



经理人管理培训游戏全案

BIG BOOK OF MANAGER TRAINING GAMES

培训游戏全案

经理人培训项目编写组 编

升级版

本书能够使一个拓展培训的门外汉变成内行人，
带领人们驰骋于拓展培训的魅力世界，
使他们享受到拓展培训为提高思维、
素质和能力而结出的甘甜蜜果。

TRAINING GAMES
FOR OUTWARD-BOUND

拓展



机械工业出版社
China Machine Press

中国探路者拓展体验机构强力推荐

本丛书光盘由中国探路者拓展体验机构协助拍摄/制作



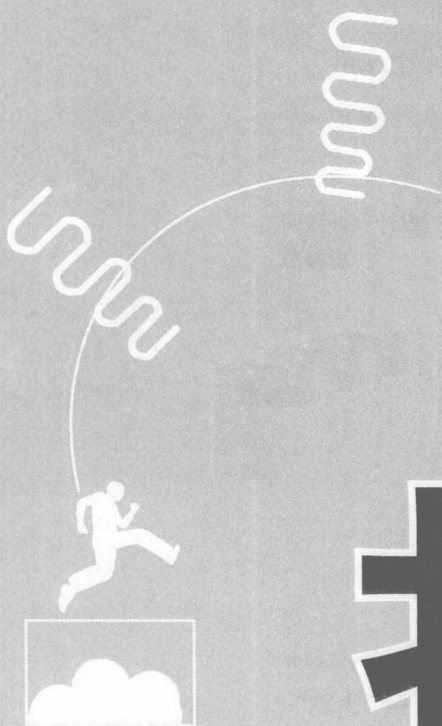
经理人管理培训游戏全案
BIG BOOK OF MANAGER TRAINING GAMES

培训游戏全案

经理人培训项目编写组 编

升级版

本书能够使一个拓展培训的门外汉变成内行人，
带领人们驰骋于拓展培训的魅力世界，
使他们享受到拓展培训为提高思维、
素质和能力而结出的甘甜蜜果。



拓展



机械工业出版社
China Machine Press

中国探路者拓展体验机构强力推荐

本丛书光盘由中国探路者拓展体验机构协助拍摄/制作

第二次世界大战以后,在英国出现了一种叫做 Outward - Bound 的管理培训。这种培训利用户外活动的形式,模拟真实管理情境,对管理者和企业家进行心理和管理两方面的培训。

由于拓展培训这种非常新颖的培训形式具有良好的培训效果,使其很快风靡了整个欧洲的教育培训领域,并在其后的半个世纪中发展到全世界。

为了促进拓展培训事业在我国的发展,让这种新颖而且有效的培训形式能够使尽可能多的孩子、家庭和职场人士受益,我们专门编写了这本《培训游戏全案·拓展》。本书对拓展培训领域中常用的和经典的游戏进行了整理。本书内容简单易懂,更重要的是书中的游戏可操作性非常强。本书既适合学校作为开设素质拓展课程的教材,也适合专业的培训机构和公司培训部门作为拓展培训的指导书。

图书在版编目(CIP)数据

培训游戏全案·拓展:升级版/经理人培训项目编写组编. —北京:机械工业出版社,2010.4

(经理人管理培训游戏全案)

ISBN 978 - 7 - 111 - 30292 - 6

I. ①培… II. ①经… III. ①企业管理:人事管理 IV. ①F270

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 057674 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:贾秋萍 责任编辑:贾秋萍 李 岩 版式设计:孙淑娟

封面设计:任艳飞 责任印制:乔 宇 责任校对:唐海燕

三河市宏达印刷有限公司印刷

2010 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

170mm × 242mm · 23.5 印张 · 1 插页 · 386 千字

0001—6000 册

标准书号:ISBN 978 - 7 - 111 - 30292 - 6

ISBN 978 - 7 - 89451 - 475 - 2(光盘)

定价:55.00 元(含 1DVD)

