

经理人管理培训游戏全案

BIG BOOK OF MANAGER TRAINING GAMES

人力资源管理者与培训师的案头必备工具书

培训游戏全典^②

使培训充满吸引力的**108**个金牌游戏

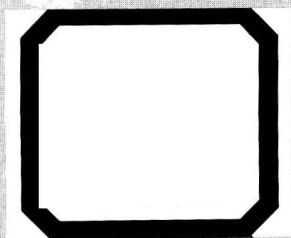
培训游戏是使课程出彩、

充满吸引力的“魔法石”！

精心打造的培训宝典，绝对值得拥有。

108 TRAINING
GAMES

机械工业出版社
China Machine Press



经理人管理培训游戏全案

BOOK OF MANAGER TRAINING GAMES

力资源管理者与培训师的案头必备工具书

培训游戏金典^②

钟锐◎编著

使培训充满吸引力的108个金牌游戏

培训游戏是使课程出彩、

充满吸引力的“魔法石”！

精心打造的培训宝典，绝对值得拥有。

108 TRAINING GAMES



机械工业出版社
China Machine Press

培训师要思考如何将坐满听众的会场转变为渴望学习、充满凝聚力的团队。而使培训瞬间充满吸引力的秘诀就是,使用一系列的游戏,巧妙地吸引听众的注意力,活跃现场气氛,调整其学习心态,激发其学习兴趣,展现培训师的亲和力与专业度。

本书是作者近几年来最新的经验与成果总结,作为活跃在企业培训领域的一线职业培训师,深知使培训充满吸引力的重要性。在本书中,作者将诸多珍藏多年的独家秘笈、效果绝佳的金牌培训游戏首度公开与读者分享。

图书在版编目(CIP)数据

培训游戏金典2,使培训充满吸引力的108个金牌游戏 / 钟锐编著. —北京:机械工业出版社, 2012. 4
(经理人管理培训游戏全案)
ISBN 978-7-111-37928-7

I. ①培… II. ①钟… 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(2012)第059051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 刘学

版式设计:张文贵

责任印制:乔宇

三河市宏达印刷有限公司印刷

2012年4月第1版·第1次印刷

170mm×242mm·18.25印张·1插页·267千字

标准书号:ISBN 978-7-111-37928-7

定价:45.00元

凡购本书,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

读者购书热线:(010) 88379203

封面无防伪标均为盗版

前言

2000年，我进入了培训行业。从那时起，我一直对培训工作处于极度的热爱之中。对我来说，培训的魅力在于永远要面对挑战，而挑战的过程永远是“痛并快乐着”。

“痛”在于，每一次都要面对新的听众，应对棘手的难题，思考如何将坐满听众的会场转变为渴望学习、充满凝聚力的团队。培训始终像如履薄冰，稍有不慎就有可能踩到“地雷”。

“快乐”在于，每一次面对新的听众，我都迫不及待地渴望“激发”他们，让他们对我即将分享的内容充满渴望，最终有所学、有所悟、有所得、有所改变。

我必须承认，我的培训生涯并不是一帆风顺。

至今我仍记得2001年最惨重的一次失败，在那次培训中，听众从开始时的80多个人，到课程结束时只剩下了7个人。从那以后，足足有两个月，我再没有登上讲台。

在那两个月之中，我开始反思自己的授课方式，大量阅读有关演讲与培训的书籍，参加一切有可能参与的培训。

终于，我领悟到了，在今天这个时代，已经没有人喜欢单纯的说教了，培训要想有效果、受欢迎，就必须吸引人。缺乏吸引力的培训，注定会导致失败！

使培训瞬间充满吸引力的秘诀就是，使用一系列的游戏，巧妙地吸引听众的注意力，活跃现场气氛，调整其学习心态，激发其学习兴趣，展现培训师的亲和力与专业度。

从那时起，我开始向我的同行学习，从专业的工具书中搜集整理有用的信息，留心热门的电视互动节目，听取学员的建议与反馈，持续地进行开发与创新。

通过使用这些耳目一新、妙趣横生的游戏，让我逐渐远离了培训开始时的

“痛”，“快乐”开始常伴在我身边。

在和培训同人及人力资源管理者交流的过程中，我发现曾经困扰我的难题（如何让培训充满吸引力），同样也困扰着大家。

于是在 2006 年，我将此方面的经验汇集编成《培训游戏金典——贯穿培训全程的 108 个经典游戏》一书。让我意想不到的是，读者对该书的认同与喜欢异常热烈。从 2007 年起，该书已经连续五年占据当当网、卓越网同类图书销售冠军的位置，迄今为止已加印 17 次。

