

MAQUE
BIAN
FENGHUANG

麻雀 变 凤凰



管理、培训、生活游戏大全
蒋雪岭 著



中国经济出版社
www.economyph.com

麻雀变凤凰

——管理、培训、生活游戏大全

蒋雪岭 著



中国经济出版社

图书在版编目(CIP)数据

麻雀变凤凰:管理、培训、生活游戏大全/蒋雪岭著. - 北京:中国经济出版社, 2003.1

ISBN 7-5017-5558-2

I. 麻… II. 蒋… III. 性格形成 - 通俗读物
IV. B848.6 - 49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 069965 号

责任编辑:毛增余(010-68319287; maozengyu@sohu.com)

麻雀变凤凰——管理、培训、生活游戏大全

作 者 蒋雪岭 著
出 版 中国经济出版社
地 址 北京市百万庄北街 3 号
邮 编 100037
印 刷 北京银祥印刷厂
发 行 新华书店总经销
开 本 787×980 1/16
印 张 16.75
字 数 208 千字
版 次 2003 年 1 月第 1 版 2003 年 1 月第 1 次印刷
印 数 5000 册
书 号 ISBN 7-5017-5558-2/G·1109
定 价 29.80 元



序 言

当我刚刚拿到本书的书稿时，一种莫名的激动感觉涌上心头。在历尽艰辛之后，雪岭终于完成了《麻雀变凤凰》的创作，他终于如愿地把他沉淀已久的一些实践经验与心智感受，呈现给了广大的读者朋友。我想，这将是他的事业上的一个里程碑。同时，这也将是许许多多的朋友与他共同探究心灵深处秘密特质的开始。

“天将降大任于斯人也，必先苦其心志、劳其筋骨、饿其体肤、空乏其身……”用这样的描绘来形容雪岭的“创业历程我想一点不为过。作为协助他工作的人，我清晰地看到了他为“色彩性格”所付出的每一份努力，也深深地知道每一份成果的来之不易。

丰富的经历是一个人的财富，在经历了无数的成功与失败之后，雪岭的色彩性格理论日渐成熟与规范化了，而当这些理论逐渐完善并且在实践中收到极佳效果之后，雪岭最大的心愿莫过于把他的体会与经验与更多的朋友分享。于是，他的第一本著作《麻雀变凤凰》在这里与大家见面了。

我有幸能够较多地领会“色彩性格”深邃的内涵以及高效的实践性，同时，我也视雪岭为我心灵的导师，在面对问题的时候他为我提供了多种角度去分析，并且帮我寻找自己内心最深处的愿望，使我了解自己，同时也了解别人。

人际关系是一种哲学，快乐生活也是一种哲学。谁能把这些哲学演绎得更好，谁就是社会生活的强者！通过雪岭的方法，我开始



懂得如何去经营我自己的哲学，这似乎有点像广告宣传，但我想告诉读者的是，这些都是我内心最真实的感受！而如今，我坚定地相信，随着雪岭与更多的朋友进行沟通交流，将会有越来越多的人和我有相同的感触！

《麻雀变凤凰》是一本工具书，是“色彩性格”真正展开的开始。书中的每一个游戏都是精挑细选的结果，都值得我们去强力推荐，我相信朋友们会有兴趣在不同的场合实践这些游戏，更相信这些游戏会给您带来独特的效果。

在这里，我预祝读者朋友能从这本书中有所收获！

张路斯

于 2002 年 8 月 6 日



如何让新招聘的员工快速融入团队？
如何在稳定的基础上为团队注入积极的活力？
如何激发团队的创造力，创造性地解决问题？
如何增加工作的趣味性，使团队保持最佳的状态？
如何打破人与人之间的障碍，使团队内部高效沟通？
如何提高团队的情商水平，自如地面对压力与逆境？
如何建立充分的信任，使团队保持高度的凝聚力？
如何打造一只高绩效团队，使团队中所有人众志成城？
如何……

