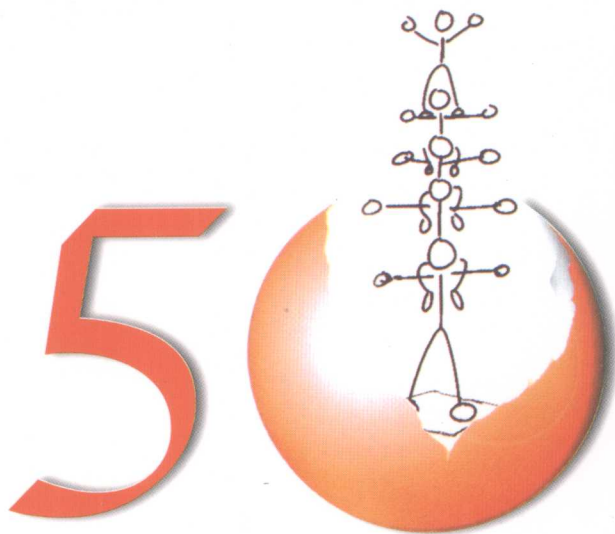


领导力是每个人都应该掌握的一种能力，也是我们做好每件事的核心
实用有效的游戏帮你快速发现、挖掘自身所具备的领导潜能

50个领导力游戏

[新加坡] 余玮琦 等

Seah Wee Khee Sukandar Hadinoto Charles Png Ang Ying Zhen



Math and Science Games for Leadership

50 个领导力游戏

作者：〔新加坡〕余玮琦等

译者：罗文

责任编辑：刘燕

美术编辑：朱健

出版：中国青年出版社

发行：北京中青文图书有限公司

电话：010-65518035 / 65516873

网址：www.cyb.com.cn www.antguy.com

制作：中青文制作中心

印刷：北京凌奇印刷有限责任公司

版次：2009年1月第1版

印次：2009年1月第1次印刷

开本：880×1230 1/32

字数：50千字

印张：6.25

书号：ISBN 978-7-5006-8610-1

定价：22.00元

我社将与版权执法机关配合大力打击盗印、盗版活动，敬请广大读者协助举报，经查实将给予举报者重奖。

举报电话：

北京市版权局版权执法处

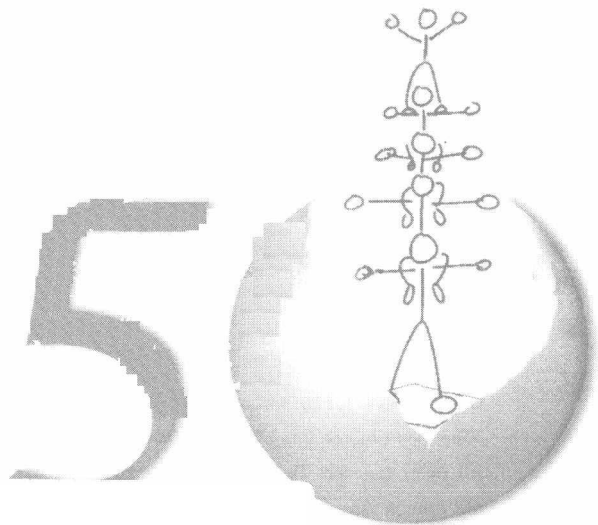
010-64081804

中国青年出版社

010-65516875

010-65516873

中青版图书，版权所有，盗版必究



Mice Games
for Leadership

50个领导力游戏

[新加坡] 余玮琦 等
Seah Wee Khee Sukandar Hadinoto Charles Png Ang Ying Zhen

图书在版编目(CIP)数据

50个领导力游戏/(新加坡)余玮琦等著;罗文译.

—北京:中国青年出版社, 2009.1

ISBN 978-7-5006-8610-1

I. 5… II. ①余… ②罗… III. 企业领导学—通俗读物

IV. F272.9-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 203775 号

50 Math and Science Games for Leadership

Copyright © 2007 by World Scientific Publishing Co.Pte.Ltd.

Simplified Chinese Copyright © 2008 by CHINA YOUTH PRESS

All rights reserved. This book, or parts thereof, may not be reproduced in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or any information storage and retrieval system now known or to be invented, without written permission from the publisher.

Simplified Chinese translation arranged with World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd., Singapore.

