

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·上册)

众行管理资讯编辑委员会
主编◎刘永中 金才兵 何乔



SPM

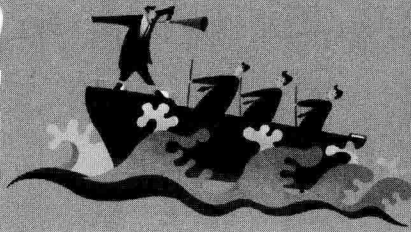
南方出版传媒
广东经济出版社

美国培训认证协会(AACTP)

培训师项目中心 指定用书
铭师坊机构

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·上册)



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 : 上册 / 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 ·

序 言

5年前，正是明媚的春天，我们策划出版了《管理培训游戏全案》一书。惴惴与翘首中，整个培训业界对此书反响异常热烈，不断再版，着实令人惊喜。

然而，惊喜之余，我们也感到责任重大。

时代在发展，培训师作为国内的新兴行业，更是异军突起。五年来，我们一直在密切关注业界的发展和需求。经过长期的调研，我们发现：管理培训游戏正被越来越多的人所需要。于是，我们在《管理培训游戏全案》的基础上，结合市场发展需要，精心设计了更多游戏，最终促成了这本《管理培训游戏全案》（升级版上、下册）的出版。

拓展仍是潮流

它是现代人和现代组织全新的学习方法和训练方式，正被越来越多的学校、国家机关、企业等组织和社会团体所推崇。自1999年清华大学勇开先河以来，拓展训练作为弘扬积极进取的人生态度和团队合作精神的一种时尚，正在被越来越多的企业人士和MBA学子所接受和认识。

实际上，拓展训练就是一种管理培训游戏。游戏，重在参与和动手，需要释放自己的本能，全身心投入。既是游戏，就有规则，它表达了文明和秩序，彰显了理性和正义。这才是游戏最深的魅力。康德认为，艺术是“自由的游戏”。作为现代企业和现代人，我们同样需要游戏。

世界越来越小，社会分工越来越细，人际沟通和团队协作已成为现代人生存和发展的需要。拓展热的兴起，说明了人们在“听——看——做”这一思维与行动相结合的渐进过程中自我角色的转换，以及随之而来的对这种转换的强烈认同和需求。本书将要向您展示内容丰富的各类游戏，都恰到好处地契合了这一需求，从而实现了趣味性、直观性、智慧性与实用性的完美结合。

作为业内最大的专业培训机构之一，我们提供着13个大类百余门课程，每年提供600多天次的各类专业培训。培训游戏作为培训课程中的一种手段，深受学员的欢迎。因此，我们了解企业和学员的需求，更懂得怎样去迎合这种需求。本书的每一个游戏都是精心设计，经过了我们的数十位专业培训导师多年来培训实践的一再检验，并几经修改和完善，逐步符合培训实践的需要。

在继承《管理培训游戏全案》内容广、实用性强等特点的基础上，本书倾注了工作人员更多的心血，有诸多创新之处，更能适应时代的需要。

更加全面

本书收集了我们开发和编撰的600个游戏，共分为6个大类，每大类100个游戏。结构清晰，一目了然，内容全面，应有尽有。无论哪种课程，无论哪种场合，您都可以

轻松地在本书中尽情选择，直到找到您最喜欢和最适合的游戏，以使得您的培训或其他活动更具魅力和活力，更为有趣和有效。这6大类游戏是：

创新游戏——创新培训游戏的宗旨正是培养学员的创新精神，使他们能够独辟蹊径，创造性地发现和解决问题。在游戏过程中，您可以始终保持活跃的思维和开放的态度，让思想的火花尽情绽放。

沟通游戏——坚实的大锁挂在铁门上，铁杆费了九牛二虎之力，却无法将它撬开。钥匙来了，它瘦小的身子钻进锁孔，只轻轻一转，那把大锁就“啪”的一声打开了。铁杆不解：“为什么我费了那么大的力气也打不开，而你却轻而易举就把它打开了呢？”钥匙说：“因为我最了解他的心。”由此可见，沟通就是开启心灵的钥匙。

