

迄今为止国内第一本管理培训游戏的大集合

8大类 近300个游戏

➔ 培训师案头必备的实战宝典

➔ 人力资源经理及其他管理人员智慧管理的妙计锦囊

➔ 业内人士必读的行业精华

# 管理

众行管理资讯研发中心 编著

广东经济出版社

# 培训 游戏全案

# GAME



- 全 程能力训练
- 新 颖管理感悟
- 体 会学习乐趣
- 验 证培训效果

# 管理培训游戏全案 GAME



迄今为止国内第一本管理培训游戏的大集合

众行管理资讯研发中心 编著

广东经济出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

管理培训游戏全案/众行管理资讯研发中心编著. —广州: 广东经济出版社, 2003.4

ISBN 7-80677-384-3

I. 管… II. 众… III. 企业管理-教材 IV. F270

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 016820 号

出版发行	广东经济出版社 (广州市环市东路水荫路 11 号 5 楼)
经销	广东新华发行集团
印刷	东莞新丰印刷有限公司 (东莞市凤岗镇天堂围乡)
开本	889 毫米×1194 毫米 1/16
印张	27.5 3 插页
字数	635 000 字
版次	2003 年 4 月第 1 版
印次	2003 年 4 月第 1 次
印数	1~7 000 册
书号	ISBN 7-80677-384-3 / F·821
定价	68.00 元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与承印厂联系调换。

发行部地址: 广州市合群一马路 111 号省图批 107 号

电话: (020) 83780718 83790316 邮政编码: 510100

邮购地址: 广州市东湖西路邮局 29 号信箱 邮政编码: 510100

(广东经世图书发行中心)

本社网址: [www.sun-book.com](http://www.sun-book.com)

·版权所有 翻印必究·

## 众行管理资讯编辑委员会

主 编：刘永中

编 委：金才兵 田 先 王 瑜 宁 菱

王治慧 何秀华 伞秋月 余雪梅

高 珊 郑彩容 张雪琳 陈蕾宁

插 图：叶青松

# 总 序

**潮流兴拓展。**中国暨南大学 140 名 2002 级 MBA 新生的第一堂课便是到某基地进行团队建设拓展活动，与此同时，中欧国际工商学院 180 余名 EMBA 新学员与北大光华管理学院的 100 名 EMBA 学员也开进了拓展基地的大门。自 1999 年清华大学勇开先河以来，拓展训练作为弘扬积极进取的人生态度和团队合作精神的一种时尚，正在被越来越多的企业人士和 MBA 学子所接受和认识。

英国有句谚语：“**If I tell you , you will forget; If I show to you , you will remember; If I do with you , you will sure remember.**”拓展热的兴起，说明了人们在“听——看——做”这一思维与行动相结合的渐进过程中自我角色的转换，以及随之而来的对这种转换的强烈认同与需求。实际上，拓展训练就是一种管理培训游戏。本书将要向您展示的丰富的各类游戏，都是恰到好处地契合了这一需求，从而实现了趣味性、直观性与实用性三者的完美结合。

作为业内最大的专业培训机构之一，我们提供着 11 大类百余门课程，每年提供 500 多天次的各类专业培训，迄今为止，已有 2 万余位人士通过我们的课程培训受益匪浅。培训游戏作为培训课程中的一种手段，深受学员的欢迎。因此，我们完全可以对您说，**本书的每一个游戏都是经过精心设计的——它经过了我们的几十位专业培训导师多年来培训实践的检验**，并由此获得了进一步的修改和完善，使之更符合培训实践的需要。正是在这个不断完善的过程中，我们更加深刻地感觉到，整个培训行业、管理阶层以及所有对培训感兴趣的同仁们，必定也存在着这种迫切的需求，基于分享、交流的初衷，我们整理和编撰了本书。我们深信，本书必将成为所有培训师案头必备的实战宝典、人力资源经理及其他管理人员智慧管理的妙计锦囊、业内人士必读的行业精华。

我们最终决定给这本书命名为《管理培训游戏全案》，因为它是迄今为止国内第一本管理培训游戏的大集合。经过系统的研究和分析，我们发现，所有成功的职业人士，他们身上无不具备着一些共同的素质和能力，而最基本的有以下 8 种能力：

