

力培训全案创新能力
力培训全案管理能力
力培训全案沟通能力
力培训全案团队协作
力培训全案问题解决能力
力培训全案领导力

力培训全案沟通能力
力培训全案团队协作
力培训全案问题解决能力
力培训全案领导力
力培训全案沟通能力
力培训全案团队协作

以能力提升为中心 “拿来即用”的寓言故事游戏

创新能力 培训全案

第3版

郭强 / 编著

通过自测找差距
通过寓言拓思维
通过故事学方法
通过游戏提能力



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

弗布克培训寓言故事游戏全案系列

创新能力培训全案

(第3版)

郭强 编著

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目 (CIP) 数据

创新能力培训全案 / 郭强编著. —3 版. —北京:
人民邮电出版社, 2014. 9
(弗布克培训寓言故事游戏全案系列)
ISBN 978-7-115-36819-5

I. ①创… II. ①郭… III. ①创造能力—能力培养—
通俗读物 IV. ①G305-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 187954 号

内 容 提 要

创新能力是管理者有效实现组织目标的一项关键能力,也是管理者应对环境变化的一项必备能力。

本书在第 2 版的基础上,采用“寓言+故事+游戏”相结合的方式,将创新能力细化为九个方面,为企业开展创新能力培训提供了一整套“拿来即用”的方案。书中介绍了创新意识、逻辑思维、逆向思维、创新方法运用、学习创新、自我超越、管理创新、营销创新、服务创新共九项创新能力。

本书适合企业各级管理者、内训师、企业教练、各类培训和咨询机构以及高校相关专业的师生阅读和使用。

◆ 编 著 郭 强

责任编辑 王莹舟

执行编辑 陈 宏

责任印制 杨林杰

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 16

2014 年 9 月第 3 版

字数: 170 千字

2014 年 9 月北京第 1 次印刷

定 价: 49.00 元

读者服务热线: (010) 81055656 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

“弗布克培训寓言故事游戏全案系列”第3版序

对**管理者**而言，具备过硬的管理能力是其**第一竞争力**。只有不断提升管理者的管理能力和管理水平，才能提高企业的竞争力和管理者自身的领导力。

对**培训师**而言，讲故事是必备技能。培训师往往通过一些“**小故事**”来阐释管理中的“**大道理**”，从而引发学员思考，使管理中的一些棘手问题通过生动有趣的故事迎刃而解。

对**教师**而言，故事和游戏则是**活跃课堂的催化剂**。生动有趣的寓言故事，可以让严肃的课堂变得笑声朗朗，并引发学生们的思考。

对**职场人士**而言，自我超越与提升是其拓宽职业道路的**有力武器**。耐人寻味的故事，能让人豁然开朗，有“顿悟”之效；好的故事也往往是深受职场人士喜爱的培训素材。

对**一般读者**而言，获得素质提升和能力突破是**每个人的强烈愿望**。通俗易懂的寓言故事，则是打开思维的钥匙和能力突破的支点。

“弗布克培训寓言故事游戏全案系列”图书自2008年出版以来，深受广大读者的欢迎，很多读者通过各种方式对本系列图书的不足之处提出了中肯的意见和建议。在吸取广大读者意见的基础上，本系列图书第3版进一步调整了部分能力体系的讲解维度，修改、添加了一些寓言、故事和游戏，以便读者更轻松地阅读和使用书中的内容。

本系列图书的总体编写框架是将**寓言、故事、游戏**三者结合在一起，以达到“**在寓言中想问题**”“**在故事中学管理**”“**在游戏中找方法**”的目的。同时，本系列图书试图从“寓言启思”“故事示范”“游戏体验”三个角度，使受训者从“**思维**”到“**行动**”都能够得到切实提高，从而构建起一套“**寓言 + 故事 + 游戏**”相结合的培训体系。为了方便读者检测自我能力的差距，我们还对每种能力都配备了一套自

测题。

另外，本系列图书将管理能力细化为**领导、绩效、执行、沟通、激励、教练、创新、用人、问题解决、团队建设**共10项能力，并将每项能力按照各自的维度进一步分解为“能力子项”，帮助读者有针对性地学习和运用。

