



经理人管理培训游戏全案

BIG BOOK OF MANAGER TRAINING GAMES

管理培训 游戏大全

下

经理人培训项目编写组 编

企业制胜的关键在人才！

终生学习、在职培训风潮正涌，

作为人力资源管理者或培训师的您，

任务越来越重，责任也越来越大。

那么，如何才能让您的培训更有效呢？

培训游戏是培训出彩的“魔杖”！

本书定能让您：

轻轻松松成为最受听众欢迎的培训高手！

BIG BOOK OF TRAINING GAMES

机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



2-4C

/2



F272.92-49

J869/2

人管理培训

BOOK OF MANAGER TRAINING GAMES



管理培训 游戏大全 下

f272.92-49

经理人培训项目编写组 编

企业制胜的关键在人才！
 终生学习、在职培训风潮正涌，
 作为人力资源管理者或培训师的您，
 任务越来越重，责任也越来越大。
 那么，如何才能让您的培训更有效呢？
 培训游戏是培训出彩的“魔杖”！
 本书定能让您
 轻轻松松成为最受听众欢迎的培训高手！

BIG BOOK OF TRAINING GAMES



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书按照实际培训流程来编排,包括破冰游戏、融冰游戏、逻辑思维游戏、个人勇气和技巧游戏、口才和表达力游戏、创新思维游戏、情商游戏、领导力游戏、执行力游戏、商战策略游戏、团队培训游戏(包括相互理解游戏、无障碍交流游戏、协作游戏、凝聚力游戏)、消除疲劳游戏、舒缓压力游戏、激励士气游戏、享受休闲娱乐游戏、经典小游戏等十九个方面的内容,涵盖了个人能力修炼、团队组建与领导力等企业管理所涉及的方方面面,旨在为企业、培训机构、培训师提供一套权威、全面、经典、适用的管理培训“游戏库”。

图书在版编目(CIP)数据

管理培训游戏大全. 下册/经理人培训项目编写组编. —北京:机械工业出版社, 2008. 1
(经理人管理培训游戏全案)

ISBN 978 - 7 - 111 - 22925 - 4

I. 管… II. 经… III. 企业管理—职工培训 IV. F272.92

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 183924 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:贾秋萍 版式设计:黄玉军

封面设计:毛雨 责任印制:杨曦

三河市宏达印刷有限公司印刷

2008 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

170mm × 242mm · 21.5 印张 · 2 插页 · 331 千字

0001—7000 册

标准书号:ISBN 978 - 7 - 111 - 22925 - 4

定价:45.00 元

凡购买本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换
销售服务热线电话:(010) 68326294

购书热线电话:(010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线电话:(010) 88379137

封面无防伪标均为盗版

前言

preface

体验式培训引入中国后，越来越受到企业以及机构的重视和欢迎。相对于那些传统的课堂讲授方式的培训，这种通过一些互动性的、含有趣味性的小游戏来对员工或者团队进行培训的方式，其效果不仅深受被培训人员的欢迎，而且也受到那些长期在企业（以及其他组织）从事人力资源管理工作者的青睐和认同。但是，由于这种培训方式引入中国时间不长，从事管理培训业务的机构水平参差不齐，市面上和网络上的各种管理培训游戏书籍也是五花八门，一直没有一本既权威又全面、既有深刻理论又具现实操作意义的、适合各个水平层次的培训机构和培训师的教材。在这种情况下，我们经理人培训项目编写组与各大公司培训部主管、企业人力资源部门经理、资深拓展培训师以及参加过拓展培训的员工进行了深入的交流，应广大培训机构和培训师的要求，对国内外管理培训游戏的出版物、网络文章、著名企业或培训机构的培训课程进行了系统的筛选、提升，最终汇集成这本《管理培训游戏大全》（上、下册），旨在为企业、培训机构、培训师等提供一套权威、全面、经典、适用的管理培训“游戏库”。

考虑到管理培训的循序渐进性，本书按照实际培训流程来编排，包括破冰游戏、融冰游戏、逻辑思维游戏、个人勇气和技巧游戏、口才和表达力游戏、创新思维游戏、情商游戏、领导力游戏、执行力游戏、商战策略游戏、团队培训游戏（包括相互理解游戏、无障碍交流游戏、协作游戏、凝聚力游戏）、消除疲劳游戏、舒缓压力游戏、激励士气游戏、享受休闲娱乐游戏、经典小游戏等十九个方面的内容，涵盖了个人能力修炼、团队组建与领导力等企业管理所涉及的方方面面。