凡购买本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心:(010) 88361066

门户网:<http://www.cmpbook.com>

销售一部:(010) 68326294

教材网:<http://www.cmpedu.com>

销售二部:(010) 88379649

读者服务部:(010) 68993821

封面无防伪标均为盗版

丛 书 序

世界无时不在变化！

人类必须面临社会飞速发展所带来的各种各样纷繁复杂的问题。

我们承受着沉重的压力，疲惫不堪地持续奔波，时刻担忧不断的变化可能带来的损失，这一切，都深深困扰着每一个学习和工作中的人们……

我们努力学习，刻苦工作，不断进取，追求成功。我们希望能够把握住每一次机会，希望能够在错误到来之前重新开始，希望具备卓越的眼光，希望超越自我！

我们要求一种方式，可以让我们愉快学习，可以让我们未雨绸缪，可以让我们深刻反思、展望未来！

本系列丛书带来一种全新的方式。它通过游戏寓教于乐；它通过讨论总结经验；它让每一个参加培训的学员感受到现实的苦与乐，却又不必承担现实错误的损失！

我们知道：

- ☆ 团队是当代社会发展的保证，是一切大型项目实施的唯一组织形式。
- ☆ 沟通是当代社会发展的基础，是互通有无、取长补短的关键。
- ☆ 创新是当代社会发展的前提，是我们超越自己的钥匙。
- ☆ 激励是当代社会发展的动力，是不断进取的力量和勇气所在。
- ☆ 拓展训练是近年来兴起的素质训练新形式，它以其新颖的模式、良好的培训效果备受社会各界青睐。

本丛书以现实社会中存在的问题为主导，针对培训中可能出现的各种情况，收集了各类培训游戏项目，每个游戏都以积极、活泼的形式进行编排，又分别给予了探讨方向和参考建议。

丛书推出以来受到了广泛的欢迎，这使我们有信心和动力做好此次的编写工作。在升级版中，无论是在内容方面还是在结构方面我们都作了非常大的调整，从而使这套书的结构更加清晰，内容更加适合现实社会生活的需要。为了更具有指导性，这次升级版在保持原书趣味性、实用性、操作性的基础上，专门聘请专业的培训机构录制了游戏演示光盘，作为附赠品随书赠送，希望培训界和管理界的读者朋友更加喜爱我们这套丛书。

前 言

拓展培训（拓展训练）源于英文 Outward - Bound，原意为一艘小船离开安全的港湾，驶向波涛汹涌的大海，去迎接挑战。

拓展来源于一个故事：在第二次世界大战期间，大西洋上有很多船只由于受到攻击而沉没，大批船员落水，由于海水冰冷，又远离大陆，绝大多数的船员都不幸牺牲了，但仍有极少数的人在经历了长时间的磨难后终于得以生还。当人们了解了这些生还下来的人的情况后，发现了一个非常令人惊奇的事实，这就是这些生还下来的人不像人们想象的那样都是些身体强壮的小伙子，而大多数都是些年纪较大的船员。经过一段时间的调查研究后，专家们终于找到了问题的答案：这些人之所以能活下来，关键在于这些人有良好的心理素质。当他们遇到灾难的时候，首先想到的是：我一定要活下去，有一种强烈的求生欲望。而那些年轻的海员可能更多想到的是：这下我可能就完了，我不能活着回去了。

当时德国人库尔特·汉恩提议，利用一些自然条件和人工设施，让那些年轻的海员做一些具有心理挑战的活动和项目，以训练和提高他们的心理素质。后来其好友劳伦斯在 1942 年成立了一所阿德伯威海上海训练学校，以年轻海员为训练对象，这是拓展训练最早的一个雏形。

第二次世界大战以后，在英国出现了一种叫做 Outward - Bound 的管理培训。它是利用户外活动的形式，模拟真实管理情境，对管理者 and 企业家进行心理和管理两方面的培训。

由于拓展培训这种非常新颖的培训形式具有良好的培训效果，很快便风靡了整个欧洲的教育培训领域，并在其后的半个世纪中发展到全世界。

为了促进拓展培训事业在我国的发展，让这种新颖而且有效的培训能够使尽可能多的孩子、家庭和职场人士受益，我们专门编写了这本书。本书对拓展培训领域中常用的和经典的游戏进行了整理，简单易懂，更重要的是书中的游戏可操作性强。本书既适合学校作为开设素质拓展课程的教材，也适合专业的培训机构和公司培训部门作为拓展培训的指导用书。本书涵盖了拓展培训的主要领域，并

且分门别类地做成了不同的专题，方便使用者根据自己的需要进行选择。本书可以作为对拓展培训领域的一个概览，帮助关心、喜爱拓展培训的社会各界人士快速地进入该领域，使其以最快的速度掌握和运用拓展培训。

在本书的编写过程中，项目组的各位同仁都付出了艰辛的劳动，非常感谢他们。他们是：罗瑜、宋薇、刘士平、王秀华、隋晓明、刘凤茂、赖伟、赵宏、韩宇、白成太、刘强、孙小明、李南、杨柳、李红霞。

