

最前沿培训游戏大集合

美国培训认证协会(AACTP)  
TOP-TTT高级培训师项目中心 指定用书  
铭师坊机构

# 管理培训游戏 600则

GAME



## ——管理培训游戏全案

- 6大类，600个游戏
- 培训师必备之实战宝典
- 业内人士必读之行业精华

(升级版·下册)

众行管理资讯编辑委员会  
主编◎刘永中 金才兵 何乔



SPM

南方出版传媒  
广东经济出版社

协会(AACTP)

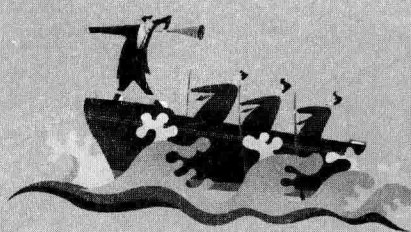
训师项目中心

铭师坊机构

指定用书

# 管理培训游戏

GAME

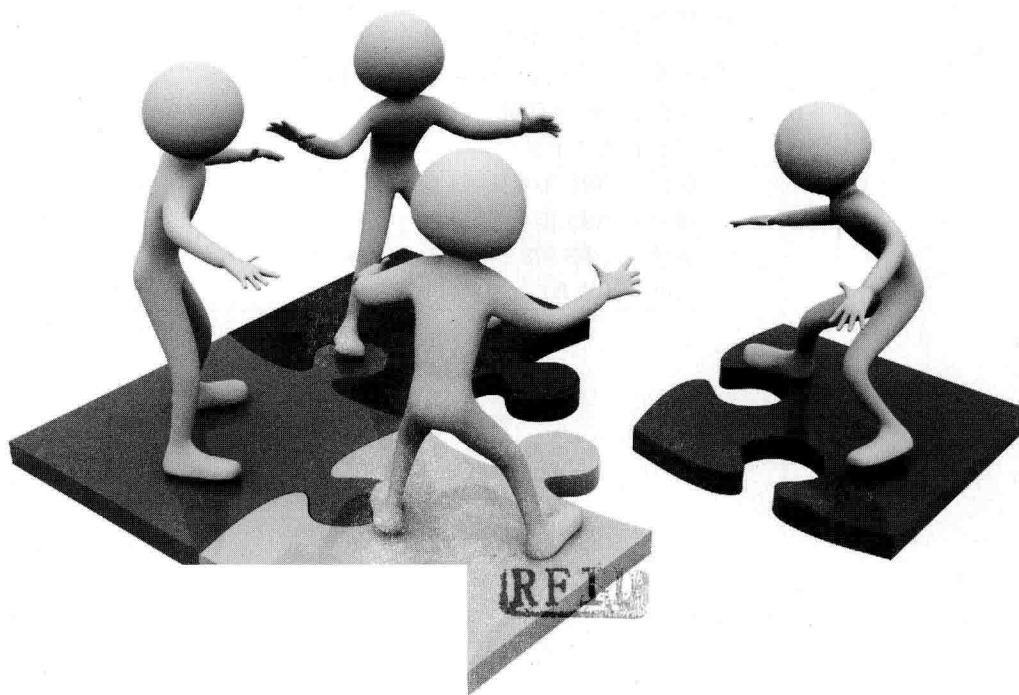


# 600则

## ——管理培训游戏全案

众行管理资讯编辑委员会  
主编◎刘永中 金才兵 何乔

(升级版·下册)



SPM

南方出版传媒  
广东经济出版社  
·广州·

### 图书在版编目 (CIP) 数据

管理培训游戏 600 则 : 管理培训游戏全案 : 升级版 : 下册 / 刘永中, 金才兵, 何乔主编. — 广州: 广东经济出版社, 2015. 5  
ISBN 978 - 7 - 5454 - 3829 - 1