- 创新能力；
- 沟通能力；
- 团队协作能力；
- 应变能力；
- 学习能力；
- 思维能力；

领导能力；  
激励能力。

而整个培训界名目繁多的各种培训，无一不是围绕培养和提高这八项能力而进行的。基于这个结论，我们开发和编撰了共八大类近 300 个游戏，几乎囊括了所有的培训主题。无论哪一种课程，无论哪一类场合，您都可以轻松地在我们的大全中找到与之相适应的游戏，以使您的培训更具魅力和活力，更为有趣和有效。

本书中的每一个游戏都有一幅与之相配的有趣的漫画。这正是我们精心设计的另一个独创之处。我们相信，越是深刻的道理，其表现形式往往越简单。因此，在力求每一个游戏都清晰实用的同时，我们运用了漫画这种充满创意和灵气的表现形式，或生动点题，或巧妙写意，或讽刺警醒，或幽默劝喻……不同的角度，不同的创意，不同的手法，却只为了一个共同的宗旨——让您更简捷、更快速、更有效地达到自己的需求。比如在第二部分沟通篇的第五个游戏《机器人》中，我们设计了这样一幅漫画：两个蒙面人相对而行，不幸撞到了一起，伴随着“砰”的一声，我们的点睛之笔飘然而出——为什么一定要相撞后才考虑改变方向？这样的漫画，寥寥几笔，简洁的画面传达出的却是令人幡然醒悟的日常哲理，从而给人留下了余味无穷的思考空间。

本着“实用”的原则，为了便于您更有效地利用本书，我们在书前特别加入了一份**游戏快速检索表**，这张表格共分为游戏编号、游戏名称、训练能力主题、游戏形式和页码等几个主要项目，其中训练能力主题共分八大类，即上面我们所说的创新、沟通、团队协作、应变、学习、思维、领导、激励八项能力，游戏形式包括个体、小组、集体三种形式，这样，同一个游戏，您就可以根据自己的实际需要，随心所欲地加以运用。不过，我们要郑重提醒您的是，游戏只是一种工具，一个手段而已，它并不能替代您付出的辛勤劳动，因此，在游戏的运用上，我们提倡“适当和适度相结合”的原则，那种为了游戏而游戏，纯粹追求形式或是有趣的目的，是我们所不愿意看到的。

最后想要告诉您的是，这本书从策划、构思到整理、编撰和出版，经过了全体工作人员的辛勤耕耘，但我们更期待的是——您的参与。好的东西需要分享，而分享正是一个检验和完善的过程。因此，我们真诚地希望，在这本书中，我们奉献给您的，不只是几百个游戏；更重要的是，这是一个开放的舞台，分享与沟通、交流与融合、创新与进步——这才是我们最终要达到的目标，也是有待您与我们共同努力的目标。如有任何意见与我们分享，请致电 [info@gecprogram.com](mailto:info@gecprogram.com)，或登陆网站 [www.gecprogram.com](http://www.gecprogram.com)。

众行管理资讯研发中心  
2002 年 12 月

# 《管理培训游戏全案》快速检索表

## 使用说明:

① 此表便于读者针对不同的游戏主题,来选择合适的游戏,并能迅速地查寻到其在页码。例如要查找沟通类主题的游戏,就可以沿着训练主题中的“沟通”纵向看,所有标注“√”的游戏都以沟通为主题的,而且在最右边的页栏中标有其准确的页码位置。

② 此表便于读者快速了解不同的游戏是属于哪一类的主题,并且适合采用哪一类形式来进行。

例如当看到“返老还童术”这个游戏名称时,横向看会发现与训练主题中“创新”“思维”所对应的方格中各有一个“√”,这表示“返老还童术”这个游戏可运用于“创新”“思维”这两个不同的主题;并且此游戏宜采用集体的形式来进行。