总体而言，本系列图书具有以下四大特点。

1. 自测自检

本系列图书针对每种能力都提供了测试题，共计近1000道。这些测试题是学习者进行自测、自检，从而发现差距的有效工具。

2. 寓言启思

以动物世界、植物世界、海洋世界为原型，引发读者思考，拓展读者的思维，让参训者的思维能够得到某种程度冲击，帮助他们延伸思考或有所感悟。

3. 故事示范

用生活中和管理中的故事引出管理中的问题，量化差距，可以让参训者从中学到缩小差距、提高能力的方法和技巧。

4. 游戏体验

以游戏的方式，让参训者深刻体会到自己与他人能力的差距。因为只有参与其中，成为当事人，参训者才能真正认识到差距，也才能真正缩小差距。

领导、绩效、执行、沟通、激励、教练、创新、用人、问题解决、团队建设这10项能力，基本上涵盖了管理者必备的能力范围。我们之所以花一年多的时间将管理能力如此细分，并采取“**寓言 + 故事 + 游戏**”相结合的方式且增配了自测题，就是为了方便管理者、培训师、教师和一般读者阅读、使用。

衷心希望广大读者有好的故事能与弗布克案例故事中心分享，我们也会沿着这个方向不断完善我们的故事内容，创作出更好的作品。

前 言

创新是以新思维、新发明为特征的一个过程，它有三层含义：第一层是更新，第二层是创造新事物，第三层是改变。创新能力是管理者应对环境变化的一项重要能力，也是管理者在竞争中制胜的法宝。

创新不是简单的复制，也不是简单的模仿，而是在建立新观念、新技术、新体制的过程中对旧事物进行淘汰、更新或改善。

那么，如何建设创新型组织？如何加强组织成员的创新意识？如何提升组织成员的逻辑思考和逆向思维能力？如何提升组织成员的创新方法运用能力？如何建设学习型组织，不断提升组织成员的学习创新能力？如何实现自我超越？如何提升组织在管理、营销和服务上的创新能力呢？

针对以上问题，本书将创新所需的各项能力细化为创新意识、逻辑思考、逆向思维、创新方法运用、学习创新、自我超越、管理创新、营销创新、服务创新共九个方面，并分别提供了相应的训练方法和培训方案，其内容框架如下。

(1) **创新意识**：管理者产生创造新事物或新观念的动机、愿望和设想的能力。

(2) **逻辑思考**：管理者借助于概念、判断、推理等思维方式反映客观现实的能力。

(3) **逆向思维**：管理者打破常规、从反方向和对立面找到问题解决方法的能力。

(4) **创新方法运用**：管理者寻找、筛选并利用创造性方法以有效解决问题的能力。

(5) **学习创新**：管理者学习和分析学习对象以获得新观点、新创意和新成果的能力。

(6) **自我超越**：管理者通过突破极限进而达成自我实现或实现技巧精熟的

能力。

(7) **管理创新**：管理者改变要素及要素组合以获得新的组织管理方法与模式的能力。

(8) **营销创新**：管理者在产品、定价、渠道和促销上开展改善与革新活动的的能力。

(9) **服务创新**：管理者对服务意识、服务方式进行创新进而提高服务效率的能力。

在本书的编写过程中，孙立宏、孙宗坤、程富建、贾月、张茜负责资料的收集和整理以及图表的编排，姚小凤、李育蔚编写及修订了本书的第一章和第二章，王琴、王淑燕编写及修订了本书的第三章和第四章，李作学编写及修订了本书的第五章，姚俭胜编写及修订了本书的第六章，孟庆华编写及修订了本书的第七章，王胜会、毕春月编写及修订了本书的第八章和第九章，高玉卓编写及修订了本书的第十章，全书由郭强统撰定稿。

我们衷心地希望这本书能给广大读者朋友带来帮助。书中可能仍有不足之处，希望读者提出宝贵的意见和建议。

目 录

第一章 创新能力培养与培训提升	1
第一节 创新能力在管理中的应用	3
第二节 从九个方面提升创新能力	4
一、创新的起点——创新意识	5
二、创新的基础——逻辑思维、逆向思维、创新方法、学习创新	5
三、创新的目标——自我超越	5
四、创新的应用——管理创新、营销创新、服务创新	5
第二章 提高创新意识能力	7
第一节 创新意识能力培养与训练提高	9
一、福特的创新意识	9
二、创新意识的四个方面	10
第二节 提高创新意识能力的三个寓言	12
一、一招不可用两遍	12
二、狐狸如何来评判	13
三、猎人药农助参禅	14
第三节 提高创新意识能力的 14 个故事	15
一、球落洞中怎么办	15
二、他的想法很片面	16