前言

第一部分 数学领导力游戏

领导力游戏 1 : 加法	12
领导力游戏 2 : 猜数	16
领导力游戏 3 : Beengo!	20
领导力游戏 4 : 对称	23
领导力游戏 5 : 当心7!	27
领导力游戏 6 : 阿拉丁魔毯	30
领导力游戏 7 : 列队!	34
领导力游戏 8 : 跟上时代脚步!	38
领导力游戏 9 : 谁吹的泡泡?	42

领导力游戏 10 : 数字游戏	46
领导力游戏 11 : 都在方块内!	49
领导力游戏 12 : 最后一站	53
领导力游戏 13 : 定型!	57
领导力游戏 14 : 联合师团	60
领导力游戏 15 : 泛岛高速公路堵车	64
领导力游戏 16 : 蒙住眼睛组多边形	67
领导力游戏 17 : 金钱头脑	70
领导力游戏 18 : 动力	73
领导力游戏 19 : 图表	77
领导力游戏 20 : 投掷角度	81
领导力游戏 21 : 危险区域!	85
领导力游戏 22 : 钓鱼	89
领导力游戏 23 : 科学和数学奥林匹克	93
领导力游戏 24 : 矢量拉力	97

第二部分 科学领导力游戏

领导力游戏 25 : 橡胶带	102
领导力游戏 26 : 生物多样性	105
领导力游戏 27 : 波音还是空中客车?	108
领导力游戏 28 : 多米诺骨牌!	112
领导力游戏 29 : 坏掉的传真机	116
领导力游戏 30 : 影响力圈子	120
领导力游戏 31 : 世界是你的牡蛎	124
领导力游戏 32 : 从前	128
领导力游戏 33 : 神经脉冲	131
领导力游戏 34 : 小组障碍跑	134
领导力游戏 35 : 科学拼字游戏!	138
领导力游戏 36 : 谋杀之谜	142
领导力游戏 37 : 食物网	146

领导力游戏 38 : 为化学品拍照!	150
领导力游戏 39 : 禁忌语!	154
领导力游戏 40 : 鲍勃工程队	157
领导力游戏 41 : 水球炸弹	161
领导力游戏 42 : 嗖!	165
领导力游戏 43 : 白血球	169
领导力游戏 44 : 猜字谜	173
领导力游戏 45 : 试尝	176
领导力游戏 46 : 寻宝	180
领导力游戏 47 : 元素周期表	184
领导力游戏 48 : 原始混沌	187
领导力游戏 49 : 等高	191
领导力游戏 50 : 拉上来!	194

领导力是每个人都应该掌握的一种能力，它对我们每个人的发展有着至关重要的作用。无论你是带着怎样的想法翻开此书的，我相信你都能从接下来的这些有趣的游戏中得到你想要的。本书的目的就是将枯燥的理论融入到这些经过科学检验的小游戏中，让你在繁忙的工作学习之余，获得意外的惊喜。