破冰、融冰游戏：在全新的情景下，如何在更短的时间内打破尴尬和生

疏，很得体地介绍自己和认识别人，这不仅仅是销售人员必备的技能，也是所有企业员工所需要的。破冰游戏就是模拟一些全新的场景，让参与的人能够尽快打破相互不认识的状态，介绍自己、认识别人。当然，仅仅认识还只是第一步，无论是企业内部成员之间，还是员工和客户之间，都需要在打破相互“陌生”这块坚冰后融合到一起来，使团队成员能通力合作，员工与客户达到双赢，融冰游戏就提供了一些这方面的技巧。

逻辑思维游戏：逻辑是一切选择和决策的起点，玩这些游戏，可以锻炼学员的逻辑分析能力，同时可以培养学员多层面思考问题、多角度解决问题的能力。

个人勇气和技巧游戏：狭路相逢勇者胜，在很多时候没有挑战自我、破釜沉舟的勇气是不可能成就事情的，玩这些游戏可以增强个人的胆识和胆量，从而让人们在工作和生活中敢于去承担责任，敢于选择和决策。

口才和表达力游戏：在竞争激烈的现代社会，仅会做事是不够的，能够准确无误地把你所做的、所想的表达出来，或幽默，或简洁明快，口才表现方式可能会有所不同，但你必须要有口才，要具备很好的表达能力。

创新思维游戏：创新是财富的源泉。创新思维培训游戏的宗旨在于培养学员的创新精神，使他们能够另辟蹊径地看待并解决问题。玩这些游戏，可以让学员始终保持活跃的思维和开放的态度，迅速开拓学员的思维能力。

情商游戏：管理学大师杰克·韦尔奇认为：人成功与否主要取决于情商，智商有影响但不是决定力。情商本身是一个很抽象同时也包罗万象的词，但在游戏里，你的自我激励、处理人际关系等各个方面的能力都能得到锻炼，有所提高。

领导力游戏：领导力就是影响力，一个有领导力的人能够影响他周围的一群人，从而能更好地达成组织的目标。通过玩这些游戏，不仅可以发现组织里谁是比较具有领导力潜质的人，而且个人的领导力也会得到提升。

执行力游戏：组织有目标、有战略，但如果没有人去认真执行就只是空想，执行力已经成为企业对员工考察的最重要方面。没有执行力，就没有战斗力。在这些游戏里，你能够体会到：执行力的作用远超过你的认识和想象。

商战策略游戏：商场如战场，只有具有谋略和策略的人才能运筹帷幄、所向披靡，这方面的游戏会让你充分地开动脑筋，学习和培养商战策划能力。

团队培训游戏：良好的团队建设包括相互理解、无障碍交流、相互协作、凝聚力等各个方面。团队建设游戏以游戏的形式帮助你完善团队建设，操作性强，能够迅速培养团队成员的合作精神。

消除疲劳与舒缓压力的游戏：大量快节奏的工作是否让你经常感觉心力交瘁、压力重重？不论疲劳和压力来自何时、来自何地，也不论是面对同事、领导，还是为了应付难以相处的客户，如何才能使你化解疲劳和压力？这些精心挑选的游戏，将为你消除疲劳，创造一种轻松愉快的心境，帮助你缓解工作与生活的压力，以全新的心情投入工作。

激励士气游戏：激励是企业管理中最需要技巧的工作。激励就是要解决“努力与绩效、绩效与报酬、报酬与期望报酬”的关系。如果员工缺少积极性，错在管理者与组织，而不是员工。激励是一门艺术，这类游戏将告诉领导者，如何用艺术的方法来激励下属。

享受休闲娱乐游戏：没日没夜的工作不是生活的本质，也产生不了高效率。“笑一笑，十年少；玩一玩，不再烦。”享受休闲，轻松娱乐，简单的放松与练习，能让你的生活充满阳光，让你的工作充满快乐！

除了内容编排的丰富性和有序性之外，为了便于让读者更好地把握管理培训游戏的发展状况，本书分为上下两册。上册主要搜集那些经典的管理培训游戏，这些游戏让人百玩不厌，每玩一次都会有温故而知新的感觉；下册主要搜集近几年出现的比较流行的新颖游戏。