在团队管理中使用游戏

面对一系列的问题，《麻雀变凤凰》这本书中为你提供很多加强团队管理极为快捷、有效的游戏。

大多数游戏几乎无须费用，在工作场地就可以进行，所用的时间并不多，可能只是十几分钟，但运用过后，突破性的效果总是会随之而来。本书中每章在介绍游戏之前，都有专门的导读，你可以对游戏的使用和效果有更加明确的了解。

坦白地说，在使用“游戏”这一术语的时候，我有些担心。相比于“游戏”，可能“活动”、“练习”这样的名词更容易被商业人士接受。我坚持用“游戏”的原因是，相比于其他名词，游戏更容易产生效果，而且更容易被团队人员所接受。

团队的力量是巨大的，有效的团队管理能够集合集体的智慧，从而产生强于个体的效果，但如果团队管理不利，负作用也是巨大的。事实上，团队管理具有两重性，或者产生积极的影响，或者产



生消极的影响。团队是个体的结合，而个体之间存在着很大的差异。如何让团队成员齐心协力，是每一个管理者都关注的问题。

相对于团队“外包”的培训，时间短、费用高、还要脱产学习的特点，《麻雀变凤凰》所分享的内容，更容易使你将灵活的团队管理运用到日常的工作之中，不仅极大地降低了费用，缩短了时间，更为重要的是可以对团队产生持续的积极影响，从而增强团队的活力、创造力、凝聚力，以及团队的整体情商和逆商，最终将团队打造成一只高绩效团队。

游戏不是万能的，但管理游戏的适当使用的确可以成为你有力的工具。



如何在培训开始时，就创造出良好的氛围与融洽的气氛？
如何在培训中，使学习者一直保持良好状态，充满活力？
如何让培训过程充满乐趣，使学习者积极的完全投入？
如何在培训中，协助学习者发现，而不是填鸭式的给予？
如何使培训内容，在学习者脑中留下深刻的印象，做强有力的铭刻？
如何让学习者将培训内容，不知不觉的应用到工作中？
如何……

在培训学习中使用游戏

人们学习的内容 90% 是潜意识吸收的。

积极的学习环境、学习者之间的合作、学习者的完全投入、良好的情绪状态、在情景中学习这些都有利于潜意识的吸收和记忆。持久的记忆将更深刻地渗透到新的行为和能力中。由于这种渗透，从培训学习到工作岗位之中的转换，几乎是在不知不觉中就完成了。

游戏的适当使用，在培训学习中起着非常重要的作用。

善于使用游戏的培训者通常发现，在学习游戏中能有效的引起学习者的注意和兴趣，并对培训目的起到积极的影响。很多培训者说：“其实我们要授予的知识，学习者很多都知道了，信任、合作、创新等等。我们要做的就是唤起学习者的潜意识，在他们的脑海中留下深刻的印象。重要的是强有力的铭刻，游戏通常可以帮助我们做到这一点。”

出色的游戏（活动）会给学习者带来终生难忘的深刻记忆。当



这种记忆与学习目的紧密联系在一起时，记忆与改变也就联系起来了。

善于使用游戏的培训者知道：培训者所做的工作不是给予，而是协助学习者发现。现代人不喜欢被人说服，人们喜欢认为自己是正确的。游戏所做的就是引导，引导人们去发现。当人们自己发现了，培训的效果也就达到了。

《麻雀变凤凰》为你提供了八十个精彩的培训游戏，前三章的游戏适合做为破冰船和充能器使用，后面五章的游戏为你演示了在具体培训主题时，游戏如何具体的运用。在书的最后一章，还为你提供了自己创造的机会，你可以自己创造经典游戏。

在具体的使用时，我希望你可以先进行小范围的测试，将游戏整个操作过程完全变成自己的语言，对适当的地方做符合你情况的修改。如果你细心，还会发现大多数游戏其实适合多个主题，当你决定将游戏变换要表现的主题时，需要你有一些创造性的发挥。培训本身就是一种创造，我相信你会做的很好！