三、鼻子也可用来弹·····	18
四、为何不把气放点·····	19
五、助手为何这么慢·····	20
六、用冰来做输油管·····	21
七、看到裙子有灵感·····	22
八、他让车灯会眨眼·····	23
九、坚持创意终出版·····	24
十、如此捐赠让人叹·····	25
十一、废料也能把钱赚·····	26
十二、这个男孩不简单·····	27
十三、巧翻拉链创市场·····	28
十四、生活创意巧发现·····	29
第四节 提高创新意识能力的两个游戏·····	30
一、相互之间找变化·····	30
二、五道创新意识题·····	31
 第三章 提高逻辑思考能力·····	 35
第一节 逻辑思考能力培养与训练提高·····	37
一、老师提出的问题·····	37
二、逻辑思考的三个方面·····	38
第二节 提高逻辑思考能力的三个寓言·····	40
一、狐狸不上狮子当·····	40
二、蜜蜂不会变方向·····	41
三、捉鹿方法须改良·····	42
第三节 提高逻辑思考能力的八个故事·····	43
一、昭帝知道是诬陷·····	43
二、贾诩追曹有高见·····	44
三、买猫判断要全面·····	45
四、卖肉经验作推断·····	46

五、更赢虚弓射大雁·····	48
六、岳柱看画有发现·····	49
七、将军诬陷有失算·····	50
八、小孩量水靠巧辩·····	51
第四节 提高逻辑思考能力的三个游戏·····	52
一、猜对颜色走出去·····	52
二、推断老师的生日·····	54
三、帮助将军来出狱·····	55
 第四章 提高逆向思维能力·····	57
第一节 逆向思维能力培养与训练提高·····	59
一、幽默的逆向思维·····	59
二、逆向思维的三个方面·····	60
第二节 提高逆向思维能力的三个寓言·····	62
一、救治公主有绝招·····	62
二、堵上洞口真是高·····	63
三、狐狸夺肉方法妙·····	64
第三节 提高逆向思维能力的 11 个故事 ·····	65
一、孙臆才高服魏王·····	65
二、情报如何能送出·····	67
三、反向思考来说服·····	68
四、为何只借而不租·····	69
五、这场官司可以输·····	70
六、不收麦子是何故·····	71
七、山高更会有好处·····	72
八、母亲听后为何哭·····	73
九、辽东商人要卖猪·····	74
十、改造篮网靠剪除·····	75
十一、草船借箭周瑜服·····	76

第四节 提高逆向思维能力的两个游戏·····	77
一、口令动作不一致·····	77
二、反向思维来防盗·····	78
 第五章 提高创新方法运用能力·····	81
第一节 创新方法运用能力培养与训练提高·····	83
一、谁是最后胜出者·····	83
二、运用创新方法的四个阶段·····	84
第二节 创新方法运用能力的四个寓言·····	86
一、小猴进城有妙计·····	86
二、要让老虎有怒气·····	87
三、赛跑木材变工具·····	88
四、狐狸修殿很合理·····	89
第三节 创新方法运用能力的九个故事·····	90
一、为何要投自家篮·····	90
二、曹冲称象借用船·····	91
三、先把硬币放在盘·····	92
四、多种方法来测算·····	93
五、铁牛如何捞上岸·····	94
六、怎样处理排名难·····	96
七、鲁班受伤有发现·····	97
八、如何才能要到钱·····	98
九、高斯很快就算完·····	99
第四节 提高创新方法运用能力的两个游戏·····	100
一、用对方法解对题·····	100
二、三只容器来分水·····	102

