

问题解决 能力培训 游戏经典

王 波 编著

细分 **6** 大沟通维度
精选 **90** 个培训游戏

- ◆ 细分能力**维度**
- ◆ 细化游戏**步骤**
- ◆ 提供知识**帮助**

弗布克培训游戏经典系列

问题解决能力培训 游戏经典

人 民 邮 电 出 版 社
北 京

图书在版编目 (CIP) 数据

问题解决能力培训游戏经典 / 王波编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 8
(弗布克培训游戏经典系列)
ISBN 978-7-115-21154-5

I. 问… II. 王… III. 企业管理—职工培训 IV. F272.92

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 119146 号

内 容 提 要

本书以提高问题解决能力为核心, 通过游戏的形式将问题解决能力训练分为观察识别能力训练、分析决策能力训练、逻辑推理能力训练、发散思维能力训练、系统思考能力训练、问题解决技巧训练 6 个方面, 提供了 90 个经典培训游戏。

为了便于培训师有针对性地选择游戏并达到拿来即用的效果, 本书对每个游戏的目标和程序都进行了详细说明。每个游戏后面还提供了相关知识, 供读者参考。

本书适合企业管理者、企业培训师、高校相关专业教师及培训咨询机构阅读和使用。

弗布克培训游戏经典系列 问题解决能力培训游戏经典

-
- ◆ 编 著 王 波
责任编辑 张国良
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 12 2009 年 8 月第 1 版
字数: 90 千字 2009 年 8 月北京第 1 次印刷
ISBN 978-7-115-21154-5/F
-

定 价: 25.00 元

读者服务热线: (010) 67129879 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

弗布克培训游戏经典系列序

弗布克培训游戏经典系列的编写原则是：一个核心，一个目的。一个核心就是以提升读者能力为核心，一个目的就是以拿来即用为目的。通过这两个目标的达成，使得企业培训师、企业教练、高校教师在培训、演讲、授课、会议中能够更好、更方便地选择和使用游戏，从而达到理想的讲授效果。

为了方便讲授人员选择和使用游戏，以更加切合自己的讲课内容，我们从宏观内容体系和微观游戏结构上都进行了相应的改善，以方便读者查阅和使用。

从内容体系上，我们首先选择五种能力，然后细分能力维度，而后细化游戏步骤，最后提供知识帮助。

选择五种能力。之所以选择执行、沟通、团队建设、问题解决和创新这五种能力，是因为具备这五种能力在任何组织中都是非常重要的，这些能力也是需要不断提高的。

细分能力维度。将每一种能力细分为 7 ~ 10 个维度，从不同的角度加以诠释，方便讲授者根据细分的能力子项准确地对应自己的讲授内容。

细化游戏步骤。将每一个游戏的步骤都进行了细化，制作成步骤图，更便于读者使用。

提供知识帮助。从讲授和课件的角度，把相关知识附在了每个游戏的后面，便于讲授者索引相关知识、拓展知识面、定位知识点、进行相关评论和读者自学。

从游戏结构上，我们将游戏分为游戏提示、游戏内容两个部分，并对部分游戏给出了相关的问题和答案。

那么，如何使用本套丛书呢？

如果你是一位企业培训师，本套丛书可以作为你选用培训游戏的工具书。

如果你是一位高校管理类专业教师，本套丛书可以作为你备课和挑选课堂训练游戏的首选参考书。

如果你是一位企业管理者，你可以从本套丛书中挑选相关游戏，用于有目的、有计划地提高员工的各种能力。

如果你是一位自学者，本套丛书的游戏和相关内容能够帮助你提高执行、沟通、团队建设、问题解决和创新五大能力。

弗布克案例故事中心致力于培训案例、培训故事、培训游戏的研发和撰写工作，希望我们的努力能够在某种程度上帮助读者提高各种工作能力，也希望读者在使用本书的过程中，能给我们提出宝贵的意见，以便我们在修订时改进和提高。

前 言

问题解决能力是员工在工作中需要具备的重要能力之一。员工在工作中难免会遇到各种各样的问题，优秀的员工在工作中总能合理地分析问题，并有计划、有方法、有步骤地解决问题。本书的编写只有一个目的，就是帮助员工提升问题解决能力。