团队游戏——团队合作是个永不过时的话题。与其他类培训游戏相比，团队类游戏的动手操作性最强，对管理能力的要求也最高，最重要的是它最强调集体的力量以及队员的合作。

激励游戏——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。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。

学习游戏——学习，是人的本能。学海无涯，学无止境。学习，需要有的放矢，更要掌握技巧和方法。本部分通过有趣的游戏，让您轻松体验学习的乐趣，内容涉及智力、思维、领导力、销售团队等等方面。

心理游戏——与神奇的物质世界相比，人的心理世界更伟大，更神秘。探知人的心理，找出你的焦虑症结，培养积极的情绪，将使你的工作状态更上一层楼！使你的生活美满幸福！

更加有趣

本书每一个小游戏的评估总结后面，都配有一幅与游戏内容和寓意相符的漫画。这是本书的精心设计之处，也投入了我们大量精力。我们始终相信，越是深刻的道理，其表现形式往往越简单。

整本书的漫画风格统一，基本采用人物对话的形式，但是内容丰富，寓意各异。通过刻画不同的动作和表情，配合丰富的台词，或妙趣横生，或生动点题，或幽默劝喻，或讽刺警醒……使得每个游戏的内涵跃然纸上，读者了然于心，从而能够更好地操作游戏。

另外，灵活的漫画形式还能让您赏心悦目。在您埋首于密密麻麻的文字表达中时，配合漫画来思考，可以让您更简捷、更快速、更有效地达到自己的需求。

更加实用

本着实用的原则，每个小游戏除了经由专业培训师多年实践检验，更由我们实际动手操作。操作程序——思考讨论——评估总结，每个过程都由我们事先操作成功，确定可行，再赋予丰富的形式，整合成型。

为了便于操作，满足培训师的不同需要，我们为每个小游戏都设计了难度系数，以

序 言

星级形式显示，星级越高，难度就越大。培训师可以根据课程或活动需要，酌情选择，以达到最佳效果。

总而言之，我们的原则就是简单、直观、实用。

游戏是我们时代的特色，理想的游戏是智慧的钥匙。热爱游戏，它会使您的生活轻松；它会帮助您了解复杂的思想、情感和事件；它会教导您尊重别人和自己；它以热爱世界、热爱人类的情感来鼓舞智慧和心灵。不过，我们要郑重提醒您的是，在培训课堂上，游戏只是一个工具，一种手段而已，它并不能替代您付出的其他辛勤劳动。因此，在游戏的运用上，我们提倡“适当与适度相结合”的原则，那种为了游戏而游戏，纯粹追求形式或是有趣的目的，是我们所不愿意看到的。

最后，我们要真诚感谢所有培训业界的同行们，是你们的信任鼓舞了我们，鞭策我们不断前进。“三人行，必有我师焉”，这是我们“众行”之名的来源，更是我们孜孜追求的目标。因此，我们真诚地希望您和我们站在一起，共同学习和分享。如果您有任何宝贵意见，请致电 mandychen@gecprogram.com 或登陆 www.peixunba.net。

众行文化发展有限公司

2008年8月

目 录

第一部分 创新游戏

1-1 返老还童术	(3)
1-2 你已经习惯了吗	(4)
1-3 “虚伪”的真理	(5)
1-4 9个点	(7)
1-5 16个点	(8)
1-6 传球	(9)
1-7 公司大拼图	(10)
1-8 巧解绳结	(11)
1-9 大塞车	(13)
1-10 踩高跷	(14)
1-11 你看见了什么	(15)
1-12 盒中有乾坤	(16)
1-13 作诗一首	(18)
1-14 自由联想	(19)
1-15 头脑风暴	(21)
1-16 农夫的遗嘱	(22)
1-17 切蛋糕	(23)
1-18 正方形	(24)
1-19 偶数游戏	(25)
1-20 水池	(26)
1-21 分割图形	(27)
1-22 奇妙的正方形	(28)
1-23 微软的智力题	(30)
1-24 创新算法	(31)
1-25 硬币拼图	(32)
1-26 移数字	(33)
1-27 身体模仿秀	(34)
1-28 我的梦中情人	(35)
1-29 摩天大楼	(36)
1-30 挑战极限	(37)
1-31 奇数偶数	(38)