在我的邮箱和 QQ 中，不时可以收到读者的来信与留言，大家一方面愿意与我继续交流、探讨，另一方面期待我有新的作品、新的经验可以分享。

《培训游戏金典 2——使培训充满吸引力的 108 个金牌游戏》正是我近几年来最新的经验与成果，作为活跃在企业培训领域的一线职业培训师，我深知使培训充满吸引力的重要性。在新书中，我将诸多珍藏多年的独家秘笈、效果绝佳的金牌培训游戏首度公开分享。

进入培训行业十多年来，我一直视培训游戏为我的“特种兵”，在需要的时候，这些“特种兵”总可以瞬间点燃听众的学习热情，使培训充满吸引力。

现在，你也可以拥有这些“特种兵”了！

如何使用本书

作为人力资源管理者与培训工作者的案头必备工具书,《培训游戏金典2》分享了一百多个经典的培训游戏,涵盖了培训过程中的方方面面。为了使大家更有效地利用本书,我建议读者首先来仔细了解应用这些游戏的一些基本原则。

游戏的使用必须基于明确的目标

游戏本身并不是最终目标,它只是提高特定效果的一个方法而已,忽略了这一点就本末倒置了。在培训开始前,务必根据需要选择适当的游戏,绝对不可以为了游戏而游戏,更不可以通过游戏来“占用时间”。

游戏在使用前务必先做小范围测试

本着对每一次培训及每一批听众负责的原则,培训师在课程开始前,务必事先练习所选用的游戏,尤其是那些第一次做的游戏,更应该先进行小范围测试。

适用的游戏就是最好的游戏

游戏没有好坏之分,评判的标准是“是否适用”。即使是儿童玩的游戏,如果运用恰当,也会十分精彩,所以并不是简单的游戏一定不好。培训师在选择游戏时,不应过分追求激烈的、复杂的、富有挑战性的游戏。

每次使用游戏后都应听听反馈意见

在每次使用游戏后,培训师都应听取参与者的反馈意见,衡量游戏对课堂效果的影响,看看游戏是否达到了自己预期的效果,进而总结吸收游戏的精华之处。

要敢于创新,不断将游戏进行调整

本书所提供的游戏并非是不可更改的。笔者分享这些游戏的目的就是希望能

够对大家有所帮助，在使用这些游戏时，培训师完全可以对游戏进行调整、改编与再度创作，使游戏适合自己的需求。

本书提供了一百多个经典培训游戏，为便于使用，每个游戏都有标准的模式，分为游戏类型、活动形式、所需时间、场地要求、所需材料、活动目的、操作步骤、钟锐提示、相关讨论、游戏总结、附加资料等单元。为了让大家更好地使用本书，下面对这些单元做一下简单介绍。

游戏类型

说明这个游戏可以用在哪些培训环节或哪些课程中。这只是为你选择游戏时做一个参考，你不必受此局限。如果你细心体会，会发现大多数游戏在作适当调整后，可以适用于非常多的培训主题。当然，这部分需要你进行一些创造性的发挥。

活动形式

说明这个游戏所涉及的人员，是全体成员一起做、分小组做，还是个人单独做。此部分，可根据培训师的经验灵活地进行调整。

所需时间

说明进行这个游戏所需要的时间。大多数游戏所花费的时间在 10 分钟到 15 分钟左右，当然具体的时间要根据人数和情况而定。如有必要，培训师可事先进行小范围测试。

场地要求

说明这个游戏在什么地点做是合适的。这一点也并非绝对，培训师可根据实际情况灵活变动。

所需材料

说明进行这个游戏需要什么辅助材料。这一点请仔细阅读，务必按照提示要求进行准备。如果材料准备得不对或不充分，则很可能影响游戏的正常进行。

有三样东西，我希望你可以多花些时间准备，它们分别是：音乐、相机和奖品。

音乐在游戏的进行中对调动、引导人们的情绪、加深记忆力、增强现场效果起着非常重要的作用。在一些游戏中，音乐的恰当使用更是对游戏的成败起着关键的作用。音乐在培训的各个阶段都可以使用，所以应多准备一些不同的曲目，并事先演练好。

相机是用来记录精彩瞬间的。在游戏的过程中，经常会有一些有趣、精彩的镜头，及时将它们抢拍下来，会给整个课程增添“神来之笔”。事后那些象征团队精神的照片，经常被人们挂到办公室的显要位置；而那些让人忍俊不禁的精彩瞬间，更是让人们不时勾起对课程的美好回忆。