③ 表中的游戏编号是表明该游戏所属哪一部分的第几个游戏。例如“4-5”,表明此是第四部分的第五个游戏。

游戏 编号	游戏名称	训练主题								游戏形式			页
		创 新	沟 通	团 队	应 变	学 习	思 维	领 导	激 励	个 体	小 组	集 体	
1-1	返老还童术	√					√					√	3
1-2	你已经习惯了吗	√			√						√		4
1-3	“虚伪”的真理	√					√				√		5
1-4	九个点	√				√				√			7
1-5	十六个点	√								√			8
1-6	传球	√	√									√	9
1-7	公司大拼图	√	√								√		10
1-8	巧解绳结	√	√	√							√		11
1-9	大塞车	√		√							√		12
1-10	踩高跷	√		√							√		14
1-11	你看见了什么	√					√			√			15
1-12	盒中有乾坤	√									√		16
1-13	作诗一首	√	√							√			17
1-14	自由联想	√							√			√	19
1-15	头脑风暴	√									√		20

管理培训游戏全案

(续表)

游戏编号	游戏名称	训练主题								游戏形式			页
		创新	沟通	团队	应变	学习	思维	领导	激励	个体	小组	集体	
1-16	农夫的遗嘱	√								√			21
1-17	切蛋糕	√					√			√			23
1-18	正方形	√					√			√			24
1-19	偶数游戏	√					√			√			25
1-20	水池	√					√			√			26
1-21	分割图形	√					√			√			27
1-22	奇妙的正方形	√					√			√			28
1-23	微软的智力题	√					√			√			29
1-24	形象刺激法	√					√			√			30
1-25	创新算法	√					√			√			40
2-1	生肖分组		√	√								√	45
2-2	印象卡		√	√							√		46
2-3	逼逼波		√	√							√		48
2-4	跨越雷区		√	√							√		49
2-5	机器人		√	√							√		50
2-6	天才猎头		√	√								√	51
2-7	招聘游戏		√	√							√		53
2-8	信息收发		√	√								√	56
2-9	词语选择		√	√							√		58
2-10	谁想听你讲		√					√			√		59
2-11	情感传递		√	√							√		60
2-12	在公司的转型期		√									√	63
2-13	较量		√								√		66
2-14	三分钟测试		√							√			68
2-15	猜名人游戏		√								√		70
2-16	自己的柠檬		√			√						√	71
2-17	解手链	√	√									√	72
2-18	囊中失物		√				√					√	73
2-19	瞎子摸号		√				√				√		74
2-20	磨破了的衬衣		√									√	75
2-21	给讲师的一封信		√							√			77
2-22	给上司的一封信		√							√			79



(续表)

游戏 编号	游戏名称	训练主题							游戏形式			页	
		创 新	沟 通	团 队	应 变	学 习	思 维	领 导	激 励	个 体	小 组		集 体
2-23	关于本人自己的合同		√							√			81
2-24	聪明的小明		√									√	83
2-25	请记住我的名字		√									√	84
2-26	期望目标讨论会		√				√					√	85
2-27	I'm very happy!		√	√								√	86
2-28	让嘉宾闪亮登场	√	√						√		√		87
2-29	“错位”交谊会		√				√					√	88
2-30	化解对抗		√			√	√		√		√		89
2-31	攻破界限		√		√		√				√		92
2-32	动物本性		√		√		√				√		94
2-33	平静一下		√								√		96
2-34	保持默契		√			√		√			√		98
2-35	你的通行证		√		√		√					√	101
2-36	神奇的标签		√				√					√	102
2-37	宾戈游戏		√				√					√	103
2-38	不太“正常”的问题		√									√	104
2-39	冬天里的一把火		√									√	105
2-40	你是什么星座		√		√							√	107
2-41	寻找共同点和不同点		√				√					√	108
2-42	集体握手		√			√						√	109
2-43	超感知觉		√		√							√	110
2-44	打开你的绿灯	√	√	√							√		112
2-45	设计自己的墓志铭	√	√						√			√	113
2-46	随意涂写的反馈栏		√			√		√				√	114
2-47	反响卡片		√			√	√	√					115
2-48	两张挂图		√		√		√					√	116
2-49	神秘人物		√	√		√						√	117
2-50	学员照片		√	√		√						√	119
2-51	预想中的顾虑		√	√					√		√		120
2-52	我是记者		√	√		√					√		121
2-53	让我们谈谈		√								√		122
2-54	进化论		√	√								√	123

管理培训游戏全案

(续表)