1-32	车往哪儿开	(39)
1-33	半桶水	(41)
1-34	爆发的小宇宙	(42)
1-35	戏说民俗	(43)
1-36	拴马	(44)
1-37	小问题难倒你	(45)
1-38	各抒己见	(46)
1-39	水草的故事	(47)
1-40	想象的翅膀	(49)
1-41	摘宝贝	(50)
1-42	比比谁高	(51)
1-43	趣味介绍	(52)
1-44	沙漠奇案	(53)
1-45	找变化	(54)
1-46	最新玩具	(55)
1-47	两个理发师	(56)
1-48	神奇的弹孔	(57)
1-49	七拼八凑	(58)
1-50	金鸡独立	(60)
1-51	夫妻买房	(61)
1-52	找位置	(63)
1-53	英雄的问题	(64)
1-54	幸运书签	(65)
1-55	动物大会	(66)
1-56	我能做什么	(67)
1-57	你也可以	(69)
1-58	失踪的一元钱	(70)
1-59	考考你的逻辑能力	(71)
1-60	你会得到汽车吗	(72)
1-61	话中有话	(74)
1-62	博弈论	(75)
1-63	导航塔	(77)
1-64	新潮服饰	(78)
1-65	高空飞蛋	(79)
1-66	巧移圣水	(80)
1-67	接力棒游戏	(81)
1-68	中途换血	(82)
1-69	智慧钥匙	(83)
1-70	我的别墅	(85)

1-71	物理知识	(86)
1-72	45 分钟	(87)
1-73	船长之死	(88)
1-74	黑手党	(89)
1-75	美丽风景线	(91)
1-76	哪位小姐养蛇	(92)
1-77	7 个和尚分粥	(94)
1-78	迪斯尼公司激励法	(95)
1-79	打破成规	(97)
1-80	自由选择	(98)
1-81	流星雨	(99)
1-82	抽象网	(101)
1-83	发挥想象	(102)
1-84	走方块	(103)
1-85	长生鸟	(104)
1-86	命悬一线	(106)
1-87	沉船逃生	(107)
1-88	梅花桩	(108)
1-89	形象刺激法	(109)
1-90	分遗产	(118)
1-91	鸡蛋飞行器	(120)
1-92	狮蚁乔的故事	(121)
1-93	连锁逻辑	(123)
1-94	制造游戏	(125)
1-95	竞标游戏	(126)
1-96	跨越城壕	(128)
1-97	技术标兵	(130)
1-98	搭帐篷	(132)
1-99	星空静思	(133)
1-100	困境	(134)

第二部分 沟通游戏

2-1	这个婴儿是谁	(139)
2-2	连词造句	(140)
2-3	画面具	(141)
2-4	笑容可掬	(142)
2-5	倾听与回馈	(143)
2-6	叉手	(144)
2-7	撕纸	(145)

2-8	图形	(146)
2-9	学习者的故事	(147)
2-10	10 个重要问题	(148)
2-11	登上台阶	(149)
2-12	传递信息	(150)
2-13	3 项说明	(151)
2-14	粉笔线	(152)
2-15	狗仔队	(153)
2-16	沟通与回应	(154)
2-17	台前幕后	(156)
2-18	让我们谈谈	(157)
2-19	生肖分组	(159)
2-20	印象卡	(160)
2-21	逼逼波	(161)
2-22	跨越雷区	(162)
2-23	机器人	(164)
2-24	同生共死	(165)
2-25	亲临其境	(166)
2-26	婚宴上的宾客	(167)
2-27	找错误	(168)
2-28	词语选择	(169)
2-29	谁想听你讲	(171)
2-30	3 分钟测试	(172)
2-31	猜名人游戏	(174)
2-32	自己的柠檬	(175)
2-33	解手链	(176)
2-34	囊中失物	(177)
2-35	瞎子摸号	(178)
2-36	磨破了的衬衣	(179)
2-37	人体运输机	(181)
2-38	聆听训练	(182)
2-39	期望目标讨论会	(183)
2-40	请记住我的名字	(184)
2-41	I'm very happy	(186)
2-42	让嘉宾闪亮登场	(187)
2-43	“错位”交友会	(188)
2-44	你的通行证	(189)
2-45	神奇的标签	(190)
2-46	宾戈游戏	(191)