第六章 提高学习创新能力	105
第一节 学习创新能力培养与训练提高	107
一、坪内的学习创新	107
二、学习创新的过程	108
第二节 提高学习创新能力的两个寓言	110
一、狐狸学艺被牛杀	110
二、猴子伐木被人抓	112
第三节 提高学习创新能力的九个故事	113
一、两个秀才比书法	113
二、为何不减反增加	114
三、徐晃照搬被击垮	115
四、看到游戏有计划	116
五、东施效颦把人吓	117
六、哪能这样来找马	118
七、听到响声得启发	119
八、邯郸学步成笑话	120
九、自我学习有方法	121
第四节 提高学习创新能力的两个游戏	122
一、找出相应的数字	122
二、故事接龙的游戏	123
第七章 提高自我超越能力	125
第一节 自我超越能力培养与训练提高	127
一、自我挑战的成就	127
二、自我超越的五个方面	128
第二节 提高自我超越能力的两个寓言	131
一、蜗牛赛跑得了奖	131
二、小象不知力量长	132

第三节 提高自我超越能力的八个故事	133
一、阿里坚持终胜利	133
二、磨炼才能活下去	134
三、主动学习终被提	135
四、理想之灯永不熄	136
五、自我超越有毅力	137
六、传奇经历靠自励	138
七、爱因斯坦获赞许	140
八、全心投入不放弃	141
第四节 提高自我超越能力的三个游戏	142
一、找出不同的硬币	142
二、突破思维解难题	144
三、谁能从中穿过去	145
 第八章 提高管理创新能力	149
第一节 管理创新能力培养与训练提高	151
一、创新解决吃水难	151
二、管理创新的部分	152
第二节 提高管理创新能力的三个寓言	154
一、猴子如何来管理	154
二、可请动物捐长椅	155
三、山羊抗敌有妙计	156
第三节 提高管理创新能力的八个故事	157
一、激励创新有妙用	157
二、管理模式要变形	158
三、人才科举激热情	159
四、小型组织便执行	160
五、神秘顾客督流程	161
六、敞开办公利沟通	162

七、盛田昭夫很震惊	163
八、鸳鸯破倭靠变形	164
第四节 提高管理创新能力的两个游戏	165
一、要为三人来分宝	165
二、越过两人来移动	167
第九章 提高营销创新能力	171
第一节 营销创新能力培养与训练提高	173
一、营销创新有方法	173
二、营销创新的四个方面	174
第二节 提高营销创新能力的两个寓言	177
一、马得金子驴得蒜	177
二、棘刺拍卖有方案	178
第三节 提高营销创新能力的 32 个故事	179
一、征婚启事做宣传	179
二、免费花生加了盐	180
三、他的经验有改变	181
四、估得准确不付钱	182
五、持续关心寄卡片	183
六、推销啤酒用于连	184
七、迎合心理价格变	185
八、铜牌引人来参观	186
九、吸引顾客到新店	187
十、激将办法卖保险	188
十一、餐馆为何要自贬	190
十二、种树也可成特点	191
十三、吸引读者造悬念	192
十四、珍珍路边巧代言	193
十五、营销学会用事件	194

十六、先声夺人不一般	195
十七、大海救人做宣传	196
十八、兴师动众来致歉	198
十九、要把产品撒满山	199
二十、合二为一不一般	200
二十一、组合营销免破产	201
二十二、不做雨衣做尿垫	202
二十三、书的价格要低廉	203
二十四、刷牙之中有发现	205
二十五、出钱收购土特产	206
二十六、抓住心理业绩翻	207
二十七、他的银行走低端	208
二十八、经营最好要关联	209
二十九、想占市场找缺陷	210
三十、商品一天换两遍	212
三十一、营销借用“原子热”	213
三十二、邮购销售基础坚	214
第四节 提高营销创新能力的两个游戏	215
一、手机设计和营销	215
二、一张白纸的营销	216
 第十章 提高服务创新能力	219
第一节 服务创新能力培养与训练提高	221
一、服务创新卖大米	221
二、服务创新的四个方面	222
第二节 提高服务创新能力的两个寓言	223
一、狐狸如何来经营	223
二、猴子待客很热情	224

第三节 提高服务创新能力的八个故事	226
一、试骑一月马卖掉	226
二、乘坐飞机忘带票	227
三、这家诊所不挂号	228
四、三十分钟货送到	229
五、订货是否有必要	230
六、解决抱怨空座少	231
七、三米以内要微笑	232
八、快速退房学万豪	233
第四节 提高服务创新能力的两个游戏	234
一、有家酒店服务好	234
二、创新的租赁服务	235

PART

1

第一章

创新能力培养与培训提升