在培训学习中使用游戏，让游戏帮助你说话！



如何使自我介绍富有新意，使人立刻记住你？
如何使单调的聚会，变成令人难忘的愉快记忆？
如何使你的发言更风趣、更深刻，更有说服力？
如何提高情商，使你从容地面对压力与逆境？
如何与人建立高度的信任，提高人际关系能力？
如何使人们发现沟通不畅的原因，提高沟通能力？
如何使别人自然地认同你要表达的东西？
如何……

在生活与交际中使用游戏

提到游戏，你联想到了什么？

“童年、童趣、愉快的记忆……”我虽不能明确的猜出你的答案，但我敢肯定你会想到童年。是呀，无忧无虑的童年总是令人怀念的，尤其是童年那些好玩的游戏。如果我们很相像，都有着浓重的童年情结，那我想说《麻雀变凤凰》这本书你一定会喜欢的，因为这是一本写给成年人的游戏大全。

《麻雀变凤凰》这本书除了用在团队管理中、用在培训中，同样它也非常适合你用在生活与交际中。如果你有机会组织会议、聚会、沙龙或晚会，这些游戏对你都有非常大的帮助。即使你只是参加，你依旧可以运用。每章游戏之前的专门介绍，将帮助你更好的掌握具体的应用方法。

它可以使你将一次单调的聚会（会议），变成一次令人难忘的



回忆；使你的自我介绍不再毫无特点，而是富有新意，给别人立刻留下深刻的记忆；使你的发言风趣、幽默而又富有说服力；使别人在游戏之后自然认同你的观点；使你与别人快速的建立信任关系
.....



如何使用本书

《麻雀变凤凰》是一本特别的书。

特别之处有两方面，一是本书所适用的范围非常地广，既可以用到团队管理中、用到培训学习中，也可以用到生活与交际中；另外一个特别是，本书并不只是单纯的让大家分享一些游戏，同时也希望通过这本书可以传递给你这样一种思路，希望你可以用你的智慧继续创造。

在书的架构上，也做了相应的安排，以更好地体现这些特别之处。比如，在每章游戏的最前面，都有一个专门的导读，介绍如何在三种情况下使用游戏，使游戏更有针对性；另外，书的最后一章为你提供了自我创造的机会，你可以用你的智慧继续创造。

在进入下面的内容之前，有一点值得注意：游戏本身并不是最终的目标，它只是提高特定效果的一个方法而已，忽视了这一点就倒置了本末。游戏的使用必须基于明确的目标和预期的结果，否则游戏的效果是很小的。

本书为你提供了八十个经典游戏，为便于使用，每个游戏都有标准的模式，分为游戏目的、所需材料、所需时间、操作步骤、替代游戏、背景介绍、小窍门、提问与讨论、附加资料等单元。为了让你更好的使用本书，下面对这些单元做一下简单的介绍。



◆游戏目的

游戏必须是基于明确的目标和预期的结果而设计的，否则游戏的效果是很小的，甚至相反的。在本书中，每个游戏开始的时候，都会有一个游戏目的介绍。目的是游戏开展的核心，一切的操作都是以目的为主。

如果你细心，会发现大多数游戏在做适当调整后，还可以适合其他的主题，当然这部分需要你进行一些创造性的发挥。在写作游戏目的这一单元时，我采用了简洁的方式，没有进行更具体的描述，这样做的初衷就是希望可以给读者发挥和创造的空间。希望你在使用的时候，将这些描述先完全变成自己的语言。

◆所需材料

本书中的大部分游戏，并不需要你准备特别的材料，通常的情况下只需要纸、笔、幻灯片或分发材料。有三样东西，我希望你可以多花些精力准备。它们分别是音乐、相机、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、增强游戏效果起着非常重要的作用。像《泰坦尼克号》这个游戏中的“泰坦尼克号主题曲”和“心太软”更可以说是游戏成功的关键。音乐在游戏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。