本书将问题解决能力的训练细化为观察识别能力、分析决策能力、逻辑推理能力、发散思维能力、系统思考能力和问题解决技巧六个维度，并通过游戏的形式将其表现出来。

1. 观察识别能力训练

旨在训练员工在工作过程中，通过自己的观察，提高发现、识别和界定问题的能力。

2. 分析决策能力训练

旨在训练员工利用相关的信息和工具，提高钻研和分析问题并进行有效决策的能力。

3. 逻辑推理能力训练

旨在训练员工运用已有的知识，通过一定的逻辑推理提高分析和解决问题的能力。

4. 发散思维能力训练

旨在训练员工针对所遇到的问题，通过发散思维模式寻求问题解决方法的能力。

5. 系统思考能力训练

旨在训练员工汇总与问题相关的各种资料，进行系统分析，进而提高解决问题的能力。

6. 问题解决技巧训练

旨在训练员工总结各种解决问题的途径和方法，进而提升解决问题技巧的能力。

在本书编写的过程中，彭召霞、刘海涛负责资料的收集和整理以及各种图表模板的制作和编排，朴明哲、李岩参与编写了本书的第一、二章，徐全忠、周鸿参与编写了本书的第三、四章，张铭烈参与编写了本书的第五章，叶亚宁、权锡哲参与编写了本书的第六章，全书由王波统撰定稿。

目 录

第一章 观察识别能力训练	1
一、不一样的图形	3
二、错位的点	5
三、手枪的不同之处	6
四、三角形的个数	8
五、镜中影像	10
六、叠加图	11
七、相同的图形	13
八、与众不同	14
九、生气的表情	16
十、观察力	18
十一、相同的特点	19
十二、被替换的符号	21
十三、图形接龙	22
十四、混乱的图形	24
十五、圆球难题	26
第二章 分析决策能力训练	29
一、步行的时间	31
二、缺失的图形	32
三、缺少的数字	34
四、消失的 100 元钱	36
五、图形推导	39
六、谁射中了靶心	41
七、这是为什么	43
八、为何少了一部分	44

九、张三买西瓜	46
十、水面的高度	48
十一、上升还是下降	50
十二、猫和老鼠	52
十三、下一个数字	54
十四、有趣的路线图	55
十五、齿轮问题	57
十六、需带的物品	59
十七、翻扑克牌	61
十八、加薪方案	63
十九、路线问题	64
二十、交替取牌	66
第三章 逻辑推理能力训练	69
一、盒子里的硬币	71
二、蓝帽子和红帽子	72
三、父亲和女儿	73
四、挑出来的牌	75
五、谁是姐姐	77
六、决定生死的门	78
七、比赛的结果	79
八、除法算式	81
九、出差的时间	83
十、排出名次	85
十一、幕布后的杯子	87
十二、她们是谁的妹妹	88
第四章 发散思维能力训练	91
一、开关和灯泡	93
二、分割正方形	94
三、烧绳计时	96

四、分割图形	97
五、L 形的分割	99
六、摆硬币	101
七、手表辨方向	102
八、分水问题	104
九、找出假币	106
十、平分六边形	108
十一、16 升水	109
十二、容器中的水	112
十三、数字移动	114
十四、放羊难题	116
十五、两个圆环	118
十六、纸牌的位置	120
第五章 系统思考能力训练	123
一、人数问题	125
二、沙漠探险	126
三、三人行	128
四、23 点游戏	130
五、卖胡萝卜	132
六、排队问题	134
七、寻找路线	135
八、位置对调	137
九、5 等于几	139
十、找错误	140
十一、出场顺序	141
十二、修路的迷惑	143
十三、一笔画五环	145
十四、转换棋子	147
十五、棋子的摆放	150

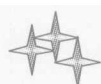
十六、数字填空	151
十七、分汤方法	153
十八、3 分钟的效率	154
十九、找出不同项	156
二十、生活中的题目	158
第六章 问题解决技巧训练	163
一、取气球	165
二、抬出水桶	167
三、高空飞蛋	168
四、球上行走	170
五、逃离沉船	172
六、跨越护城河	174
七、搭帐篷	177