上册注重经典。要做到“经典”是非常不容易的事情，因为人的本性里都含有“喜新厌旧”的情结，要能成为一款经久不衰的游戏，无论是从游戏本身的内容、形式，还是游戏要给人传达的信息、启示，都必定是独具一格又能适应于普通大众的。我们对这部分游戏把握了几个选择原则。第一要“兴常立”，“兴”即兴趣，“兴常立”意思是无论是培训师还是参加培训的人，都能对这些游戏保持很高的兴趣。对兴趣性的高低判断，应该有个标准，嘻嘻哈哈不等于兴趣性高，龇牙咧嘴也不等于没兴趣。兴趣性的高低可以从学员是否还想再做第二次、第三次来判断。第二是“行可行”，“行可行”即可行性、操作性要强，一个只能停留在书本层面而不能在现实条件下进行操作的游戏是不可能成为人人都认可的经典游戏的。“行”是课题组编写本书时锁定的第二个目标。这个“行”包含两方面的意思：一是培训师普遍能实

行，那就要简便易行，对场地、道具、程序等要求不能太高；二是学生要认为可行，并且能进行，这就要求游戏不能脱离现实工作和生活。第三是“用则通”，“通”即融会贯通，这本书的目标并不是让每个培训师、每个学员能够记住甚至背诵这些经典游戏，而是要让用心的读者成为真正融会贯通的高手。在我们熟练掌握了这么多游戏之后，难道我们还想永远跟在别人后面，“依样画葫芦”地进行自己的教学吗？跟在别人后面“拾人牙慧”是很痛苦的一桩事——别人总说你“炒冷饭”。这里借用一句广告语：“通则不痛，痛则不通。”我们衷心地希望本书的所有使用者在一两年之后能融会贯通游戏的创编方法，自己编写出适合自己教学或者学习的游戏来。

下册注重新颖。所谓“新颖”，就是这些游戏令人有耳目一新的感觉。无论是推陈出新的游戏，还是创新的游戏，都非常有趣。创新是社会的主轴，对于管理培训游戏也是如此。只有能够抓住社会和行业发展的脉搏，不断推陈出新，才能有吸引力。那种无论针对什么客户群体都采用固定的、不可更改的内容模式，以及强调学员在培训中只能学“规定动作”而不能学“自选动作”的思维定式，已经远远跟不上学员的要求。本书下册在游戏内容的选择以及编排上希望达到以下几个目标。第一要“新”，所谓新，就是推陈出新，而不是以旧翻新。这个“新”体现在编写思路新、编写结构新、编写格式新和编写内容新。我们在此书中再也不会看到那些“似曾相识”的旧面孔，如贴膏药、撒渔网、打野鸭等，也不会看到那些不合时代气息的名称，如长江黄河、进军式追捉、炸碉堡、抓俘虏等。所有选入的素材都经过了资深拓展培训师的推荐和筛选，只有那些内容和形式都很新颖的游戏才最终有机会“登堂入室”，进入本书的“录用”范围。第二要“实”，实用性是最关键的。首先是应该谁都能用，不管是“新手上路”还是“老马识途”，不管是南方靓女还是北方帅哥，看到就能使用；其次是怎么用都可以，无需大量器材，不要太大场地，人多人少都一样，水平高低都适合。我们特别重视这本书的使用价值，因为使用价值是直接与培训效果挂钩的。教师手里捧着一本装满“陈仓烂谷”的参考书，能上好全新理念的拓展培训吗？第三要“变”，“变”即变化，这个变字非常重要，它包含了两方面的意思：一是本书收录的绝大多数游戏都是全新的或经过“高人”加工过的，具有创新性，对于培训者或者受训者，无疑都增加了自己的知识储备，获取了新的智力资源；二是这本

书能够起到一个“抛砖引玉”的作用，能够引导管理培训游戏进入一个“日日求新、月月求变”的氛围，培训机构和培训师还能够根据公司的需要、场地的需要、培训目标的需要、培训对象的特点进行灵活的改编。

总之，这本书是借助管理培训行业迅速发展的强劲东风、应广大拓展培训师及参与者的实际需求编写的，不仅涵盖内容很广、很深，而且还具有很强的可操作性，因此和良莠不齐的同类教材相比，可以说是一个质的飞跃。