目 录

丛书序

前 言

☞ 体验创新类项目	1
游戏 1——猜人名游戏	3
游戏 2——传说中的塔	5
游戏 3——狗仔队	7
游戏 4——记忆关键词	9
游戏 5——举牌游戏	11
游戏 6——客户服务游戏	13
游戏 7——聆听技巧的训练	16
游戏 8——盲人摸象	18
游戏 9——蒙眼三角形	20
游戏 10——木头的体积	22
游戏 11——囚徒困境	27
游戏 12——泰坦尼克号	29
游戏 13——拓展训练	31
游戏 14——“行”还是“不行”	35
游戏 15——一群人与团队之争	37

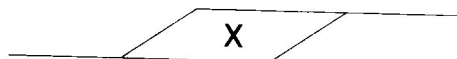
游戏 16——阅读练习	39
游戏 17——自己的苹果	41
游戏 18——四刀见分晓	43
游戏 19——海盗的难题	45
游戏 20——失踪了十文钱	48
游戏 21——自由之门与死亡之门	50
游戏 22——寻找出口	52
游戏 23——传球挑战	54
游戏 24——混淆视听	56
游戏 25——习以为常	58
游戏 26——五花八门	60
游戏 27——无言的介绍	62
游戏 28——抱拳	64
游戏 29——测试题	66
游戏 30——先后有别	69
游戏 31——一较高下	71
游戏 32——颠倒的习惯	73
游戏 33——话里话外	75
游戏 34——理所当然	77
游戏 35——正视不足	79
游戏 36——期望与暗示	81
游戏 37——灯的开关	83
游戏 38——数字队列	85
游戏 39——头脑风暴	86
游戏 40——看谁反应快	88
游戏 41——售前售后	90
游戏 42——正负得几	92
游戏 43——天马行空	94
游戏 44——故事串串烧	96
游戏 45——荒漠悬案	98

游戏 46——磨破了的钱包	100
 团队构建类项目	103
游戏 1——扮时钟	105
游戏 2——不要激怒我	107
游戏 3——划分小组	109
游戏 4——佳人何处寻	111
游戏 5——默契报数	113
游戏 6——请您稍微远一点	115
游戏 7——印象卡	118
游戏 8——好邻居	120
游戏 9——合力吹气球	122
游戏 10——“熊来了”、“是吗”	124
游戏 11——穿越地雷阵	127
游戏 12——跷跷板不翘翘	129
游戏 13——波涛汹涌	131
游戏 14——气球巨人	133
游戏 15——鹰扬鼓曲	135
游戏 16——同舟共济	137
游戏 17——空中球舞	139
游戏 18——斗转星移	141
游戏 19——生肖配	143
游戏 20——盲哑队伍	145
游戏 21——蹦蹦跳	147
游戏 22——向目标进发	149
游戏 23——天堂与地狱	151
游戏 24——紫气东来	153
游戏 25——休息经理	155
游戏 26——笑面鬼	157
游戏 27——以球会友	159

游戏 28——旗帜鲜明	161
游戏 29——喜忧流感	163
游戏 30——挂图反馈	166
游戏 31——图说交流	168
游戏 32——生死抉择	170
游戏 33——优美的韵律诗	172
游戏 34——勇过绳索桥	174
游戏 35——移形幻影	177
游戏 36——天罗地网	179
游戏 37——旋动呼啦圈	181

合作竞争类项目

游戏 1——拆炸弹	185
游戏 2——词语技巧	187
游戏 3——搭桥过河	189
游戏 4——代号接龙	191
游戏 5——过地道	193
游戏 6——机器娃娃	195
游戏 7——建设大桥	197
游戏 8——连环马	199
游戏 9——数字传递	201
游戏 10——谁去求援	203
游戏 11——踏板运水接力	205
游戏 12——勇救儿童	208
游戏 13——造桥渡河	210
游戏 14——超级乒乓	212
游戏 15——比比谁高	214
游戏 16——酒令游戏知多少	216
游戏 17——“杀人游戏”	219
游戏 18——数数有多少个正方形	223



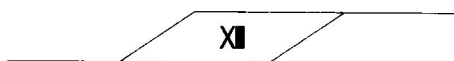
游戏 19——寻宝记	225
游戏 20——运输带	227
游戏 21——三人角力	229
游戏 22——纸船	230
游戏 23——盲人足球	232
游戏 24——四腿足球	235
游戏 25——四足虫	237
游戏 26——危机解除	239
游戏 27——控球 30 秒	241
游戏 28——钻网逃生	243
游戏 29——加油站竞争	245
游戏 30——背后投球	247
游戏 31——飞速报数	249
游戏 32——怪兽大比拼	251
游戏 33——玩具创意比拼	253
游戏 34——张冠不可以李戴	255
游戏 35——魔幻时装秀	257
游戏 36——前后相依	259
游戏 37——真人 CS	261
游戏 38——挤公交	263