游戏 编号	游戏名称	训练主题								游戏形式			页
		创 新	沟 通	团 队	应 变	学 习	思 维	领 导	激 励	个 体	小 组	集 体	
2-55	配对游戏		√									√	124
2-56	强调积极		√								√		125
2-57	提供赞美		√	√							√		126
2-58	分享时刻		√	√							√		127
2-59	寻宝游戏		√	√							√		129
2-60	扑克组合		√								√		130
2-61	讲师考核		√									√	132
2-62	显而易见的论点		√									√	133
2-63	等待开始		√			√						√	134
2-64	我的期望		√							√			135
2-65	讲师的镜子		√			√				√			137
2-66	积极暗示的威力		√									√	138
2-67	销售培训中的异议处理		√									√	139
2-68	学穿夹克衫		√			√						√	140
2-69	66 技巧		√								√		142
2-70	握手		√			√						√	143
2-71	双臂交叉的练习		√				√					√	144
2-72	一次非语言的自我介绍	√	√	√							√		145
2-73	是下巴还是面颊		√			√						√	146
2-74	固有的思维模式		√	√			√					√	147
2-75	单向交流和双向交流		√	√								√	149
2-76	阅读练习		√				√					√	150
2-77	算术测试		√				√					√	152
2-78	对指示的不从与从		√				√					√	154
2-79	聆听训练		√			√						√	155
2-80	跟从口头指示		√			√						√	157
2-81	传递信息		√			√					√		158
2-82	猜谜语		√									√	160
2-83	撕纸		√									√	161
2-84	图形		√	√			√				√		163
2-85	学习者的故事		√					√			√		164
2-86	十个重要问题		√					√				√	165

《管理培训游戏全案》快速检索表

(续表)

游戏 编号	游戏名称	训练主题								游戏形式			页
		创 新	沟 通	团 队	应 变	学 习	思 维	领 导	激 励	个 体	小 组	集 体	
2-87	登上台阶		√					√			√		166
2-88	三项说明		√								√		167
2-89	粉笔线		√								√		168
3-1	生日线		√	√						√			171
3-2	踩轮胎		√	√					√	√			172
3-3	怪兽	√	√	√			√			√			173
3-4	奖金竞争		√	√		√				√			174
3-5	迷失丛林		√	√	√					√			175
3-6	蜘蛛网	√		√			√			√			178
3-7	全体离地			√	√	√				√			179
3-8	清道夫之猎			√			√	√		√			180
3-9	风中劲草			√			√			√			181
3-10	信任空中飞人		√	√			√			√			182
3-11	电网		√	√	√					√			184
3-12	小泰山		√	√							√		185
3-13	呼啦圈	√		√		√					√		186
3-14	建桥	√	√	√							√		187
3-15	建塔	√		√	√						√		188
3-16	飞行器	√		√							√		189
3-17	空方阵		√	√							√		190
3-18	核弹头	√	√	√							√		193
3-19	拼图游戏		√	√							√		194
3-20	背摔		√	√			√				√		195
3-21	盲行			√						√			196
3-22	双赢		√	√			√				√		198
3-23	拓展训练	√	√	√								√	199
3-24	生存考验游戏	√	√	√							√		203
3-25	旗人旗事		√	√					√		√		204
3-26	人椅		√	√								√	205
3-27	人浪			√								√	206
3-28	啦啦队		√	√					√		√		207
3-29	人山人海			√					√			√	208

(续表)

游戏编号	游戏名称	训练主题								游戏形式			页
		创新	沟通	团队	应变	学习	思维	领导	激励	个体	小组	集体	
3-30	扩大市场份额		√	√	√		√				√		209
3-31	鼓舞飞扬		√	√					√		√		210
3-32	与虫子斗一番		√	√							√		211
3-33	风火轮		√	√							√		212
3-34	七巧板		√	√							√		213
3-35	建桥过河		√	√							√		214
3-36	食人鱼河		√	√	√						√		215
3-37	集体智慧	√	√	√			√					√	216
3-38	一台戏		√	√				√			√		218
3-39	理想的工作环境	√	√	√							√		221
3-40	绳索课程			√							√		222
3-41	快乐起来			√				√			√		223
3-42	电子篱笆			√								√	224
3-43	沙滩排球			√								√	225
3-44	组合滑雪队		√	√							√		226
3-45	穿越雷区			√			√				√		228
3-46	信任行走		√	√				√			√		229
3-47	荡杆		√	√							√		231
3-48	平衡箱		√	√							√		232
3-49	柱子		√	√							√		233
4-1	时间管理				√		√			√			237
4-2	掌声响起来				√				√			√	238
4-3	不要害怕变化	√			√	√					√		239
4-4	快指				√		√					√	240
4-5	雨点变奏曲				√		√					√	241
4-6	比比谁高		√	√	√						√		242
4-7	一唱一和	√	√		√					√			243
4-8	健忘的故事大王	√	√		√		√				√		245
4-9	对答如流	√			√		√				√		246
4-10	随机的理由	√			√		√				√		248
4-11	戏剧的对白	√	√		√						√		249
4-12	物品拍卖				√		√					√	251