在本书的编写过程中，经理人培训项目编写组每个人的贡献都很多，感谢大家对本书作出的贡献。他们是：刘士平、郭亚军、王文波、王秀华、赵宏、胡华、陈刚、刘波、刘凤茂和谢晓键。

鉴于时间和精力的限制，我们不可能做到完美，这点还需要广大读者谅解并提出宝贵建议。

作者

2007年10月

目 录

前 言

1. 破冰游戏

游戏 1.打开心窗	/ 2
游戏 2.代号接龙	/ 3
游戏 3.众里寻他	/ 5
游戏 4.同走生命路	/ 6
游戏 5.百花争艳	/ 7
游戏 6.避免沟通失误	/ 9
游戏 7.中国人 vs 美国人	/ 12
游戏 8.囊中失物	/ 14
游戏 9.模拟采访	/ 16
游戏 10.堆砌砖块	/ 17
游戏 11.你喜欢谁	/ 19

2. 融冰游戏

游戏 1.心有灵犀一点通	/ 22
游戏 2.人体波浪	/ 23
游戏 3.你失去了什么	/ 24
游戏 4.超级模仿秀	/ 28
游戏 5.赢得客户	/ 29
游戏 6.人体相机	/ 31
游戏 7.南辕北辙	/ 33

游戏 8.贪得无厌	/ 35
游戏 9.T 恤衫	/ 36
游戏 10.糖衣炮弹	/ 38
游戏 11.一“圈”到底	/ 40
游戏 12.盲人足球赛	/ 41



3. 逻辑思维游戏

游戏 1. 9 点游戏	/ 44
游戏 2.剪纸圈	/ 45
游戏 3.找方块	/ 46
游戏 4.猜图形	/ 48
游戏 5.少妇与老太	/ 49
游戏 6.超级分割	/ 51
游戏 7.黑手党枪战	/ 52
游戏 8.密码算数	/ 54
游戏 9.十文钱	/ 56
游戏 10.谁养蛇	/ 57
游戏 11.问路问题	/ 59
游戏 12.巧找坏球	/ 62

4. 个人勇气和技巧游戏

游戏 1.过“鬼门关”	/ 66
游戏 2.食人鱼河	/ 68
游戏 3.同舟共济	/ 70
游戏 4.抢渡金沙江	/ 71
游戏 5.穿越曲径	/ 73
游戏 6.剧毒废墟场	/ 74
游戏 7.流星雨	/ 76

游戏 8.电波的速度	/ 78
游戏 9.招聘技巧	/ 79
游戏 10.观察力测试 1	/ 81
游戏 11.观察力测试 2	/ 82
游戏 12.非语言交流	/ 84
游戏 13.交流的技巧	/ 85
游戏 14.错位城市	/ 87
游戏 15.福尔摩斯	/ 89
游戏 16.第六感	/ 90
游戏 17.推手游戏	/ 91

5. 口才和表达力游戏

游戏 1.生日序列	/ 94
游戏 2.印象卡	/ 95
游戏 3.不要激怒我	/ 97
游戏 4.商店打烊	/ 99
游戏 5.机器娃娃	/ 102
游戏 6.是下巴还是面颊	/ 104

6. 创新思维游戏

游戏 1.巧扩水池	/ 108
游戏 2.分正方	/ 109
游戏 3.五 R 法	/ 111
游戏 4.定义创造力	/ 115
游戏 5.创意之光	/ 117
游戏 6.创造胜利大逃亡	/ 119
游戏 7.创新拇指印	/ 122
游戏 8.逃离岩石岛监狱	/ 123

游戏 9.捆绑行动	/ 125
游戏 10.困境	/ 127
游戏 11.跨越城壕	/ 129
游戏 12.火柴变阵	/ 130
游戏 13.数正方	/ 132
游戏 14.水草疑案	/ 133
游戏 15.狗鱼的故事	/ 135
游戏 16.成功之路	/ 136
游戏 17.智慧钥匙	/ 142
游戏 18.禁止触摸	/ 144
游戏 19.发挥想象	/ 146

7. 情商游戏

游戏 1.克服恐惧	/ 150
游戏 2.快乐大转盘	/ 152
游戏 3.你像哪种动物	/ 154
游戏 4.导航塔	/ 155
游戏 5.想象力接力	/ 157
游戏 6.心有千千结	/ 158