I. ①管… II. ①刘… ②金… ③何… III. ①企业管理 - 职工培训 IV. ①F272. 92

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 076164 号

出版发行	广东经济出版社 (广州市环市东路水荫路 11 号 11 ~ 12 楼)
经销	全国新华书店
印刷	茂名广发印刷有限公司 (茂名市计星路 60 号大院)
开本	889 毫米 × 1194 毫米 1/16
印张	26 1 插页
字数	522 千字
版次	2015 年 4 月第 1 版
印次	2015 年 4 月第 1 次
书号	ISBN 978 - 7 - 5454 - 3829 - 1
定价	100.00 元 (上、下册)

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与承印厂联系调换。

发行部地址: 广州市环市东路水荫路 11 号 11 楼

电话: (020) 38306055 37601950 邮政编码: 510075

邮购地址: 广州市环市东路水荫路 11 号 11 楼

电话: (020) 37601980 邮政编码: 510075

营销网址: <http://www.gebook.com>

广东经济出版社常年法律顾问: 何剑桥律师

· 版权所有 翻印必究 ·

## 目 录

## 第四部分 激励游戏

4-1	动机练习 .....	3
4-2	飞虎队 .....	4
4-3	甩掉烦恼 .....	5
4-4	神秘人物的神秘礼品 .....	6
4-5	你是哪一类员工 .....	7
4-6	国家销售代表测试 .....	8
4-7	99.9%怎么样 .....	9
4-8	有趣的活动告示牌 .....	11
4-9	少一把椅子 .....	12
4-10	起立与轻拍 .....	13
4-11	乐队总指挥 .....	14
4-12	共享好主意 .....	15
4-13	争夺5元钱 .....	16
4-14	奖励的好处 .....	17
4-15	好的信息反馈 .....	18
4-16	愉快地走开 .....	19
4-17	共度好时光 .....	20
4-18	吹塑玩具 .....	21
4-19	兔子舞 .....	22
4-20	同一首歌 .....	23
4-21	课间操 .....	24
4-22	坦然自信地面对 .....	25
4-23	笑对小错 .....	26
4-24	幸运饼干 .....	27
4-25	角色模特 .....	29
4-26	支柱 .....	30
4-27	购买奖品 .....	31
4-28	精神旅途 .....	33
4-29	混乱 .....	35
4-30	发声练习 .....	36
4-31	假定方案 .....	37

4-32	My heart will go on .....	38
4-33	山之君 .....	39
4-34	把紧张吹跑 .....	40
4-35	如来神掌 .....	41
4-36	刮大风 .....	42
4-37	三个进球 .....	44
4-38	疯狂购物 .....	45
4-39	分享时刻 .....	46
4-40	没有靠背的椅子 .....	47
4-41	最好的仆人 .....	48
4-42	1000 美元的年薪 .....	49
4-43	天才老师与天才学生 .....	50
4-44	坐票 .....	52
4-45	突破极限 .....	53
4-46	再努力一下 .....	54
4-47	兴趣的力量 .....	56
4-48	神奇一跃 .....	57
4-49	气压计测高楼 .....	58
4-50	遗忘的发卡 .....	60
4-51	你是哪一个 .....	61
4-52	真正的生意人 .....	63
4-53	点和整个世界 .....	64
4-54	儿子和女儿 .....	65
4-55	3 只钟的故事 .....	66
4-56	摇摆游戏 .....	67
4-57	神奇的大脑 .....	68
4-58	强调积极 .....	70
4-59	失去的东西 .....	71
4-60	开足马力 .....	72
4-61	问路 .....	73
4-62	再撑 100 步 .....	74
4-63	找怀表 .....	75
4-64	小虎鲨的故事 .....	77
4-65	怎么看你自己 .....	78
4-66	善做安排 .....	79
4-67	开合之间 .....	81
4-68	放飞的气球 .....	82
4-69	成功的秘诀 .....	83
4-70	天堂和地狱的区别 .....	85