《管理培训游戏全案》快速检索表

(续表)

游戏 编号	游戏名称	训练主题								游戏形式			页
		创 新	沟 通	团 队	应 变	学 习	思 维	领 导	激 励	个 体	小 组	集 体	
4-13	恐惧“阻力”				√				√		√		256
4-14	婚宴上的宾客	√			√					√			258
4-15	玩具公司	√			√						√		261
4-16	短语接龙	√			√							√	264
5-1	禅宗心印	√				√						√	269
5-2	小男孩					√					√		270
5-3	克服讲师恐惧			√		√			√		√		271
5-4	意识和能力的培养					√			√	√			274
5-5	学习模式					√	√		√	√			275
5-6	数字游戏				√	√	√		√	√			277
5-7	学习曲线					√	√		√		√		278
5-8	大脑的记忆力					√	√		√			√	280
5-9	如何记忆关键字			√		√	√					√	281
5-10	踢足球		√	√		√					√		283
5-11	自我SWOT分析		√	√		√					√		284
5-12	学习障碍	√		√		√						√	285
5-13	不考试的测试		√	√		√					√		287
5-14	对掌推			√	√	√		√			√		288
5-15	错位的点					√	√			√			289
5-16	境由心造					√			√	√			290
5-17	联想记忆					√	√					√	291
5-18	除旧布新				√	√			√	√			292
5-19	按字母顺序复习					√	√			√			293
5-20	快速复习					√	√		√	√			295
5-21	要点复习法					√	√			√			296
5-22	有奖竞答					√	√			√			297
5-23	掌握核心内容				√	√	√				√		298
5-24	写给自己的一封信					√			√	√			300
6-1	狗鱼综合症	√					√					√	305
6-2	列队行进的毛毛虫			√			√					√	306
6-3	乏味的玩笑						√					√	307
6-4	第四名也同样重要					√	√		√		√		308

管理培训游戏全案

(续表)

游戏 编号	游戏名称	训练主题							游戏形式			页	
		创 新	沟 通	团 队	应 变	学 习	思 维	领 导	激 励	个 体	小 组		集 体
6-5	阿希试验						√		√		√		310
6-6	做还是不做						√		√		√		313
6-7	辨别行为类型		√		√		√	√				√	315
6-8	我们的观察力如何						√		√		√		318
6-9	五个简单的问题						√		√	√			319
6-10	精神的力量		√				√		√			√	320
6-11	一栋新房子						√				√		321
6-12	隐藏的正方形	√		√			√			√			322
6-13	请按指令做						√					√	324
6-14	隐藏的三角形			√			√					√	325
6-15	退一步海阔天空	√	√				√				√		326
6-16	一个苹果里有多少树	√					√			√			327
6-17	教师也会犯错			√			√					√	328
6-18	提高价值						√	√	√		√		329
6-19	束缚你的因素	√					√		√			√	331
6-20	察言观色		√				√			√			332
6-21	预先准备		√		√		√			√			334
6-22	雕塑作品		√				√		√		√		338
6-23	小菜一碟	√					√				√		340
6-24	把冰箱卖给爱斯基摩人	√	√				√				√		342
7-1	对工作的不同理解		√			√	√	√				√	347
7-2	自我测试		√	√		√	√	√		√			348
7-3	数数有几个F					√	√	√		√			349
7-4	建绳房		√	√		√	√	√				√	350
7-5	特尔斐决策技术			√		√	√	√				√	352
7-6	授权方式		√	√		√	√	√				√	353
7-7	趣味篮球		√	√		√	√	√				√	354
7-8	巧妙分组法	√	√	√		√	√	√	√		√		355
7-9	随机分组法	√	√	√		√	√	√			√		356
7-10	扑克牌分组法	√	√	√									358
7-11	美妙的安静法		√	√									359
7-12	交换钞票		√	√									360