第一章

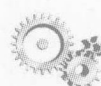
观察识别能力 训练

一、不一样的图形



游戏提示

- ⊙ 时间：2 分钟。
- ⊙ 应用：考察学员的观察能力。

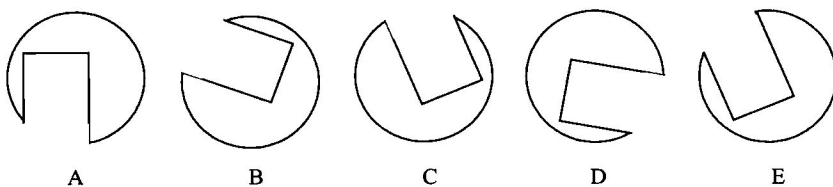


游戏内容

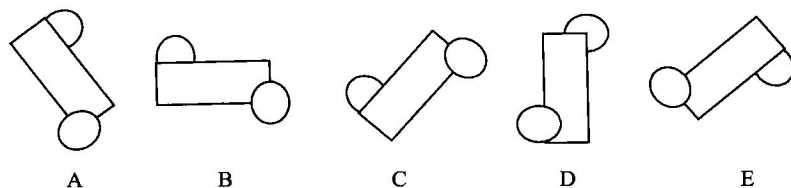
题目

下列题目的每组图形中有 4 个是完全一样的，请用最短的时间找出那个不一样的图形。

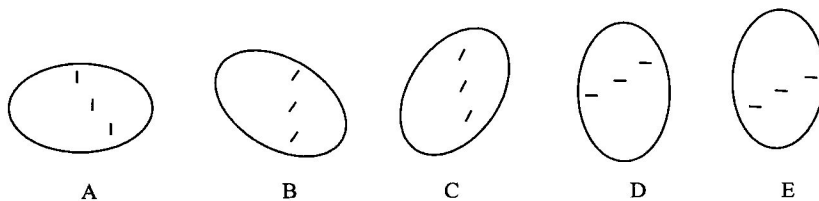
1.



2.



3.

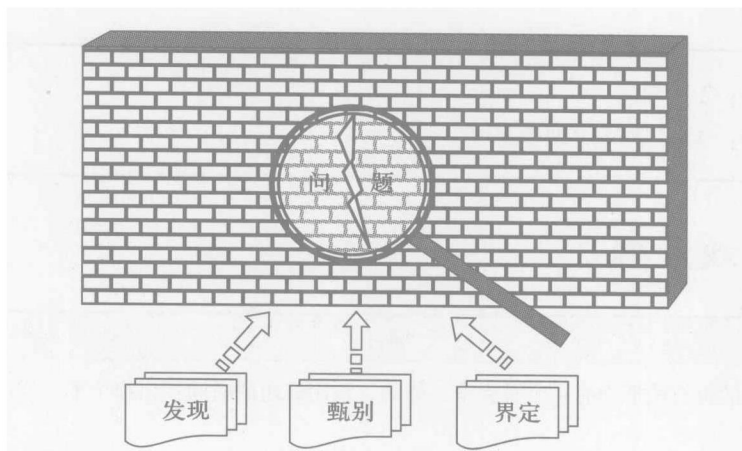


参考答案

1. E 2. D 3. C



识别问题的3个方面



识别问题的模型示意图

1. 发现

识别问题的难点在于发现问题的存在。因为问题并不是显而易见的，有些问题很难被察觉，但是它会在没有预兆的时候突然爆发。因此，管理者要养成调查研究的习惯，全面关注工作中存在的问题，定期对现存的问题进行分析，当意识到事物异常时提前做好准备。

2. 甄别

没有经过甄别的“问题”就不能被称做问题。工作中时常有异常的状况发生，但有异常状况并不代表一定有问题存在。甄别就是辨别“什么才是真正的问题”的过程。所以，管理者需要仔细地辨别事物的异常状况，避免由于自己的认识不清而把自己不理解或不能接受的事物看做问题。

3. 界定

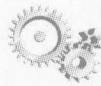
当甄别出真正的问题后，就需要对问题做出清晰的界定。有些问题一开始表现得不明显，但是随着时间的变化会滋生蔓延，最终形成难以收拾的局面；有些问题却会随着时间的推移消失得无影无踪。管理者在界定问题时，需要准确判断问题的性质、程度和影响，并决定目前是否应该解决它，还是对它置之不理。

