

经理人管理培训游戏全案

BIG BOOK OF MANAGER TRAINING GAMES

人力资源管理者与培训师的案头必备工具书

培训游戏金典

钟锐 编著

贯穿培训全程的108个经典游戏

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。
如何让您组织或授课的培训更有效？
培训游戏是培训出彩的“魔杖”！

108 TRAINING
GAMES



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



经理人管理培训游戏全案

BIG BOOK OF MANAGER TRAINING GAMES

人力资源管理者与培训师的案头必备工具书

培训游戏金典

钟 锐 编著

贯穿培训全程的108个经典游戏

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。
如何让您组织或授课的培训更有效？
培训游戏是培训出彩的“魔杖”！

108 TRAINING GAMES

这是一本颇具创新性的培训游戏读本,书中总结了108个经典培训游戏,其中2/3的游戏都是国内培训界从未见过的,内容涵盖了闪亮开场、打破坚冰、提高学习效率、提升情商与逆商等培训过程的方方面面。本书以贯穿培训全过程的顺序安排游戏的编排结构,是人力资源管理者 and 培训者的手头必备工具书。

图书在版编目(CIP)数据

培训游戏金典:贯穿培训全程的108个经典游戏/钟锐编著.—北京:机械工业出版社,2006.4

(经理人管理培训游戏全案)

ISBN 7-111-18824-1

I. 培… II. 钟… III. 企业管理—职工培训 IV. F272.92

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第029068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 责任校对:肖新民

封面设计:毛雨 责任印制:洪汉军

三河市宏达印刷有限公司印刷

2006年4月第1版第1次印刷

787mm×1092mm 1/16 · 19.5印张 · 2插页 · 314千字

0001—7000册

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

本社购书热线电话(010)68326294

编辑热线(010)88379001

封面无防伪标均为盗版

序

钟锐老师又出新书，委托我作序，我以杰克·韦尔奇来北京时说的一句话作为该序言的开头：商业是一场游戏。是啊，如果人每天都能以一种打游戏的心态——紧张而刺激、认真而放松、忙碌而充实地工作和生活，确是幸福。

与钟锐老师结识已有四年，又在一起合作与工作。钟锐老师是一个对培训工具研究与应用非常热衷的人，而对于性格与人的行为关系的研究有着不同寻常的热情，每每见面总是谈及性格和帮助人分析性格，我经常开他的玩笑：怎么你的道理是一切与“性”有关。我经常讲情绪调整与人的成就的关系——情商管理的课程，他也戏谑我说：你的道理是一切与“情”有关。

在经济飞速发展的今天，学习得更快是每个组织的各级领导者和每个人都应认真思考的问题！而开发关键岗位员工的能力就等于在开发企业的市场竞争力和未来！

那么，我们在每天的工作中，如何才能做到喜欢和热爱自己的工作，如何充满动力和激情，如何吸引优势团队，如何创造压力、享受压力？生活中，如何调试自己建立身心平衡？在课堂的学习中，如何使听众在培训的各个环节，始终保持高度注意力并积极参与？如何用感受代替语言，如何促成自我的发现与改变？

培训工作中出色的培训者经常采用的方法就是在培训中穿插一些妙趣横生的互动式游戏或活动。实践证明，根据内容以及现场的环境引入与主题相关的小游戏，不仅能活跃课堂气氛，将学员的思路紧紧吸引过来，而且能恰到好处地让学员对培训课程有新的启发和认识。

这本书缘起于我们对培训业多年的探索，是多年演讲和培训经验的总结。我们倡导的是互动娱乐式教育，在轻松快乐状态下的学习，强调能力开始于态度，注重人的正确价值观和态度的培养，注重对人的工作意愿和动力的激发，这些正被越来越多的企业认可和接受。

本书的一个特色就是针对培训中的各个环节提供了相对应的“知识工具”，并配备了大量的表格与图片。书中的很多游戏是从人力资源和培训从业者实际工

作出发，经过我们反复实践过的游戏，这可以有效地提高读者对所学内容的应用能力。本书在风格上一改传统的管理培训类工具书偏重纯文字叙述、严肃有余活力不足的风格，以专业而不失轻松的文笔、丰富多样而趣味十足的插图、视觉舒适的版式安排，使读者不仅可以从书中得到最新实用的信息，而且在阅读的过程中能够同时获得精神上的放松。