在游戏的过程中，经常会有一些有趣、精彩的镜头，及时的将它们抢拍下来，会给整个游戏增添“神来之笔”。事后那些象征团队精神的照片，更是经常被人们挂到办公室的“明星位置”。

奖品在游戏的过程中是用来做奖励用的，适当的奖励可以提高游戏的效果。但奖励应该是无足轻重的，以至那些没有得到的人也不会受很大影响。可以多准备一些糖果或甜点，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励，甚至可以是搞笑的和荒诞的，关键是使人们开心。比如《趣味绕口令》这个游戏的获胜者，就将获得“口腔体操能手”证书。

◆所需时间

大多数游戏所花费的时间在 15 分钟左右，当然具体的时间要根据人数和情况而定，对待时间要事先进行测试。

◆操作步骤

在本书中，每个游戏都有详细的操作步骤，你可以直接按照步骤进行。另外，在实际的使用中，会需要你在游戏开始前，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，需要你自己进行创作。当然，你可以参照游戏目的这一单元。

◆替代游戏

替代游戏并不是每个游戏都有，它是对同一游戏目的的补充。有的时候，替代游戏也可以和主游戏混合使用，具体操作时你可以自己把握。

◆背景介绍

有一些游戏需要有背景介绍，背景介绍是为了让人们的游戏多一些了解，使游戏更容易进行。

◆小窍门

小窍门一般是对提升游戏效果的关键点提示，内容大多是实际操作中的经验之谈。呵呵，这一部分你可要多看几遍，很多秘诀都隐藏在这里。



◆提问与讨论

在游戏的最后，提些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。书中所列的提问与讨论的问题，可供参考，运作时还要结合你的具体情况进行设定。

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，我强烈的建议你在必要时应重新设计适合你特定情况的提问与讨论的内容。

◆附加资料

附加资料通常是一些幻灯片和分发的材料，是需要事前准备的東西。

“授人以鱼不如授人以渔”，分享八十个经典游戏，并不是我写这本书的最终目的。《麻雀变凤凰》这本书所做的不是给予，而是希望可以协助你发现，协助你用你的智慧，继续创造！

在本书的最后一章，为你提供了八个自己创造的机会。你可以根据书中所提供的“游戏原材料”，自己创造特定主题的游戏。将麻雀（游戏原材料）变成凤凰（经典游戏）的能力，是每个人都具备的，我深信这一点。

一项技能的熟悉与掌握需要一个过程，游戏的使用同样如此。在正式使用游戏前，建议你先小范围的试验一下。这样在你正式运用的时候，把握性会更大。我也建议你对游戏进行改编性的再创造，把游戏真正变成你的。



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。但在前年，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。我也建议你这样利用本书，把看书的过程也变成消化吸收的过程，毕竟书是拿来用的。当然，具体怎么做是你的权利。

好了，现在你可以将台灯调到一个合适的亮度，给自己沏一杯咖啡，开始你的“游戏之旅”了。



目 录

序言	(1)
----------	-----

本书使用在哪里

——在团队管理中使用游戏	①
——在培训学习中使用游戏	③
——在生活与交际中使用游戏	⑤
如何使用本书	①

第一章 打破坚冰，让陌生人熟悉起来的游戏

● 本章游戏在三种环境中的使用导读

◆ 游戏——超级访问	(5)
◆ 游戏——我“是”和我“喜欢”	(7)
◆ 游戏——最能代表我的动物	(10)
◆ 游戏——找到同组的人	(12)
◆ 游戏——幽默的分组相识	(14)
◆ 游戏——童年趣事	(16)
◆ 游戏——你看我像什么	(19)
◆ 游戏——两个同心圆	(21)
◆ 游戏——串名字	(23)
◆ 游戏——服从命令，听指挥	(25)