4-71	心中的浓雾 .....	86
4-72	理想? 死亡 .....	87
4-73	站直了, 别趴下 .....	89
4-74	两个年轻人的故事 .....	90
4-75	选择 .....	91
4-76	钓鱼的故事 .....	93
4-77	鸭子和老鹰 .....	94
4-78	音乐疗法 .....	96
4-79	工作环境的挑战 .....	97
4-80	一本正经地参与 .....	98
4-81	不用手游戏 .....	99
4-82	人类工程 .....	100
4-83	热烈鼓掌 .....	101
4-84	数独魔方 .....	103
4-85	抓球游戏 .....	105
4-86	你的最佳表现 .....	107
4-87	选图看性格 .....	108
4-88	火眼金睛 .....	110
4-89	毛毛虫的故事 .....	111
4-90	幸福清单 (个人版) .....	113
4-91	幸福清单 (团队版) .....	114
4-92	最多的? 最好的 .....	115
4-93	10 年计划 .....	116
4-94	你的目标 .....	118
4-95	我是谁 .....	119
4-96	田忌赛马 .....	121
4-97	写正字 .....	122
4-98	设立目标游戏 (1) .....	123
4-99	设立目标游戏 (2) .....	124
4-100	个人发展盾形图 .....	126

## 第五部分 学习游戏

5-1	禅宗心印 .....	129
5-2	小男孩 .....	130
5-3	克服讲师恐惧 .....	131
5-4	意识和能力的培养 .....	133
5-5	学习模式 .....	135
5-6	数字游戏 .....	136
5-7	学习曲线 .....	137



5-8	大脑的记忆力 .....	138
5-9	如何记忆关键字 .....	139
5-10	踢足球 .....	141
5-11	自我 SWOT 分析 .....	142
5-12	学习障碍 .....	143
5-13	不考试的测试 .....	144
5-14	对掌推 .....	145
5-15	错位的点 .....	146
5-16	境由心造 .....	148
5-17	联想记忆 .....	149
5-18	除旧布新 .....	150
5-19	按字母顺序复习 .....	151
5-20	快速复习 .....	152
5-21	要点复习法 .....	154
5-22	有奖竞答 .....	155
5-23	掌握核心内容 .....	156
5-24	写给自己的一封信 .....	157
5-25	对工作的不同理解 .....	159
5-26	自我测试 .....	160
5-27	数数有几个 F .....	161
5-28	建绳房 .....	162
5-29	特尔斐决策技术 .....	164
5-30	授权方式 .....	165
5-31	趣味篮球 .....	166
5-32	巧妙分组法 .....	167
5-33	随机分组法 .....	168
5-34	扑克牌分组法 .....	170
5-35	美妙的安静法 .....	171
5-36	交换钞票 .....	172
5-37	交换主意 .....	173
5-38	收集与反馈 .....	174
5-39	铁达尼号 .....	175
5-40	排除定时炸弹 .....	177
5-41	涉水爆破 .....	178
5-42	八爪鱼 .....	179
5-43	鲤鱼潭 .....	180
5-44	安静的环境 .....	182
5-45	转交 .....	183
5-46	哪个冷得快 .....	184

5-47	三角几何	185
5-48	巧填歇后语	186
5-49	狙击手绰号	187
5-50	绑票者是谁	188
5-51	智脱险境	189
5-52	决斗的胜算	190
5-53	实际损失	191
5-54	超级记忆	192
5-55	我们曾经忽视的	193
5-56	开放纵向市场	194
5-57	销售方式的变化	195
5-58	多余信息	196
5-59	领带游戏	197
5-60	战争游戏	198
5-61	向最优者学习	199
5-62	拿破仑的“白痴”	200
5-63	芝麻开门	202
5-64	橘子的领地	203
5-65	迷宫	204
5-66	穿梭时空隧道	206
5-67	禁止触摸	207
5-68	女职员被杀案	209
5-69	你会杀了谁	210
5-70	把气球放到瓶子里	211
5-71	迷宫导航	213
5-72	假定身份	214
5-73	顾客的节日	215
5-74	竞争的智力游戏	216
5-75	集体挖掘活动	217
5-76	服务大辩论	218
5-77	顾客的脚步	220
5-78	来自地狱的顾客	221
5-79	水坝的勘测	222
5-80	电子网络	223
5-81	禁止使用的语言	224
5-82	战胜反对意见	226
5-83	给予帮助和需要帮助	228
5-84	实施创意	229
5-85	增加的产品	230



