



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

创新不仅改变我们自己、改变我们的工作，

同时还改变了整个世界。

积极创新，主动创新，

正是每一个期望改变、渴望进步的人所追求的。

本书正可以作为创新的指导。

创新



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

创新不仅改变我们自己、改变我们的工作，
同时还改变了整个世界。

积极创新，主动创新，
正是每一个期望改变、渴望进步的人所追求的。
本书正可以作为创新的指导。

创新



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

创新能力需要培养。在提高创新思维能力的方法中,游戏是最简洁、最直接也是最有效的。本书结合现实情况,将创新类游戏分成九个小类,分别是:培养学员实践创新能力的游戏、培养学员进行多方面创新的游戏、培养学员观察能力的游戏、培养学员应对变化能力的游戏、培养学员解决问题能力的游戏、培养学员发散思考能力的游戏、培养学员运用创新思维能力的游戏、培养学员突破固有思维的游戏、培养学员逻辑思考能力的游戏。

本书精选的游戏能有效地锻炼学员的创新思维,帮助他们拓宽思路,使他们能够另辟蹊径地看待并解决问题。本书是培训师和人力资源管理者必备的工具书。

图书在版编目(CIP)数据

培训游戏全案·创新:升级版/经理人培训项目编写组编. —2版. —北京:机械工业出版社, 2010.4

(经理人管理培训游戏全案)

ISBN 978-7-111-30159-2

I. ①培… II. ①经… III. ①企业管理—能力培养
IV. ①F270

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第048728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 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2版第1次印刷

170mm×242mm·18.75印张·1插页·253千字

0001—6000册

标准书号:ISBN 978-7-111-30159-2

ISBN 978-7-89451-475-2(光盘)

定价:45.00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，主要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升级版编写工作。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

游戏，也许有人会对它嗤之以鼻，认为它是一种小孩子玩的东西，没有什么价值。但是游戏的下列特点使得它在管理培训中占有举足轻重的地位：

- 游戏带来多样性，多样性是增添学习乐趣的调料
- 游戏带来互动，带来培训效率的提升
- 游戏可以使我们重拾童真，找到创新的乐趣
- 游戏可以帮助我们加快彼此的了解和沟通

由于游戏具有上述特点，所以我们必须认识到游戏的重要性。

于游戏中寻找乐趣，于乐趣中获得知识是本丛书的最大宗旨。本书中的游戏具有娱乐性和学习性为一体的特点，而且内容丰富、形式多样，因此能较大地培养学员对课程的浓厚兴趣，调动学习积极性，全面促进他们的学习和工作。

游戏是“互动”的一种方式，互动带来效率的提升。本书提供的“互动”或“游戏”方法可以促使学员高度地参与，提高培训的效率。

本书集中收集了创新类的游戏，通过通俗易懂的、互动性强的游戏，在最大限度上激发了学员的创新精神和创造力。

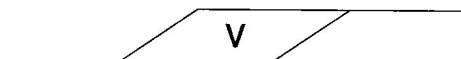
在本书的编写过程中，经理人培训项目编写组的每个人都做出了很多贡献。他们是：罗瑜、宋薇、刘士平、王秀华、隋晓明、刘凤茂、赖伟、赵宏、韩宇、白成太、刘强、孙小明、李南、杨柳、李红霞。

目 录

丛书序

前 言

☞ 培养学员实践创新能力的游戏	1
游戏 1——阴阳变	3
游戏 2——“高”的较量	5
游戏 3——装甲技师	7
游戏 4——大怪兽挑战	10
游戏 5——强壮“催化剂”	13
游戏 6——雨林奇迹	15
游戏 7——鸡蛋保卫战	17
游戏 8——舒适公交车	19
游戏 9——举胖子	21
游戏 10——长江大桥	23
游戏 11——你自己的时装秀	25
☞ 培养学员进行多方面创新的游戏	27
游戏 1——龙行虎步	29
游戏 2——体积是多少	31



游戏3——自我介绍	37
游戏4——创新的障碍	39
游戏5——白纸黑字	41
游戏6——无限创意	43
游戏7——赤壁之战	46
游戏8——跨越激流	48
游戏9——鱼与渔的故事	50
游戏10——联想大比拼	52
游戏11——百变创意	54
游戏12——疯狂创新	56
游戏13——巧变正方形	58
游戏14——怪兽	61
游戏15——从民俗谈起	63
游戏16——共享好主意	65
游戏17——花样百出	67
游戏18——美丽风景线	69

☞ 培养学员观察能力的游戏

游戏1——敏锐观察力	73
游戏2——找回自己的梨	75
游戏3——少女或老妇	77
游戏4——分田产	79
游戏5——图形转换	81
游戏6——车往哪儿开	83
游戏7——错位的点	85
游戏8——形象刺激法	87
游戏9——船长是何时被害的	90