作为一个咨询公司负责人和讲师，钟锐老师多年的合作者，我在钟老师的性格研究中以及他的工具书中得到了很多有益的启发，相信其他朋友和读者也会有与我同样的感受。我用这篇序言来表达对作者杰出工作的钦佩，也祝您有所收获！

张耀升

海纳百（北京）成功企业管理顾问有限公司 CEO

前言

在今天这个日新月异的时代，已经很少有人喜欢听单调的说教了，所有培训师都要面对这样一个难题：如何使听众在培训的各个环节，始终保持高度注意力并积极参与？

那些出色的培训师，经常采用的方法就是在培训中穿插一些妙趣横生的互动式游戏或活动。

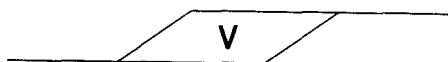
本书提供的游戏都经过精心设计与实践检验，贯穿培训全程的游戏能够帮助培训者：

- ◆在开场时，瞬间激发听众的学习兴趣。
- ◆打破僵局，创造积极与融洽的氛围。
- ◆鼓励参与，调整听众的学习心态。
- ◆打破沉闷的课堂气氛，激发听众活力。
- ◆运用故事，对听众进行感性说服。
- ◆使用测验，对听众进行理性引导。
- ◆帮助听众打破常规，激发创造力。
- ◆巧妙分组，使听众在讨论中脑力激荡。
- ◆充满乐趣地进行复习，强化记忆。
- ◆以令人难忘的方式结束课程，提升培训效果。
- ◆此外，还有更多的精彩游戏……

在本书的最后，除了附赠给大家十几张极为实用的教学图片外，同时还提供了创造的机会，供大家个性化地创作属于自己风格的经典培训游戏！

身为培训师，我们更加了解培训者的需求！

本书所有的游戏都是根据拿来即用的原则进行创作的，表格和图片可以经复印后直接使用，作者更提供了后续的支持服务方式，充分保证读者能有出色的使用效果！



如何使用本书

作为人力资源管理者与培训师的案头必备工具书，全书总结了一百多个经典的培训游戏，涵盖了培训过程中的方方面面。为了使大家更有效地利用本书，我建议读者首先来仔细了解应用这些游戏的一些基本原则。

游戏的使用必须基于明确的目标

游戏本身并不是最终目标，它只是提高特定效果的一个方法而已，忽略了一点就本末倒置了。在培训开始前，务必根据需要选择适当的游戏，绝对不可以为了游戏而游戏，更不可以通过游戏来“占用时间”。

游戏在使用前务必先做小范围测试

本着为每一次培训及每一批听众负责的原则，培训师在课程开始前，务必事先练习所选用的游戏，尤其是那些第一次做的游戏，更应该先进行小范围测试。

适用的游戏就是最好的游戏

游戏没有好坏之分，评判的标准是“是否适用”。即使是儿童玩的游戏，如果运用恰当，也会十分精彩，所以并不是简单的游戏一定不好。培训师在选择游戏时，不应过分追求激烈的、复杂的、富有挑战性的游戏。

每次使用游戏后都应听听反馈意见

在每次使用游戏后，培训师都应听取参与者的反馈意见，衡量游戏对课堂效果的影响，看看游戏是否达到了自己预期的效果，进而总结吸收游戏的精华之处。

要敢于创新，不断地对游戏进行调整

本书所提供的游戏并非是不可更改的。笔者总结这些游戏的目的就是希望能够对大家有所帮助，在使用这些游戏时，培训师尽可以对游戏进行调整、改编与再度创作，使游戏适合自己的需求。

本书提供了一百多个经典培训游戏，为便于使用，每个游戏都有标准的模式，分为游戏类型、活动形式、所需时间、场地要求、所需材料、活动目的、操作步骤、钟锐提示、相关讨论、游戏总结、附加资料等单元。为了让大家更好地使用本书，下面对这些单元作一下简单介绍。

游戏类型

说明这个游戏可以用在哪些培训环节或哪些课程中。这只是作为你选择游戏时的一个参考，你不必受此局限。如果你细心体会，会发现大多数游戏在作适当调整后，可以适用非常多的培训主题。当然，这部分需要你进行一些创造性的发挥。