5-86	管理自己 .....	231
5-87	伙伴还是乞丐 .....	232
5-88	对消极性的指控 .....	233
5-89	权力平衡 .....	235
5-90	产品知识的开启者 .....	236
5-91	使顾客不安的问题 .....	237
5-92	为什么和我们做生意 .....	238
5-93	自我心理治疗 .....	239
5-94	授权之道 .....	241
5-95	管理和领导 .....	243
5-96	打造领袖 .....	245
5-97	布袋游戏 .....	247
5-98	魔幻算式 .....	248
5-99	激励能力 .....	250
5-100	从成功走向成功 .....	253

## 第六部分 心理游戏

6-1	时间管理 .....	257
6-2	掌声响起来 .....	258
6-3	快指 .....	259
6-4	雨点变奏曲 .....	260
6-5	特殊篮球赛 .....	261
6-6	在冒险中成长 .....	262
6-7	一唱一和 .....	263
6-8	健忘的故事大王 .....	265
6-9	对答如流 .....	266
6-10	随机的理由 .....	268
6-11	戏剧的对白 .....	269
6-12	恐惧“阻力” .....	271
6-13	形象记忆 .....	273
6-14	开火车 .....	274
6-15	短语接龙 .....	275
6-16	狗鱼综合征 .....	277
6-17	列队行进的毛毛虫 .....	278
6-18	乏味的玩笑 .....	279
6-19	第四名也同样重要 .....	280
6-20	阿希试验 .....	282
6-21	做还是不做 .....	285
6-22	辨别行为类型 .....	286

## 目 录

6-23	我们的观察力如何	289
6-24	5 个简单的问题	291
6-25	精神的力量	292
6-26	堆到天花板	293
6-27	隐藏的正方形	294
6-28	请按指令做	295
6-29	隐藏三角形	297
6-30	退一步海阔天空	298
6-31	一个苹果里有多少树	299
6-32	教师也会犯错	300
6-33	提高价值	301
6-34	束缚你的因素	302
6-35	察言观色	303
6-36	预先准备	305
6-37	雕塑作品	309
6-38	小菜一碟	311
6-39	把冰箱卖给爱斯基摩人	313
6-40	对抗烦闷	315
6-41	讨厌的老板	316
6-42	可以扔掉的观念	317
6-43	把公司炸飞	318
6-44	帮助你放松	319
6-45	做个白日梦	320
6-46	奇妙的太空之旅	321
6-47	一起传话	322
6-48	眼动操	323
6-49	闪闪发亮的屋顶	325
6-50	重力的魔法	326
6-51	有朋自远方来	327
6-52	捏拳头技巧	328
6-53	让我开怀大笑	329
6-54	摆脱烦躁的冥想	330
6-55	在地狱的 1 分钟	331
6-56	宁静的世界	332
6-57	大力水手呼吸	334
6-58	触摸天空	335
6-59	准备, 开始, 坐好	336
6-60	为生活开跑	337
6-61	狩猎游戏	338

