальца, рассказывая о себе (откуда родом, семья, школа, домашние животные, мечты, цели, любимые блюда и т.п.). Цель игры – продолжать рассказ о себе, пока не закончится веревка.

Подбрасывание пиццы - начните в группе по 5 – 8 человек. Держитесь за связанный «круг енота», руки направлены вверх, локти прямо. Веревка не должна провисать. Задача группы подбросить «круг енота» в воздух как минимум на высоту головы, а затем поймать, не передвигаясь и не переставляя ноги.

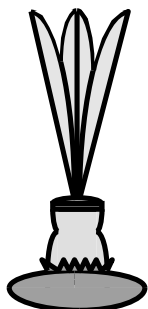


Откуда ты родом? Где ты был? – Каждый в группе по очереди из веревки формирует форму города, страны, региона, области откуда он родом и рассказывает о своей жизни там. Или создает форму страны и т.д., где он недавно был и рассказывает историю про это место.



Недостающее звено – это игра на приобретение такого жизненного навыка, как выработка общего/группового мнения. Задача группы, не прикасаясь к «кругам енота», решить сцеплены они между собой (как в цепочке) или не сцеплены.

Не узлы – из веревки составляется некий рисунок (как показано справа). Задача группы решить, что произойдет, если потянуть за концы веревки: образует веревка узел или нет.



«Круги енота» стали всемирной паутиной». Джим Кейн

Петекас – бразильская игра. Участники игры стоят в кругу. Их задача удержать петекас в воздухе в течение 21-ого удара только руками. Возможные варианты: играя только правой или только левой рукой; хлопая в ладоши 3 раза после каждого удара; двумя руками, но стоя на одной ноге; называя свое имя каждый раз при ударе.

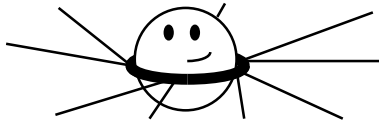
Узнать больше о «кругах енота» и других играх на сплочение команды можно на сайте www.teamworkandteamplay.com или свяжитесь с Джимом Кейном по электронной почте jimcain@teamworkandteamplay.com

Командная работа и командная игра

Создание единства, партнерства, единого мышления и командного духа через активное познание.

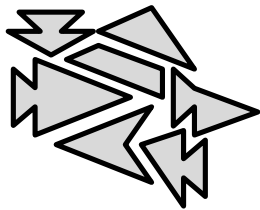
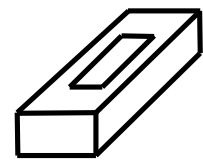
Создание команды по Джиму Кейну

Нора червяка – это эластичный круг, через который 2 участника игры должны пройти вместе, пока другие играющие держат круг открытым. Меняйтесь ролями, пока все участники не пройдут.

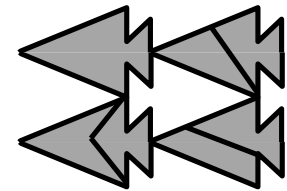


Бычье кольцо – Используйте разноцветный шнурок и металлическое кольцо для перемещения любых мячей по заранее определенному маршруту (мячей для тенниса, гольфа, крокета, настольного тенниса...). Маршрут может включать проход через двери, передачу мяча под стулом, перекладывание мяча в некий контейнер в конце пути.

Виртуальное слайд-шоу – Представьте, что у вас целый день с собой был цифровой фотоаппарат и вы могли фотографировать все, что происходило. Участников просят вспомнить самые интересные моменты занятий и создать виртуальное слайд-шоу с комментариями.



Стрелки - Используйте 7 кусочков мозаики, как нарисовано слева, чтобы одновременно собрать 5 стрелок. Одна стрелка уже собрана и является образцом размера для остальных. Оставшиеся 4 стрелки должны быть точно такого же размера, как образец. Когда вы закончите, вы сможете увидеть все 5 стрелок.



Карточная игра на совпадение – Команды переворачивают карточки, на которых написаны слова важные для командного духа. Игра тренирует память.

Лайкровая труба – гигантская резиновая лента! Игра включает общение, баланс и командную работу.

Игры, не требующие никакого оборудования

Изменчивый поезд – Группы по 4 человека формируют поезд и выполняют различные команды.

Вах! – Самурайская игра, в которой «вах» быстро перемещается по кругу в 3 движения.

Вожделение в слепую – 2 партнера учатся доверять друг другу вслепую.

Робот и оператор – 2 партнера учатся работать вместе как робот и оператор, выполняя следующие команды: иди, стой, поверни налево, поверни направо и специальный «режим безопасности».

Узнать больше о «кругах енота» и других играх на сплочение команды можно на сайте www.teamworkandteamplay.com или свяжитесь с Джимом Кейном по электронной почте jimcain@teamworkandteamplay.com

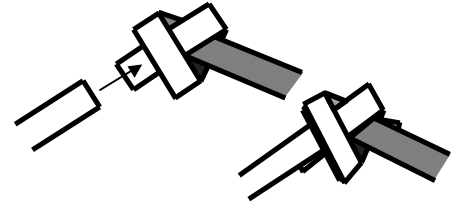
Teamwork & Teamplay

Building Unity, Community, Connection and Teamwork Through Active Learning

Teambuilding Activities from by Jim Cain

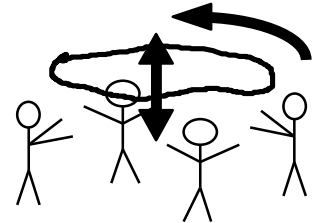


A 'Raccoon Circle' is 4.5 meters of webbing. This is how you tie a 'water knot.' A Raccoon Circle can be used for many teambuilding games.