活动形式

说明这个游戏所涉及的人员，是全体成员一起做、分小组做，还是个人单独做。此部分，可根据培训师的经验灵活地进行调整。

所需时间

说明进行这个游戏所需要的时间。大多数游戏所花费的时间在 10 分钟到 15 分钟左右，当然具体的时间要根据人数和情况而定。如有必要，培训师可事先进行小范围测试。

场地要求

说明这个游戏在什么地点做合适。这一点也并非绝对，培训师可根据实际情况灵活变动。

所需材料

说明进行这个游戏需要什么辅助材料。这一点请仔细阅读，务必按照提示要求进行准备。如果材料准备得不对或不充分，则很可能影响游戏的正常进行。

有三样东西，我希望你可以多花些时间准备，它们分别是：音乐、相机和奖品。

音乐在游戏的进行中对调动、引导人们的情绪，加深记忆力，增强现场效果起着非常重要的作用。在一些游戏中，音乐的恰当使用更是对游戏的成败起着关键的作用。

音乐在培训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。

相机是用来记录精彩瞬间的。在游戏的过程中，经常会有一些有趣、精彩的镜头，及时将它们抢拍下来，会给整个课程增添“神来之笔”。

事后那些象征团队精神的图片，经常被人们挂到办公室的“明星位置”；而那些让人忍俊不禁的精彩瞬间，更是让人们不时勾起对课程的美好回忆。

奖品是在游戏的过程中用来做奖励用的，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到很大影响。

可以多准备一些糖块、水果或甜点，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品，甚至可以是搞笑的和荒诞的，关键是使人们开心。比如《口腔体操》这个游戏中绕口令比赛的获胜者，就将获得“口腔体操能手”证书。

活动目的

说明这个游戏的主要目的是什么，最终应达到什么目标，即最终的归纳目标。

操作步骤

在此部分中，详细说明了游戏进行的先后步骤，培训师要做什么，听众要做什么，以及需注意的要点，所以请务必仔细阅读。当然，培训师也可以根据具体情况灵活调整。

在实际的使用中，需要在游戏开始前，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，需要读者根据具体情况进行创造。

钟锐提示

在此部分中，一般是对提升游戏效果的关键点提示，内容大多是笔者实际操作中的经验之谈，供读者参考。这一部分的内容你可要多看几遍，很多秘诀都隐藏在这里。

相关讨论

在游戏的最后，提问题有助于人们加深对游戏的理解，而对游戏进行讨论，

可以让人们交流彼此的心得。书中所列的问题，仅供参考，读者在运用游戏时可结合具体情况进行调整。

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，这个游戏就是失败的。基于此，笔者强烈建议读者在必要时重新设计适合你特定情况的提问与讨论的内容。

游戏总结

这一部分与上述“活动目的”类似，但更详细。目的是为了解决“做完这个游戏后培训师该说些什么”这一问题。书中所述只是参考，读者在使用中应多加入个性化的引导与总结。

附加资料

在此部分中，通常是一些幻灯片或分发的材料，是需要事前准备的东西（本书在创作与排版时，已充分考虑到了读者的使用需求，附加资料经复印或扫描即可使用）。

“授人以鱼，不如授人以渔”！

分享一百多个经典的培训游戏，并不是我写这本书的最终目的。本书所做的不是给予，而是希望可以协助你去发现，协助你用自己的智慧，继续创造！

在本书的最后，为大家提供了若干张极为实用的教学图片。和前面的游戏不同，笔者并未将这些图片的用途与使用方法写出来。之所以这样做，是希望给读者一些自己创造的机会。读者可以根据这些“游戏原材料（图片）”，自己创造特定主题的培训游戏。

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，但在几年前，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记号，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。

我建议你也是这样利用本书，把看书的过程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。

如果需要，可以随时和我沟通！分享是一种可以倍增的快乐，我的联系方式是QQ：183476892；电子信箱：speechmaker@263.net。

目 录

序

前言

如何使用本书

◆ 闪亮开场：瞬间激发听众兴趣的游戏 1

游戏 1——国王和天使 3

游戏 2——你看到了什么 6

游戏 3——集体按摩舞 10

游戏 4——机会来了 12

游戏 5——左手和右手 14

游戏 6——问你两个字 16

游戏 7——赌王游戏 18

游戏 8——幽默肖像画 21

游戏 9——另类排队比赛 23

游戏 10——你吃活苍蝇吗 25

◆ 打破坚冰：创造积极与融洽氛围的游戏 29

游戏 1——幽默的分组相识 31

游戏 2——最能代表我的动物	33
游戏 3——我是和我喜欢	35
游戏 4——你看我像什么	37
游戏 5——同心圆相识	39
游戏 6——错拿的姓名牌	41
游戏 7——串名字	43
游戏 8——童年趣事	45
游戏 9——抛球相识	48
游戏 10——找自己	50
游戏 11——如何记住我	51
游戏 12——名人大接触	53
游戏 13——十二生肖大聚会	54
游戏 14——十二星座大聚会	56
游戏 15——超级访问	58
游戏 16——我很欣赏我的伙伴	60