☞ 培养学员应对变化能力的游戏

游戏1——你的姓名,我的姓名	95
----------------------	----

创

新

☺

升级版

☺

游戏 2——转换左右脑	98
游戏 3——聪明的抉择	100
游戏 4——声东击西	102
游戏 5——“变”的意义	104
游戏 6——高明的推销员	106
游戏 7——遇 7 便鼓掌	108
游戏 8——“简单”的算术题	110
游戏 9——变化是力量的源泉	112
游戏 10——戏剧天才	114
游戏 11——习惯≠最优	116
游戏 12——打结的绳子	118
游戏 13——健忘的故事大王	120
 培养学员解决问题能力的游戏	123
游戏 1——反间谍作战	125
游戏 2——巧破假药案	128
游戏 3——天才剧作家	132
游戏 4——智慧钥匙	137
游戏 5——借东风	140
游戏 6——十字路口	142
游戏 7——图里乾坤	144
游戏 8——建造楼房	146
游戏 9——挡风玻璃上的弹孔	149
游戏 10——作诗一首	151
游戏 11——生日蛋糕	153
游戏 12——玩具公司	155
游戏 13——45 分钟	157
游戏 14——微软的智力题	159
 培养学员发散思考能力的游戏	161
游戏 1——密码高手	163

游戏2——发散推理	165
游戏3——关联巧记培训	167
游戏4——快速发散思维	169
游戏5——串歌名	172
游戏6——超级联想力	174
游戏7——接龙	176
游戏8——应答自如	178
游戏9——小问题难倒你	180
游戏10——找位置	182
游戏11——沙漠奇案	183
游戏12——提高价值	185
游戏13——短语接龙	187

☞ 培养学员运用创新思维能力的游戏

游戏1——创造力的创造	191
游戏2——欢乐速答	193
游戏3——集体创造力	195
游戏4——创造游戏	197
游戏5——极速思维挑战	199
游戏6——极限创意思考	201
游戏7——创造力五步培训	203
游戏8——编故事	208
游戏9——抽火柴	210
游戏10——扑克牌分组法	212
游戏11——六盒冰红茶	214
游戏12——多多益善	216
游戏13——克服墨守成规的心理	218
游戏14——动物大会	221
游戏15——理想的工作环境	223
游戏16——婚宴上的宾客	225

游戏 17——Take the Challenge!	228
游戏 18——创造能力测试	230
 培养学员突破固有思维的游戏	235
游戏 1——“成功”之路	237
游戏 2——改变你的习惯	243
游戏 3——突破行为习惯	245
游戏 4——“天才”学员	247
游戏 5——巧断分家案	249
游戏 6——狮蚁乔的故事	251
游戏 7——隐藏的正方形	254
游戏 8——九个点	256
游戏 9——一个桔子里有多少树	258
游戏 10——狗鱼的悲哀	260
游戏 11——场院	262
 培养学员逻辑思考能力的游戏	265
游戏 1——“聪明”的海盗	267
游戏 2——复杂的逻辑推理	272
游戏 3——数独游戏	275
游戏 4——最好的问题	277
游戏 5——失踪的一元钱	279
游戏 6——分遗产	281
游戏 7——博弈游戏	284
游戏 8——连锁逻辑问题	286
游戏 9——考考你的逻辑能力	288

创新

培养学员实践创新能力的游戏

通过本节游戏,将可以学到:

- ★ 选择合乎实际的创意。
- ★ 在实践中修正创意的能力。
- ★ 合理利用资源进行创新。
- ★ 团队合作创新的能力。
- ★ 动手操作的能力。



❖ 游戏1 —— 阴阳变

创意能力在大多数时候都不是可以凭空而生的。要想有所创新，通常都需要对相关事物有较为深刻的了解。从了解细节的角度来进行一些创新思维的培训，是设计本游戏的初衷。当然，作为一个培训类游戏，它还包含了互相沟通等相关意义。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养细节分辨能力的游戏，同时还可以加强学员间的沟通。

步骤：

1. 将参加游戏的学员分成男学员和女学员两组。如果参加学员为单一性别，则不建议采用本游戏。
2. 给两组分别发布任务，男学员组需要在小组中找出一名男学员并将他打扮成女性；而女学员组需要在小组中找出一名女学员并将她打扮成男性。
3. 要求两组成员不得互相沟通，并给出 15 分钟供他们完成任务。
4. 完成任务后，由男士为女扮男装者评分；而由女士为男扮女装者评分。
5. 此轮游戏完成之后，培训师宣布和第一轮同样的任务，但这次男学员组和女学员组可以和对方进行沟通，在征得对方的同意之后，由培训师安排地点，双方各派一名代表进行沟通，并说明可以互借物品。
6. 这一次给出 20 分钟的时间，互相沟通不能超过 2 次，每次不能超过 3 分钟。
7. 完成任务后，同样由两组学员互相评分，看看分数与第一轮有什么变化。
8. 培训师组织大家进行相关讨论。