8. 领导力游戏

游戏 1.教练技术	/ 162
游戏 2.登山冒险	/ 163
游戏 3.团队中的领导权共享	/ 168
游戏 4.收到彩信	/ 170

9. 执行力游戏

- 游戏 1.深思熟虑 / 174
- 游戏 2.调解冲突 / 176
- 游戏 3.寻宝之路 / 179
- 游戏 4.齐眉棍 / 180

10. 商战策略游戏

- 游戏 1.当你只能说不的时候 / 184
- 游戏 2.你的意思是…… / 191
- 游戏 3.双赢 / 193
- 游戏 4.销售中的异议 / 196
- 游戏 5.啤酒游戏 / 198

11. 相互理解游戏

- 游戏 1.同生共死 / 206
- 游戏 2.熊来了 / 207
- 游戏 3.“瞎子”背“瘸子” / 209
- 游戏 4.法柜奇兵 / 210
- 游戏 5.起队名 / 212

12. 无障碍交流游戏

- 游戏 1.六人成组 / 216
- 游戏 2.寻找共性 / 217
- 游戏 3.盲人移物 / 219
- 游戏 4.沙漠幸存者 / 220

游戏 5.扑克分组	/ 223
游戏 6.飞跃激流	/ 224
游戏 7.月球散步	/ 227
游戏 8.缓冲墙	/ 228
游戏 9.命悬一线	/ 230

13. 协作游戏

游戏 1.连环马	/ 234
游戏 2.悬空试验	/ 235
游戏 3.鼓声隆隆	/ 237
游戏 4.模拟楼市	/ 238
游戏 5.结网托物	/ 239
游戏 6.分工换位	/ 240
游戏 7.空方阵	/ 242
游戏 8.三个进球	/ 245
游戏 9.投盘手大赛	/ 247
游戏 10.碰碰车	/ 248
游戏 11.长生鸟	/ 250
游戏 12.四足蜈蚣	/ 252

14. 凝聚力游戏

游戏 1.龙腾四海	/ 256
游戏 2.沙滩排球	/ 257
游戏 3.楚汉相争	/ 258
游戏 4.潮起潮落	/ 261
游戏 5.宇宙泥浆	/ 262
游戏 6.艰难使命	/ 264
游戏 7.技术标兵	/ 266

15. 消除疲劳游戏

- 游戏 1.人椅 / 270
- 游戏 2.相识有创造力的我 / 271
- 游戏 3.大树与松鼠 / 274
- 游戏 4.猜猜我是谁 / 275
- 游戏 5.人工机器 / 277

16. 舒缓压力游戏

- 游戏 1.大怪兽 / 280
- 游戏 2.设计你的墓志铭 / 281
- 游戏 3.神算之谜 / 282
- 游戏 4.雨点变奏曲 / 284
- 游戏 5.扫把情人 / 285

17. 激励士气游戏

- 游戏 1.发现天才 / 288
- 游戏 2.自我评估 / 289
- 游戏 3.高高飞翔 / 293
- 游戏 4.马球大战 / 296

18. 享受休闲娱乐游戏

- 游戏 1.切面粉 / 300
- 游戏 2.官兵捉贼 / 301
- 游戏 3.踩气球 / 302
- 游戏 4.浮出乒乓球 / 303

游戏 5.传染病

/ 304

游戏 6.南太平洋

/ 306

游戏 7.缩小包围圈

/ 307

游戏 8.透支

/ 309

游戏 9.做鬼脸

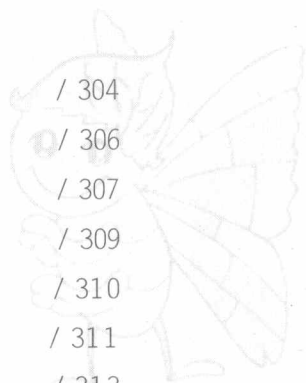
/ 310

游戏 10.水气球

/ 311

游戏 11.捉迷藏

/ 313



19. 经典小游戏

游戏 1.拍七令

/ 316

游戏 2.拍牌游戏

/ 317

游戏 3.真真假假

/ 318

游戏 4.“运水”摸鱼

/ 319

游戏 5.脑筋转弯

/ 320

游戏 6.超级乒乓

/ 322

游戏 7.船东和青蛙

/ 324

游戏 8.传说中的塔

/ 325





上 故事



内容好 故事

破冰游戏



故事又示宽效能