Wrapped Around My Finger, is an icebreaker activity. Begin with an unknotted segment of webbing. One person in the group begins wrapping the webbing around their index finger, and while doing so, talks about themselves (where they were born, family members, school experiences, childhood pets, dreams, goals, favorite foods, etc.) The goal is for this person to continue talking until the webbing is completely wrapped around their finger.

Tossing the Pizza - Begin with a group of 5-8 participants holding onto a knotted Raccoon Circle, hands upward, elbows straight, with no slack in the circle. The challenge is for the group to toss this Raccoon Circle pizza into the air, at least to the height of their heads, and then for everyone in the group to catch the circle as it drops back down, without anyone moving their feet.

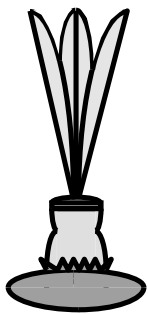


Where Ya From? Where Ya Been? – Everyone in the group takes a turn creating a map (outline shape) of the city, county, region, state or country where they were born, and then telling about their experience growing up there – or – creating the shape of a place they have recently traveled, and again telling some stories about that location.



The Missing Link - This consensus building and group problem solving activity is designed to assist groups in building life skills. The goal is for the group to decide if the two Raccoon Circles are linked or connected (like links of a chain), or unlinked, without touching them.

Not Knots - A "rope doodle" like the one shown here, is constructed and the group is given the choice of whether this doodle will create a KNOT or NOT A KNOT, when the ends of the webbing are pulled.



Raccoon Circles have become the "world wide webbing."

Jim Cain

Petecas – are from Brazil. They are a "hacky sack" for the hands. With participants in a circle, keep the peteca aloft for 21 hits using only the hands. Variations include: with the right hand, with the left hand, standing on one leg with both hands, clapping three times between hits, and saying your name whenever you hit the peteca.

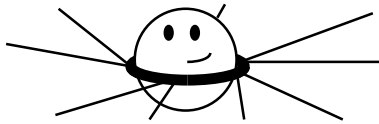
For more information about Raccoon Circles and other teambuilding activities, contact Jim Cain c/o Teamwork & Teamplay at jimcain@teamworkandteamplay.com
www.teamworkandteamplay.com

Teamwork & Teamplay

Building Unity, Community, Connection and Teamwork Through Active Learning

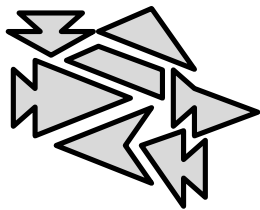
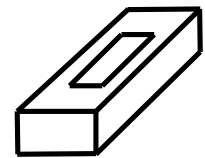
Teambuilding Activities from by Jim Cain

Worm Hole - The worm hole is a stretchy circle where two teammates pass through together, while other team members hold the circle open. Switch roles until all participants have passed through.

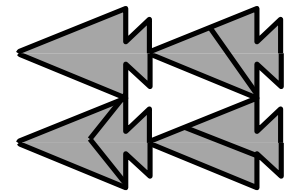


Bull Ring - Use this multicolored string and metal ring device to transport any variety of balls (tennis balls, golf balls, croquet balls, ping pong balls...), on a predetermined course, which can include walking through a doorway, passing the ball under a chair, and finally depositing the ball into a container at the final destination.

Virtual Slideshow Clicker - Imagine that you had a digital camera at today's event, and that you were able to take photographs of each activity. Using the slide show 'clicker' participants are asked to review the most interesting moments of an activity, along with an imaginary slide show picture, where they narrate what is happening in the picture.



Arrowheads - Using the seven puzzle pieces shown here, simultaneously assemble five arrowheads. One arrowhead is already complete, and provides a size template for the remaining arrowheads. Each of the four remaining arrowheads will be the same size as this one. When you are finished, you will be able to see all five arrowheads at the same time.



The Match Card Game – Teams turn over cards with character building words. Memory is involved.

The Lycra Tube – a giant human rubber band! Requires communication, balance, teamwork.

Activities with no equipment

The Change Train – Groups of four (the train) must practice the commands, change, switch and rotate.

Wah! – A samurai warrior game, where the 'wah' is quickly passed around the circle in three movements.

The Blind Trust Drive – partners (2 people) learn to trust each other by 'driving' together.

The Robot and Controller – partners (2 people) learn to work together as Robot and Controller. Commands include: go, stop, turn left, turn right and the 'special robot safety mode.'

For more information about teambuilding activities, contact Jim Cain c/o Teamwork & Teamplay at jimcain@teamworkandteamplay.com www.teamworkandteamplay.com