2-47	不太正常的问题	(192)
2-48	你是什么星座	(193)
2-49	寻找共同点和不同点	(194)
2-50	集体握手	(195)
2-51	超感知觉	(196)
2-52	打开你的绿灯	(197)
2-53	设计自己的墓志铭	(199)
2-54	随意涂写的反馈栏	(200)
2-55	反响卡片	(201)
2-56	神秘人物	(202)
2-57	学员照片	(203)
2-58	预想中的顾虑	(204)
2-59	我是记者	(205)
2-60	进化论	(206)
2-61	提供赞美	(207)
2-62	寻宝游戏	(208)
2-63	显而易见的论点	(209)
2-64	等待开始	(210)
2-65	我的期望	(211)
2-66	讲师的镜子	(213)
2-67	积极暗示的威力	(214)
2-68	66 技巧	(215)
2-69	双臂交叉的练习	(216)
2-70	一次非语言方式的自我介绍	(217)
2-71	是下巴还是面颊	(218)
2-72	固有的思维模式	(219)
2-73	单向交流和双向交流	(221)
2-74	阅读练习	(222)
2-75	异国语言	(224)
2-76	生命之旅	(225)
2-77	算术测试	(226)
2-78	对指示的不从与从	(228)
2-79	跟从口头指示	(230)
2-80	猜谜语	(231)
2-81	模拟沟通	(233)
2-82	冬天里的一把火	(235)
2-83	学穿夹克衫	(236)
2-84	动物本性	(238)
2-85	保持默契	(239)

2-86	讲师考核	(242)
2-87	情感传递	(243)
2-88	销售培训中的异议处理	(246)
2-89	两张挂图	(247)
2-90	平静一下	(248)
2-91	给上司的一封信	(250)
2-92	关于本人自己的合同	(252)
2-93	给讲师的一封信	(254)
2-94	天才猎头	(256)
2-95	招聘游戏	(258)
2-96	信息收发	(261)
2-97	在公司的转型期	(263)
2-98	较量	(266)
2-99	化解对抗	(268)
2-100	攻破界限	(270)

第三部分 团队游戏

3-1	掷骰子跳远	(277)
3-2	你印象中的硬币	(278)
3-3	列队游戏	(279)
3-4	瞎子穿拖鞋	(280)
3-5	椅上工夫	(281)
3-6	拼纸游戏	(282)
3-7	突出重围	(283)
3-8	椅子渡河	(284)
3-9	有口难言	(285)
3-10	10 件最浪费时间的事情	(286)
3-11	团队精神演讲	(287)
3-12	橡皮筋	(288)
3-13	含水说话	(289)
3-14	趣味传球	(290)
3-15	结伴而行	(292)
3-16	鼓舞飞扬	(293)
3-17	平结绳圈	(294)
3-18	走出绝境	(295)
3-19	默契报数	(296)
3-20	扫把情人	(298)
3-21	青蛙接力	(299)
3-22	挑战	(300)