6-62	橘红的树 .....	340
6-63	美好的一天 .....	341
6-64	转转你的头 .....	343
6-65	龟壳技巧 .....	344
6-66	暖暖的沙滩 .....	345
6-67	耳边风 .....	347
6-68	尺子从哪降落 .....	348
6-69	断剑 .....	349
6-70	猜数字 .....	351
6-71	总是他赢 .....	352
6-72	小和尚的手艺 .....	353
6-73	礼物 .....	354
6-74	谁是最不幸的 .....	355
6-75	心轻者的天堂 .....	357
6-76	生命中的沉香 .....	358
6-77	神奇幻觉 .....	359
6-78	生命中的 10 秒 .....	361
6-79	秀才与无赖 .....	362
6-80	“没有” .....	364
6-81	成功并不像你想得那么难 .....	365
6-82	心中的顽石 .....	367
6-83	留住我的心 .....	368
6-84	海盗的难题 .....	369
6-85	左脑型？右脑型 .....	372
6-86	毁灭性打击 .....	373
6-87	两败俱伤 .....	375
6-88	艰难抉择 .....	377
6-89	猪头测试 .....	378
6-90	你的心理 .....	379
6-91	奇妙的换位 .....	382
6-92	两匹马的故事 .....	383
6-93	侏儒自杀之谜 .....	385
6-94	春天花会开 .....	386
6-95	神秘的心理世界 .....	387
6-96	困难也是财富 .....	389
6-97	物品拍卖 .....	390
6-98	参加婚宴 .....	395
6-99	玩具公司 .....	398
6-100	杀人游戏 .....	400

第四部分

激励游戏

我们这个世界，从不会给一个伤心的落伍者颁发奖牌。

激励，就是要解决努力与绩效的关系，绩效与报酬的关系，报酬与期望报酬的关系。如果员工缺乏积极性，错在管理者与组织，而不是员工。

激励是一门精彩的艺术。这类游戏将告诉领导者，如何用艺术的方法来激励下属。

## 4-1 动机练习

**形式：**集体参与。

**时间：**10分钟。

**场地：**教室。

**材料：**用于贴在椅子下面的几张一元的钞票。

**难度系数：**★☆☆☆☆

### 目的

- 1 动机是内在的。
- 2 外在的奖励能激励人们的行为。

### 程序

- 1 字典上对动机定义为“发自内在的，而非来源于外在的做某事的想法。”
- 2 对学员说：“请举起你们的右手。”过一会，谢谢大家，问他们“你们为什么举手？”回答会是：“因为你要我们这么做。”或是“因为你说请”。
- 3 得到3~4个答案后，说：“请大家站起来，并把椅子举起来。”
- 4 绝大多数的情况下，没有人会采取行动。讲师继续说：“如果我告诉你们，在椅子下有钞票，你们会不会站起来并举起椅子看看？”
- 5 绝大多数人仍然不会行动，于是讲师说：“好吧，我告诉你们，有几张椅子底下真的有钱。”（通常2~3个学员会站起来，然后很快，所有人都会站起来。）于是有人找到了纸币，叫着：“这里有一张！”

### 讨论

- 1 为什么第二次请你做事时，要花费更多的努力？
- 2 钱是否能激励你（强调指出金钱并非总是人们的动机所在）？
- 3 激励人们的唯一正确方法是什么？

### 评估总结

- 1 因为第二次导师请学员们做事时，学员们认为要花费力气，而且无目的性，因而导师就要花费更多的努力去让他们做事。
- 2 钱是激励的一个外在因素。
- 3 激励人们的唯一正确方法是，让他们自己想去做。除此之外，别无它法。



## 4-2 飞虎队

**形式：**8人一组。

**时间：**30~40分钟。

**场地：**户外。

**材料：**专业的绳索、安全用具等。

**难度系数：**★☆☆☆☆

### 目的

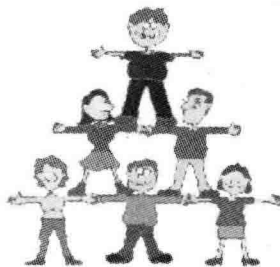
- 1 让学员们体验一下，自己认为做不到的事情，在团队成员的鼓励下，终于在挑战自我、做到了之后的感受。
- 2 增强学员们的自信心和团队凝聚力。