◆ 快速学习：掌握高效率学习方法的游戏

游戏 1——行为循环	65
游戏 2——好读书不好读书	68
游戏 3——听取你的建议	70
游戏 4——培训的效果	72
游戏 5——分类的妙处	74
游戏 6——创新记数法	77
游戏 7——数字连线	80
游戏 8——不同顺序的差异	84
游戏 9——无效信息的干扰	87
游戏 10——关联记忆法	89

◆ 极速充能：激发听众活力的游戏

游戏 1——李敖的妙计	93
-------------------	----

游戏2——趣味调查	95
游戏3——动物的尾巴	97
游戏4——聪明的一休	99
游戏5——我在这寻友	102
游戏6——创意回答	104
游戏7——口香糖	106
游戏8——口腔体操	108
游戏9——松鼠和大树	110
游戏10——室内气球赛	112
游戏11——陈述我的理由	114

◆ 故事会：巧妙说服的游戏 117

游戏1——胡萝卜、鸡蛋与咖啡豆	119
游戏2——无效退款的减肥法	122
游戏3——上帝和守门人	125
游戏4——幽默大师的西裤	128
游戏5——生命中的鹅卵石	131
游戏6——系统的力量	133
游戏7——一条腿的鸭子	136
游戏8——师傅的临别赠言	139
游戏9——聪明的理发师	142
游戏10——帮你东山再起的人	144

◆ 课堂测验：提高智商与理性说服的游戏 147

游戏1——九人图	149
游戏2——奇怪的等式	152
游戏3——容易出错的测验	155
游戏4——耳环在哪里	158
游戏5——硬币穿孔	160
游戏6——智者的答案	162

游戏 7——我是有原因的	164
游戏 8——学习风格测试	167
游戏 9——五等分难题	171
游戏 10——老妇人与小姑娘	174
游戏 11——测试你的多元智能	179
④ 小组智慧:用于分组活动与讨论的游戏	185
游戏 1——由谁先开始	187
游戏 2——六种分组方法	189
游戏 3——扑克牌分组法	191
游戏 4——另类分组法	193
游戏 5——找到同组的人	195
游戏 6——队名与队歌	197
游戏 7——混合分组法	198
游戏 8——根据选择分组	200
④ 从容应对:提升情商与逆商的游戏	203
游戏 1——善用注意力	205
游戏 2——动作创造情绪	208
游戏 3——有些苦是自找的	210
游戏 4——一杯水的重量	212
游戏 5——一百元钱的遭遇	214
游戏 6——我的经验	216
游戏 7——泰坦尼克号	218
游戏 8——恐怖的图像	220
④ 不同凡响:激发创造力的游戏	223
游戏 1——苹果里的五角星	225
游戏 2——故事接龙	227
游戏 3——创作幽默的结尾	229

游戏4——沙漠奇案	233
游戏5——八仙过海	235
游戏6——突破思维的框框	237
游戏7——及时快速应对	240
游戏8——麻雀变凤凰	242
◆ 快乐复习:强调并复习重点的游戏	247
游戏1——纸飞机	249
游戏2——爱提问的小熊	251
游戏3——设计广告词	253
游戏4——分享我的收获	255
游戏5——帮助新来的人	257
游戏6——小组对抗赛	258
游戏7——幸运猜猜猜	260
游戏8——帽子里的问题	262
◆ 余音不绝:巩固与提升培训效果的游戏	265
游戏1——支持团体	267
游戏2——我的行动承诺书	269
游戏3——一句想说的话	271
游戏4——对培训做个评价	273
游戏5——感谢信	274
游戏6——延缓发出的证书	275
游戏7——感恩的心	276
游戏8——神秘的祝福	279
◆ 超值附赠:培训师必备的教学图片	281
游戏1——雪地中的小狗	283
游戏2——心中想说的话	284
游戏3——你看到了什么	285

游戏4——白纸黑字	286
游戏5——许愿图	287
游戏6——还能看到什么	289
游戏7——一张神奇的图片	290
游戏8——作何解释	291
游戏9——横线的问题	292
游戏10——永远的胜利者	293
后记 用你的智慧,继续创造	294

培训游戏金典 TRAINING GAMES

闪亮开场： 瞬间激发听众兴趣的游戏