我相信通过游戏训练领导力是使领导力的含义被理解和接受的有效途径，但本书并不仅仅是领导力游戏的集合，它将数学和科学的元素整合到了领导力训练之中。

每个游戏训练包括一个游戏环节和一个回顾性问题。回顾性问题包括在每个游戏训练最后两节提供的“游戏程序”和“实际应用”，目的是鼓励对关键的领导力概念进行反思。

本书着重从数学思维和科学思维两个方向来帮助你训练、提高领导力水平。包括强调数学概念和原理的前 24 个游戏训练和强

调科学概念和原理的后 26 个游戏训练。

每一个领导力游戏是如何组织的

50 个游戏中的每一个都包含以下 10 项内容，此外在一些游戏中还会包括“可能的变化”一项。

对领导力的关键理解强调了游戏的目的。它指出了玩家在游戏中最后应该明确表达出的学习成果。

适用的数学/科学概念指出了测试的重要数学或科学概念或原理，使得对这些概念或原理更熟悉的玩家可以在相关游戏中有更佳的表现。

所需物品列出了进行游戏所需的器材和设备。

所需时间表示完成游戏训练预计需要的时间，不包括“游戏程序”和“实际应用”组成的回顾性问题部分所需的时间。

游戏目的指的是游戏的目标或需要——每组玩家在游戏训练中获胜所需要做的事情，不包括回顾性问题部分。

小组规模指每一组玩家数的最小值、最大值或最佳预期值。

游戏步骤解释了游戏主持人和玩家在进行游戏过程中每一步的操作指南和行动。

可能的变化给出了对某一游戏进行修改的不同方法。

游戏程序提出了一系列问题，需要玩家对游戏过程中所发生的事情进行反思。

实际应用向玩家提出了一系列问题，需要他们将对游戏的思考与游戏外他们自己团队或组织中发生的事情联系起来。

如何最有效地使用本书

这一点视领导力训练的重点而定。你要向受训者强调的价值和特点是什么？同时还要确定你打算让游戏更偏向数学还是科学。

在每一个游戏的右上角，你都可以看到一个椭圆形的标题，指出了游戏的难度等级——“初级”，“中级”或者“高级”。这仅指游戏环节本身的难度，而不是指包括回顾性问题部分的整个游戏的难度。回顾性问题部分是“初级”还是“高级”取决于你如何进行讨论、游戏参与者可以用来分享和表达他们的反馈和思考的时间长度、参与者的敏感程度、参与者之间的关系和融洽程度，等等。

总 结

本书中的游戏训练意在提供一种帮助。每一个游戏都可以针

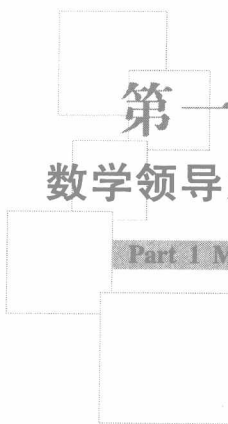
对使用者的需求进行修改。例如游戏 5 需要玩家知道 7 的倍数，也可以改成其他数字的倍数。如果你不需要对玩家的领导力进行训练而只是想要进行游戏的话，每个游戏的回顾性问题部分也可以被忽略。

说的已经够多了，你在玩每一个游戏的过程中自然会体会到的。

做好准备。

准备好收获惊喜。

祝你玩得愉快！

Four squares of varying sizes are arranged in a staggered pattern. One square is at the top left, another is to its right and slightly lower, a third is below the second one, and a fourth is at the bottom right.

第一部分

数学领导力游戏

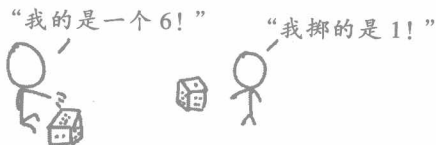
Part 1 Math Games

领导力游戏1:加法

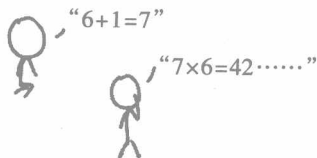
1. 每组有2~4枚骰子。



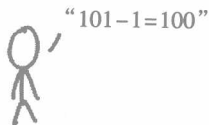
2. 小组成员掷骰子得到点数。



3. 对这些数进行加、减、乘、除运算得到100。



4. 第一个得到100的小组获胜。



领导力游戏1:加法

☞ 对领导力的关键理解

领导者需要依靠他人。互相依赖和团队协作在领导力中起着至关重要的作用。

☞ 适用的数学/科学概念

加法

☞ 所需物品

每个小组配备2~4枚骰子

小组名单

小组分数记录卡

☞ 所需时间

直到某一组首先得出100为止

☞ 游戏目的

小组寻找得到100的最快捷的方法

🌀 小组规模

任意偶数(但最好少于10人,最合适的小组规模是两名或四名)。

🌀 游戏步骤

每两名或四名玩家组成一个小组。小组成员轮流掷骰子并将两个骰子的点数相加。玩家得到的这个和即为该轮所得分数。每一个分数都加到之前的得分中。当有一队得到预先确定的100时游戏即告结束。

🌀 可能的变化

为什么要限制玩家仅仅进行加法运算呢?你也可以让玩家对掷骰子所得的数值进行乘法、除法和减法运算。让他们在进行计算之前仔细地考虑一下。另外,预先确定的分数也可以改变。

🌀 游戏程序

🗨️ 你们小组遇到了什么困难?

🗨️ 当没有达到100或者超过100时你有怎样的感受?

🗨️ 小组中谁是领导者?拥有领导者对于整个过程有帮助吗?

☞ 实际应用

- ☞ 你认为团队合作中有哪些重要因素？
- ☞ 我们应如何保证团队的统一和信心？
- ☞ 是什么让我们花了那么长时间才认清了问题的本质？