奖品是在游戏的过程中用来做奖励用的，适当的奖励可以提高游戏的效果。但奖品的价格不要太贵，能起到鼓励作用就行，要保证那些没有得到奖品的人的情绪也不会受到很大影响。可以多准备一些糖块、水果或甜点，这样获胜者可以用来分享给伙伴，团队精神也得到了很好的体现；还可以创作一些特别的奖品，甚至可以是搞笑的和荒诞的，关键是使人们开心。

活动目的

说明这个游戏的主要目的是什么，最终应达到什么目标，即最终的归纳目标。

操作步骤

在此部分中，详细说明了游戏进行的先后步骤，培训师要做什么、听众要做什么，以及需要注意的要点，所以请务必仔细阅读。当然，培训师也可以根据具体情况进行灵活调整。

在实际的使用中，需要在游戏开始前有一些开场白。开场白对游戏起着引导和铺垫的作用，这部分的内容，需要读者根据具体情况进行创造。

钟锐提示

在此部分中，一般是对提升游戏效果的关键点进行提示，内容大多是笔者实际操作中的经验之谈，供读者参考。这部分的内容你可要多看几遍，很多秘诀都隐藏在这里。

相关讨论

在游戏的最后，提问题有助于人们加深对游戏的理解，而对刚才的游戏进行

讨论，可以让人们交流彼此的心得。书中所列的问题仅供参考，读者在运用游戏时可结合具体情况进行调整。

提问与讨论是游戏的点睛之处。恰当的提问与讨论可以深化甚至升华整个游戏的效果，而不恰当的提问与讨论则会降低游戏的预期效果。

当一个游戏最后只是一个游戏、不解决任何问题时，游戏是失败的。基于此，强烈建议读者在必要时重新设计适合特定情况的提问与讨论的内容。

游戏总结

这一部分与上述“活动目的”类似，但更详细。目的是为了解决“做完这个游戏后培训师该说些什么”这一问题。书中所述只是参考，读者在使用中应多加入个性化的引导与总结。

附加资料

在此部分中，通常是一些幻灯片或分发的材料，是需要事前准备的东西（本书在创作与排版时，已充分考虑到了读者的使用需求，附加资料经复印或扫描即可使用）。

我在以前是一个非常“心疼”书的人，所有的书在看过之后都和新书一样，但在几年前，我的习惯发生了改变。在阅读的过程中，我喜欢将重点的地方画上記号、写上想法，并在书的此页折一个角。这样一本书看下来，我已经把书的内容变成了我的。

我也建议你来这样利用本书，把看书的过程变成消化吸收的过程，毕竟书是拿来用的。当然，这只是我的建议，具体怎么做是你的权利。

《培训游戏金典》出版后，我陆续收到了数百位读者的 E-mail 或 QQ 留言。一方面，他们期望与我继续沟通有关培训的方方面面问题，如何灵活地使用各种游戏，提升培训效果；另一方面，他们希望获得该书中的图片和表格的电子版，我一一满足了大家的需求。

为了提升大家对《培训游戏金典 2》的使用效果，如果需要，可以随时和我沟通！分享是一种可以倍增的快乐，我的联系方式是：电子信箱：speechmaker@139.com；QQ：463282457。

目 录

前言

如何使用本书

◆ 耳目一新：瞬间使培训充满吸引力的游戏	1
游戏1——卡通漫画像	3
游戏2——你能看到海豚吗	5
游戏3——人体雕像	9
游戏4——飞行冠军	11
游戏5——新颖的报到方式	14
游戏6——摸彩	16
游戏7——咱俩真像	18
游戏8——神秘的读心术	20
游戏9——流行广告语	24
游戏10——婴儿照片	27
◆ 巧妙调整：使听众进入最佳学习状态的游戏	29
游戏1——预览收获	31
游戏2——你能找到多少人	34
游戏3——一鸣惊人	38
游戏4——空杯心态	41
游戏5——总经理的信	43
游戏6——每人一元钱	45

游戏 7——掌声响起来	47
游戏 8——三人行必有我师	49
游戏 9——你为什么来到这里	52
◆ 开课调查：使培训紧贴听众需求的游戏	55
游戏 1——听取你的建议	57
游戏 2——巧用课间休息	59
游戏 3——听取你的经验	61
游戏 4——化解听众的忧虑	63
游戏 5——摸底调查	65
◆ 凸显专业：提升培训师亲和力与权威性的游戏	67
游戏 1——给会场定风格	69
游戏 2——书写墙	71
游戏 3——现场分享	73
游戏 4——哪位是培训师	75
游戏 5——小圆点	76
游戏 6——快乐动物园	78
游戏 7——人人都有机会	80
游戏 8——凸显个性的介绍	82
游戏 9——趣味寻人	84
游戏 10——集体热身	86
◆ 创新教学：使学习充满多样性的游戏	89
游戏 1——类比教学法	91
游戏 2——不完整的讲义	93
游戏 3——案例分析 DIY	95
游戏 4——人人都来做老师	97
游戏 5——互动角色表演	99
游戏 6——故事的魔力	101