激励挑战类项目

游戏 1——保持默契	267
游戏 2——猜猜我是谁	270
游戏 3——楚汉相争智者胜	272
游戏 4——克服恐惧	274
游戏 5——快乐大转盘	277
游戏 6——苹果和凤梨	279
游戏 7——人体相机	281
游戏 8——三只小猪	283

游戏 9——提高结构式提问的技能	285
游戏 10——雨点变奏曲	287
游戏 11——地雷战	289
游戏 12——电子篱笆	291
游戏 13——高空悬崖	293
游戏 14——信息接力棒	295
游戏 15——寻宝之路	297
游戏 16——多元智能中的你	299
游戏 17——激发热情	304
游戏 18——驱逐忧愁	306
游戏 19——无形的暗示	308
游戏 20——另一个自己	310
游戏 21——岗位互换	312
游戏 22——光明乐园	314
游戏 23——集市商情	317
游戏 24——应急考验	320
游戏 25——海阔天空	322
游戏 26——笑不笑	324
游戏 27——心不在焉	326
游戏 28——身边的风景	328
游戏 29——明智五步	330
游戏 30——活力色彩	332
游戏 31——一寸光阴一寸金	335
游戏 32——重新选择	337
游戏 33——自我契约	339
游戏 34——打通障碍	341
游戏 35——苏秦卖石	343
游戏 36——小虎鲨的故事	346
游戏 37——遗忘的角落	348
游戏 38——寻找优点	350

游戏 39——技能大搜索	352
游戏 40——命运女神	354
游戏 41——求变思变	356
游戏 42——公平与不公平	358



体验创新类项目



❖ 游戏1 ——猜人名游戏

◆ 游戏规则：

1. 在教室前面摆4把椅子，分别标为1号、2号、3号与4号。
2. 每组选一位代表作为“名人”坐在椅子上，面对小组的队员们。
3. 培训师给坐在椅子上的每一位“名人”戴上写有名人名字的高帽。
4. 每组的队员，除了坐在椅子上的队员不知道自己高帽上的名字外，其他队员都知道，但谁都不能直接说出来。
5. 现在开始猜。从1号开始，他必须要问封闭式的问题，如“我是××吗？”如果小组成员回答“Yes”，他才可以问第二个问题。如果小组成员回答“No”，他就失去了机会，轮到2号发问，以此类推。
6. 谁先猜出高帽上的名字谁为胜。培训师可以准备一些小礼物给获胜队。

◆ 游戏编排目的：

本游戏适用于训练一线管理人员，或训练销售人员熟练地使用封闭式问题的能力，利用所获取的信息缩小范围，锻炼与人沟通的技巧。该训练让学员在寻求“Yes”答案的过程，练习与人沟通以及分析组织问题的能力。

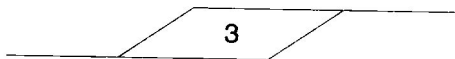
1. 对于一线管理人员、销售人员的训练。
2. 对一线管理人员、销售人员沟通技巧的训练。

◆ 相关讨论：

1. 你认为哪一位“名人”的提问最有逻辑性？最能达到实现的目的？
2. 在你的沟通之中，你应该怎样改进提问的方法？

◆ 游戏主要障碍和解决：

1. 对于一线管理人员或者销售人员来说，彬彬有礼地与客户沟通、有逻辑



性地抓住客户的问题所在、提出合理的解决方案，是其解决问题的标准模式。如何让大家在这一过程中游刃有余，则需要平时的积累和训练，本游戏就提供了这样一个机会。

2. 在与人沟通的时候，一定要注意抓住谈话的主动权，不要让别人的意思左右你，而是使别人顺着你的意思往下说。就好比这个游戏一样，刚开始绝对是回答问题的人占有主动权，但经过合理的组织和运作之后，提问者是绝对可以逐渐占有主动权的。

参与人数：分为 5 个人一个组，20 个人一个班最为适合，这样就形成了 4 个小组

时间：15 ~ 20 分钟

场地：室内

道具：4 把椅子，4 顶写有名人名字的高帽

拓展

升级版