

WRITE A TITLE IN THIS SECTION

# 浙江鼎隆建设有限公司

熔炼团队，团结奋进，共创辉煌，巨木呈祥，鼎隆建设举办本次拓展活动

## 团建拓展活动

2020年11月6日-8日



# 目录

CONTENTS

01. 团建活动策划

02. 团建游戏安排

01

# 团建活动策划

+ 活动主题

+ 活动意义

+ 活动时间及内容

# 活动主题

CREATIVE

**熔炼团队，团结奋进，全面赋能，追求卓越**



TUANDUI

通过一系列的团队素质活动，增进同事之间的相互了解，增强同事对团队和他人的信任感，培养团队协作精神，以及压力的释放。围绕这次主题达到熔炼团队，团结赋能的目标；建立团队的共同文化，使团队各环节高效运转；提高员工的凝聚力，强化员工的工作积极性；挑战自我，激发团队的潜能，建立团队自信心；通过拓展、游玩的形式，营造一个热烈、活跃的氛围，以此让学员有更加积极乐观的心态来面对生活和工作。

## 活动意义



### 增进团队凝聚力

通过团队拓展，增加员工对团队和企业的认同感，获得感。



### 培养合作精神

通过一系列的游戏，培训队员之间的默契感，增加合作精神。



### 释放压力

旅行和游戏是放松心情，释放压力的好办法。

## 活动时间及内容

### 活动时间

2020年11月6日-8日  
共三天。

### 活动行程

目的地：杭州桐庐  
活动形式：游玩和户外体验式拓展训练

### 参与人员

公司行政人员、经营科、财务科、生技科共30人。

02

# 团建活动安排

今年11月，我们聚力在桐庐！红

第1-2天

外拓展活动及轰趴

第3天

游玩瑶琳仙境下午返程

今年11月，我们相约在桐庐！  
经过3.5小时的车程，我们全公司人员到达美丽的  
桐庐神仙峰，正式开启了为期三天的拓展活动！

## 第1-2天户外拓展活动

01

先来做个热身吧，放松旅途的疲惫



团建活动开始前，为了让队员身心放松。对彼此之间的更加熟悉，在团队游戏中倾心付出，配合默契，热身项目能起到很好的作用。



02

## 各团队整装待发

让我们看看哪一队更胜一筹？

团队建设，是用特殊形式来相互了解；

体验团队文化产生的过程，认知团队

文化的要素；

让每一个成员打破内心的寒冰，培养

积极的心态；

感悟团队的激情，发现自我在团队中

的价值！



红队——渣渣队



粉队——壹队



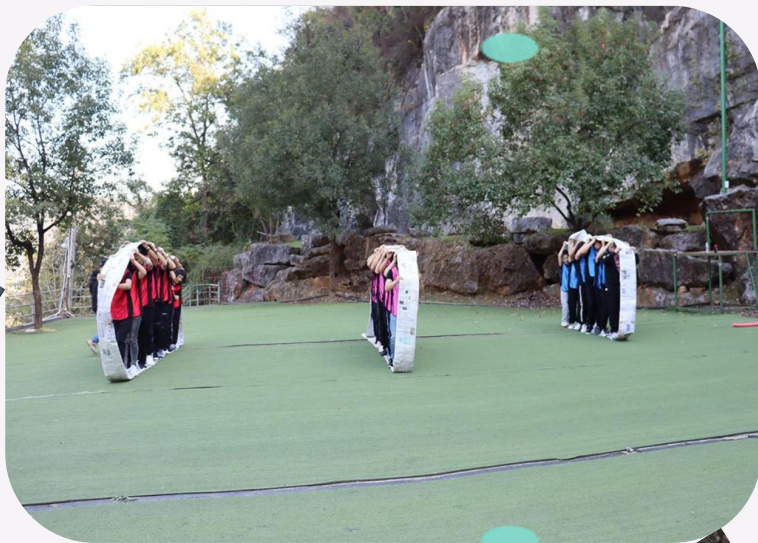
蓝队——唯一队



03

集体参加蒙眼互打游戏活动，  
通过游戏训练协调能力促进人与人  
之间的交流和沟通，增进友谊。





04

通过无敌风火轮的游戏，让团队协作、动手能力的在这个项目里充分体现出来了；使得团队步伐节奏一致，明确自己和团队的目标；为了集体荣誉每个人都积极主动承担一些任务。

24

全天售后

05

通过急速60S的游戏，竞争不是目的，双赢才是最佳的选择。体验高速度的配合，体验团队成功的极大喜悦。面对困难的突破与挑战精神，学会分析事情而决定行动导向。培养团队成员主动沟通的意识，体验有效的沟通渠道和沟通方法。培养学员科学系统的思维方式，增强全局观念，学会资源整合的重要性。执行力是将信息或想法付诸实践并且需要得到良好的成果汇报，明确团队的执行力是什么；团队的智慧是个体的差异，只有将个体的不同聚在一起，这些差异将给团队带来极大的收获。



06

通过神笔马良的活动，  
提升团队士气，激发饱满的激情；  
加强团队精神，培养团队协作能力；  
感受团队配合协作中，  
各成员之间的沟通方式  
与行为方式的变化及所  
需的调整。



07

最终迎来最艰难的个人挑战，悬崖速降，克服恐惧与障碍坚持到底；激励自我、控制自我并超越自我。



最终迎不取最艰难的个人挑战

被恐自我底；激

08

经过每队的比拼，最终红队——渣渣队以团结就是力量，赢得冠军称号。  
冠军队伍开启终极奖励



晚上，男同胞们陆续展示个人厨艺，配菜、炒菜、烧烤、嗨度欢乐的夜晚。





饭后之余，大家围桌而坐做  
又开启了各种小游戏模式，  
尽情的玩吧！



第一个小游戏：数字炸弹



第二个小游戏：带7和7的倍数



第三个小游戏：电玩拳王

欢乐的时光总是那么短暂，两天的团建活动不知不觉就在大家的欢声笑语中结束了。能忘我工作，能放飞自我，热爱并坚持，年轻且有力量，这就是真实的我们。

## 第三天游玩瑶琳仙境



瑶琳仙境自开放以来，以其“幽、深、奇、秀”的瑰丽景观和优美的生态环境，赢得了中外游客的热烈赞赏。我们一起来品味国家级风景名胜区！员工们走走停停沿途拍风景，总想把最美的拍下来。



逛完瑶琳仙境，我们就返程回公司，愉快的结束了这三天的团建活动旅行。