目 录

3-23	红与黑	(301)
3-24	翩翩起舞	(302)
3-25	收到糖豆	(304)
3-26	背摔	(305)
3-27	盲行	(306)
3-28	赢得客户	(307)
3-29	飞行器	(309)
3-30	呼啦圈	(310)
3-31	生存考验游戏	(311)
3-32	旗人旗事	(312)
3-33	人椅	(313)
3-34	人浪	(314)
3-35	理想工作环境	(315)
3-36	拉拉队	(316)
3-37	人山人海	(317)
3-38	踩气球	(318)
3-39	趣味跳绳	(319)
3-40	拍手接力	(320)
3-41	发掘新星	(321)
3-42	生日线	(322)
3-43	踩轮胎	(323)
3-44	怪兽	(324)
3-45	奖金竞争	(325)
3-46	七巧板	(326)
3-47	信任空中飞人	(327)
3-48	快乐起来	(328)
3-49	电子篱笆	(329)
3-50	沙滩排球	(330)
3-51	组合滑雪队	(331)
3-52	穿越雷区	(332)
3-53	信任行走	(334)
3-54	荡杆	(335)
3-55	平衡箱	(336)
3-56	柱子	(337)
3-57	巧扮女郎	(338)
3-58	电网	(339)
3-59	超级 3 人组	(340)
3-60	绝壁逢生	(341)
3-61	建桥过河	(343)

3-62	3 只小猪	(344)
3-63	拉绳	(345)
3-64	绳索课程	(346)
3-65	打击团队之魔鬼	(347)
3-66	公司氛围	(349)
3-67	翻叶子	(351)
3-68	打结	(352)
3-69	剧毒废墟场	(353)
3-70	集体俯卧撑	(354)
3-71	风火轮	(355)
3-72	团队节奏	(356)
3-73	齐心协力	(358)
3-74	带球赛跑	(359)
3-75	全体离地	(360)
3-76	清道夫之猎	(361)
3-77	月球散步	(363)
3-78	找单词	(364)
3-79	风中劲草	(365)
3-80	建桥	(366)
3-81	建塔	(367)
3-82	集体智慧	(368)
3-83	一台戏	(370)
3-84	迷失丛林	(373)
3-85	蜘蛛网	(376)
3-86	与虫子斗一番	(377)
3-87	核弹头	(378)
3-88	拼图游戏	(379)
3-89	食人鱼河	(380)
3-90	扩大市场份额	(382)
3-91	拓展训练	(383)
3-92	黑夜营救	(386)
3-93	你说我做	(388)
3-94	团队力量	(389)
3-95	美丽景观	(391)
3-96	定向寻宝	(392)
3-97	趣味呼啦圈	(393)
3-98	空方阵	(395)
3-99	战俘自救	(398)
3-100	木头的体积	(400)

第一部分

「
创
新
游
戏
」

时代不断发展的动力是什么？创新！

商海纷繁复杂，市场瞬息万变。创新是企业得以生存和发展的灵魂。

创新培训游戏的宗旨正是培养学员的创新精神，使他们能够独辟蹊径，创造性地发现和解决问题。在游戏过程中，您可以始终保持活跃的思维和开放的态度，让思想的火花尽情绽放。

1-1 返老还童术

形式：集体参与。

时间：5分钟。

场地：不限。

材料：事先画好的少女老妇图片。（见下图）

难度系数：★☆☆☆☆

目的

◆ 说明由于观察的角度和出发点不同，团队中的成员往往会有不同的想法和意见。

程序

1 询问与会者是否确信世间真的有长生不老和返老还童的现象，与会者显然会认为这是不可能的。

2 一脸严肃地告诉他们：现在，你就可以让这个不可能的情况变为现实，并再次询问他们是否相信。可能会有人笑起来，因为他们认为你可能是在开玩笑。

3 出示已准备好的挂图或幻灯片。

4 请与会者在10秒之内判断：这幅图片上画的究竟是少女还是老妇。要求大家保密自己的答案，不得与他人进行交流。

5 请大家举手表示，统计一下少女与老妇的“人气指数”分别是多少（即各自答案的支持人数）。

6 然后分别请出老妇和少女的支持代表来说明他们为什么会选择支持老妇或少女，他们是从什么角度来观察，并得出结论的。

7 幽默地向大家说明：现在，你确实已经把老妇变为少女了，他们同样也可以很快掌握这个办法，请他们换个角度观察，体会把老妇和少女角色互换的感觉。

讨论

- 1 为什么会出现两个完全相反的答案？
- 2 这个游戏说明了什么？
- 3 你将怎样把这个启示运用到你的工作当中去？

评估总结

- 1 由于观察的角度和背景不同，同样一幅图片，有人把她看成少女，有人把她看成