相关讨论

1. 第一次进行任务时，大家互相对要完成的任务有哪些看法？对于完成任

务所需要的知识，大家都掌握了哪些？

2. 作为男（女）性，你是否能对对方进行的装扮进行合理性评定？在哪些方面对方根本不了解，在哪些方面对方的了解比较到位？

3. 在第二轮中进行沟通时，大家主要就哪些方面进行了沟通？互相借了哪些物品来完成任务？这些物品体现了哪些关键因素？

4. 从创新的角度来看，哪些方面属于合理的创新？哪些方面属于纯粹的凭空想象？

总结

1. 介绍本游戏时，培训师的表情要比较严肃，同时要提醒双方在装扮时不得做出有辱对方的创意。

2. 对学员表现出的合理创意，给予明确的表扬。

3. 在总结中要求一些关键学员就自己完成任务时对细节的把握进行一些描述，并且询问他们这些细节在整个任务中所占的比重。

4. 创意从来就不是“无源之水、无水之鱼”。只有对可以发挥创造的事物进行充分的了解，关注一些必要的细节，才有可能产生奇妙而合理的创意。

小贴士

参与人数：全体参与，单一性别团队不宜。

时间：1 小时左右。

场地：可以互相隔开的场地。

道具：无。

应用：（1）对细节的观察。

（2）创意的基础。

（3）沟通能力。

❖ 游戏2 —— “高”的较量

竞争是创意的源泉之一。竞争中的创意，也往往更加能够经受考验。而就竞争本身来说，创意的生成有时候是一个自然而然的过程，因为出奇制胜就是一个经典的概括，同时加上参加者在竞争中的求胜心理，必然会产生许多与众不同的创新意识来。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激发学员创新意识的游戏。

步骤：

1. 将参加游戏的学员分组，每组大约 10 个人，最好不要超过 20 个人。
2. 为各组准备以下材料：扑克牌 4 张、吸管 10 根、胶带 1 卷、剪刀 1 把、牙签 20 根。
3. 要求：
 - * 各组成员利用所发给的材料，在 30 分钟内造出一座最高的塔；
 - * 塔需具备一定的坚固度和美观度；
 - * 所发给的材料之中，剪刀不能作为造塔的材料，其余材料可以任意处理。
4. 将各组分别安排在不能互相通信的地方进行任务。
5. 任务结束之后，首先比较各组塔的高度，然后比较坚固度和美观度。培训师可以自行设计评分权重进行评分。
6. 请各组派出代表讲解各小组的方案以及创意。

相关讨论

1. 你们团队形成了什么样的方案？在最初的方案中，塔大概有多高？最后实际完成的塔有多高？
2. 对于坚固和美观这两个非主要因素，你们团队经过了哪些考虑？

3. 令小组顺利建成高塔的关键性创意是什么？来自于哪位学员？
4. 在资源的利用方面，你们团队表现如何？都充分利用了吗？

总结

1. 在本游戏中，最后的完成品可以说是五花八门，充分体现了学员们高明的创意。但学员们往往对于非主要因素考虑不够，许多高塔看起来威风，轻轻一吹便倒了……

2. 对于总评分数较高的小组，培训师要给予高度的赞许；对于只关注某一方面的小组，要提醒他们多进行全局的考虑。

3. 总结时要提醒学员，创新不是全部，所有的创新必须和相关的事情保有一致性，如果完全忽视现实事情的存在凭空想象，便是毫无益处的浪费。



小贴士

参与人数：全体参与，大约 10 个人一组。

时间：游戏进行 30 分钟，讨论 30 分钟。

场地：可以互相隔离的教室等场地。

道具：扑克牌 4 张、吸管 10 根、胶带 1 卷、剪刀 1 把、牙签 20 根（每组）。

应用：（1）创新意识。

（2）全局考虑。

❖ 游戏3 —— 装甲技师

创新不仅仅是思维上的，往往还必须落实到和创新相关联的实践之上。如果创意只停留于思想状态，那么大部分的创新，对于我们普通人来说，不过是一个并不美丽的空中楼阁。本游戏主要关注创新的可执行性以及实践结果，可以对学员在创新方面的培训增加一些更为深化的主题。

游戏规则和程序

概述：

这是一个考验学员的创新思维可实践程度的游戏。

步骤：

1. 将学员分成大约 15 个人一组。
2. 在场地上画出起点线和终点线，相互间隔大约 10 米。
3. 发给每组学员 10 张报纸和 5 卷胶带，并让各组在起点线前列好。
4. 由培训师讲解游戏规则：

* 假设所有的学员都是军事科研专家，为了应对新形势，我们需要设计一种新的装甲武器，而这项武器的关键部分在于其履带。

* 现在各组有 30 分钟的时间，要求用手上分到的材料，制作出结实耐用的装甲履带。并由学员自身作为履带内核使履带运转起来。

* 各组要以尽可能快的速度将本组成员通过履带的运转运送到终点处。每次运送的人员数不限。但如果履带中途断裂，则所有已经通过的学员必须回到起点重新开始，因为你们的履带不合格。

* 制作好的履带要能够将作为内核的学员包起来。如果不能达标，则不能开始运行。每次运行之前培训师要作检查。

* 最先完成本小组所有学员的运送的小组将获得最佳创造奖。

5. 培训师发令开始之后，严格监督各小组的完成情况，一旦发现违反规则