### 程序

- 1 由学员扮演飞虎队的队员。现在有一项紧急任务，执行过程中需要飞虎队员从3~4层楼高的墙外纵身跃到地面。
- 2 所依靠的工具只有专业的绳索和安全用具。

### 讨论

- 1 当你听说要做这样一个游戏时，第一个念头是什么？
- 2 当你站在上面有什么想法？队员们的鼓励是否起作用？
- 3 当你做到之后，感受怎样？



### 评估总结

- 1 要未经训练的人站在高楼上，然后平稳到达地面，会被队员视作一项不可能完成的任务。
- 2 队员的鼓励会帮助你克服这种恐惧，完成任务。
- 3 当你克服困难做到这一切之后，除了你自己的成就感，你还会感到团队的凝聚力更强大了。

### 特别注意事项

本活动属于高难度、高危险、专业的户外拓展项目，必须由户外专业教练来指导及带领，而且需要专业的安全用具来进行保护，故不赞成培训师自己操作。



## 4-3 甩掉烦恼

**形式：**集体参与。

**时间：**5~10分钟。

**场地：**不限。

**材料：**纸；铅笔；空盒子或其他容器。

**难度系数：**★☆☆☆☆

### 目的

◆ 帮助与会人员找到几种对付各自问题和烦恼的办法。

### 程序

- 1 向与会人员宣布他们现在有一个机会来“抛开”他们的烦恼。
- 2 请与会人员想出一个与正在讨论的与议题有关的问题或烦恼。（如果想不出也可以随意说一个问题。）
- 3 请他们写下他们各自的问题，无需署名，然后把纸揉成一团，丢进一个容器（放在房间角落）里。如果与会人员较多，则在房间里多放几个容器。
- 4 所有纸团都丢进容器后，请一位与会者拣起一个纸团，扔给房间内的任意一个人。
- 5 接到纸团的人把纸团展开，大声读出上面写的问题。
- 6 由接到纸团的人和其左右各一个人形成一个3人小组，给他们“30秒的中场休息时间”来讨论可能的解决方式或答案。请其他人在这段时间写下2~3个答案或应对办法。
- 7 先请3人小组说出他们的答案，再请他可以提供帮助的人说出答案。
- 8 如果时间允许，可以重复这一步骤。

### 讨论

- 1 为什么无法解除烦恼？
- 2 解除烦恼的方法有哪些？

### 评估总结

- 1 记住：不要用普通的废纸篓，除非里面是空的。
- 2 在培训过程中可以随时进行这个游戏。如果课程的时间超过半天，本练习可以断



断续续地进行。

3 不要完全把自己封闭起来，有的时候你也需要别人的帮助；同时自己也要准备去帮助别人。

## 4-4 神秘人物的神秘礼品

形式：5~10 人一组。

时间：3~5 分钟。

场地：不限。

材料：用作奖品的现金。

难度系数：★☆☆☆☆

### 目的

◆ 鼓励新来的人结识“老会员”，并尽快融入集体之中。

### 程序

- 1 事先秘密指定某人充当神秘先生或神秘女士。
- 2 在会议开始之前或进行期间突然宣布：“与神秘人物握手。他会给你××元。”（或者“逢十的握手者，即第十个或第二十个、第三十个与神秘人物握手的人，可得 5 元”等等。）

### 讨论

- 1 为什么我们不愿意结识新人？
- 2 物质刺激对你的行为方式的影响是什么？
- 3 可以有效地帮助我们打破缄默，开始谈话的话题有哪些？

### 评估总结

- 1 每次结识新人都是对我们“推销”自己、了解别人的挑战，因此很多人不太愿意接受这个挑战。
- 2 结识新朋友常常可以给你带来意想不到的好处和方便。
- 3 在物质或其他某些因素的刺激下，人们往往可以结识更多的人，跟他们随便聊聊。
- 4 人们往往需要外部刺激和自我鞭策这两种方式来迫使自己接受新的挑战。
- 5 懂得掌握这项技能对自己的益处。