《管理培训游戏全案》快速检索表

(续表)

游戏 编号	游戏名称	训练主题								游戏形式			页
		创 新	沟 通	团 队	应 变	学 习	思 维	领 导	激 励	个 体	小 组	集 体	
7-13	交换主意		√	√									361
7-14	收集与反馈		√	√									362
7-15	铁达尼号		√	√	√								363
7-16	排除定时炸弹		√	√	√	√	√	√			√		365
7-17	涉水爆破		√	√	√	√	√	√			√		366
7-18	八爪鱼		√	√	√	√	√	√			√		367
7-19	鲤鱼潭		√	√	√	√	√	√			√		368
7-20	迷宫		√	√	√	√	√	√			√		370
7-21	穿梭时空隧道		√	√		√	√	√			√		372
7-22	打造领袖		√	√		√	√	√		√			373
7-23	授权之道		√	√		√	√	√				√	376
8-1	动机练习		√				√		√			√	381
8-2	飞虎队		√	√	√	√	√		√		√		382
8-3	甩掉烦恼		√	√	√	√			√			√	383
8-4	神秘人物的神秘礼品		√	√					√		√		384
8-5	你是哪一类员工		√	√					√			√	385
8-6	国家销售代表测试		√				√		√			√	386
8-7	99.9%怎么样		√				√		√			√	387
8-8	有趣的活动告示牌		√	√			√		√			√	389
8-9	少一把椅子		√	√					√			√	390
8-10	起立与轻拍			√					√			√	391
8-11	乐队总指挥							√	√			√	392
8-12	共享好主意	√	√	√		√	√		√			√	393
8-13	争夺5元		√			√	√		√		√		394
8-14	奖励的好处		√			√	√		√		√		395
8-15	好的信息反馈		√	√		√			√			√	396
8-16	愉快地走开		√	√		√			√			√	397
8-17	共度好时光		√	√					√			√	398
8-18	吹塑玩具		√	√					√		√		399
8-19	兔子舞		√	√					√			√	400
8-20	课间操		√						√			√	401
8-21	同一首歌		√	√		√			√			√	402

大型管理工具书

(续表)

游戏 编号	游戏名称	训练主题								游戏形式			页
		创 新	沟 通	团 队	应 变	学 习	思 维	领 导	激 励	个 体	小 组	集 体	
8-22	坦然自信地应对	√	√	√	√	√		√	√		√		403
8-23	笑对小错	√	√		√	√			√			√	404
8-24	幸运饼干	√	√	√		√	√	√	√		√		405
8-25	角色模特		√	√					√			√	407
8-26	支柱	√	√	√		√			√		√		408
8-27	购买奖品		√	√		√			√			√	409
8-28	精神旅途		√	√					√			√	410
8-29	混乱					√		√	√			√	413
8-30	发声练习								√			√	414



# 目 录

## 第一部分 创新游戏

1-1 返老还童术.....	(3)
1-2 你已经习惯了吗.....	(4)
1-3 “虚伪”的真理.....	(5)
1-4 九个点.....	(7)
1-5 十六个点.....	(8)
1-6 传球.....	(9)
1-7 公司大拼图.....	(10)
1-8 巧解绳结.....	(11)
1-9 大塞车.....	(12)
1-10 踩高跷.....	(14)
1-11 你看见了什么.....	(15)
1-12 盒中有乾坤.....	(16)
1-13 作诗一首.....	(17)
1-14 自由联想.....	(19)
1-15 头脑风暴.....	(20)
1-16 农夫的遗嘱.....	(21)
1-17 切蛋糕.....	(23)
1-18 正方形.....	(24)
1-19 偶数游戏.....	(25)
1-20 水池.....	(26)
1-21 分割图形.....	(27)
1-22 奇妙的正方形.....	(28)
1-23 微软的智力题.....	(29)
1-24 形象刺激法.....	(30)
1-25 创新算法.....	(40)

## 第二部分 沟通游戏

2-1 生肖分组.....	(45)
2-2 印象卡.....	(46)