游戏 7——行动教学法	103
游戏 8——网络寻宝	105
◆ 激发讨论：充分调动学员参与性的游戏	107
游戏 1——我想听听你的观点	109
游戏 2——笑脸和哭脸	111
游戏 3——我们组的观点	113
游戏 4——培训辩论会	115
游戏 5——预先安排提问者	117
游戏 6——老师提问学生答	119
◆ 激发活力：创造积极与融洽氛围的游戏	121
游戏 1——毛毛虫大赛	123
游戏 2——你一言我一语	125
游戏 3——袋鼠跳跳赛	127
游戏 4——创新网球赛	129
游戏 5——猜字	131
游戏 6——四人拔河	133
游戏 7——人体扑克牌	135
游戏 8——找朋友	137
游戏 9——如果我中了 500 万	141
游戏 10——3 分钟相识	143
游戏 11——名字的来历	145
◆ 强力吸引：用魔术吸引听众注意力的游戏	147
游戏 1——心灵感应	149
游戏 2——耳朵认字	151
游戏 3——身后猜画	153
游戏 4——将钱放入眼中	155
游戏 5——妙算年龄和生日	157

游戏6——针刺气球会怎样	159
游戏7——魔术公式	161
游戏8——神奇的变钱	163

❖ 开拓思维：创新主题的培训游戏 165

游戏1——扑克宝塔	167
游戏2——火柴难题	169
游戏3——生死困境	171
游戏4——做好事反遇坏人	173
游戏5——纸椅子	175
游戏6——头脑体操	177
游戏7——曲别针的用途	180
游戏8——福尔摩斯	183

❖ 众志成城：团队主题的培训游戏 187

游戏1——纸车轮	189
游戏2——趣味足球赛	191
游戏3——高空排球	193
游戏4——互相依靠	195
游戏5——气球大赛	197
游戏6——坐到同伴的腿上	199
游戏7——变形虫大赛	201
游戏8——排队难题	203

❖ 高效交流：沟通主题的培训游戏 205

游戏1——我爱你	207
游戏2——书生与秀才	210
游戏3——你很像某个名人	212
游戏4——无声的自我介绍	215
游戏5——高挑战性的排队	217

游戏6——不同程度的理解	219
游戏7——赞美的具体化	222
游戏8——罗马人的比喻	224
游戏9——触碰的神奇力量	226
游戏10——不要想蓝色	229
游戏11——打岔的妙处	232
◆ 绝对成交：销售主题的培训游戏	235
游戏1——换作我是老板	237
游戏2——昂贵的可乐	240
游戏3——卖钱	243
游戏4——足够的理由	245
游戏5——关于金钱的联想	247
游戏6——什么决定业绩	250
游戏7——体验客户的风险	254
游戏8——推销还是拉销	257
游戏9——第二次约会	260
◆ 分秒必争：时间管理主题的培训游戏	263
游戏1——每天多出一小时	265
游戏2——86400元	267
游戏3——拧毛巾	269
游戏4——价值一亿的方法	271
游戏5——时间线、生命线	273

培训游戏金典2

耳目一新：

瞬间使培训充满吸引力的游戏



❖ 游戏1 ——卡通漫画像

游戏类型：开场破冰/创新/幽默思维/团队/人际关系/提升自我

活动形式：全体参与，每人為自己画一幅卡通漫画像

所需时间：10～15分钟

场地要求：会议室，无特别要求

所需材料：纸、笔每人一份，胶条

活动目的

1. 瞬间使听众大笑，让听众在极富趣味的环境中相识，即刻创造出轻松融洽的氛围。
2. 激发听众的创造力，锻炼听众的幽默思维能力。
3. 提升培训师的亲和力，迅速拉近与听众之间的心理距离。



操作步骤

1. 在听众入场时，发给每人一份纸、笔。
2. 等大家全部落座后，让每个人为自己画一幅漫画像。漫画像可以采用写实的风格，也可以采用写意的风格。
3. 当所有人都完成后，请每个人进行1分钟的自我介绍，同时展示自己的漫画像。之后，将附有自己签名的漫画像贴到屋内的墙上。
4. 自我介绍从衣服颜色最多的人开始，当他介绍完之后，由他指定下一个人。

钟锐提示

1. 这是一个必定会有“轰动”效果的游戏。该游戏的魅力在于，虽然大家