二、错位的点



游戏提示

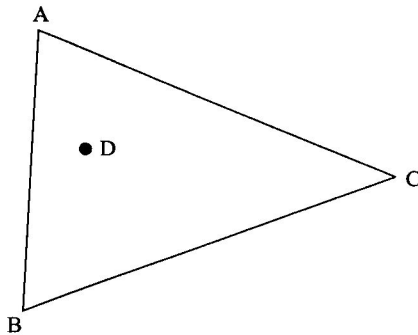
- ⊗ 时间：10 分钟。
- ⊗ 应用：训练学员的观察能力。



游戏内容

题目

请判断，点 D 是更靠近三角形 ABC 的顶部（A），还是更靠近它的底部（BC）？

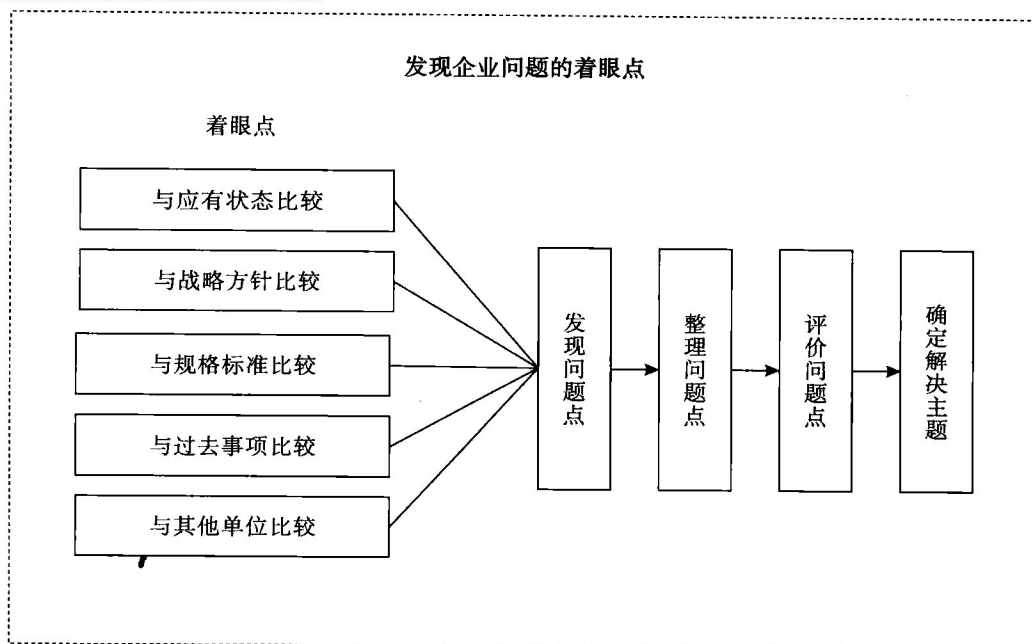


参考答案

D 点既不靠近顶部（A），也不靠近它的底部（BC），它与两者的距离是相等的。



知识提供



三、手枪的不同之处



游戏提示

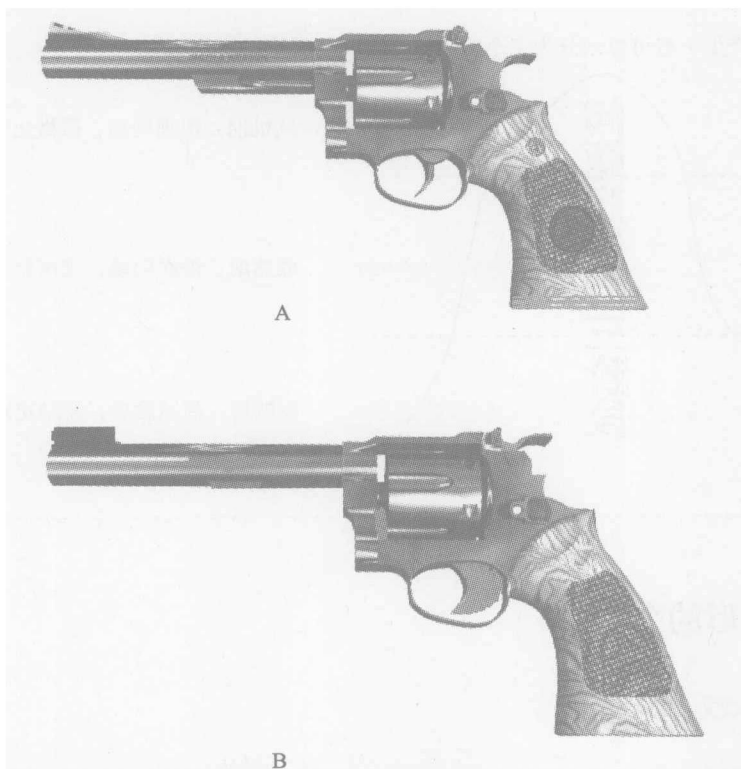
- ⊙ 时间：5 分钟。
- ⊙ 应用：提高学员的观察能力。



游戏内容

题目

下面有 A、B 两幅手枪图片，请找出两幅图片的不同之处。



参考答案

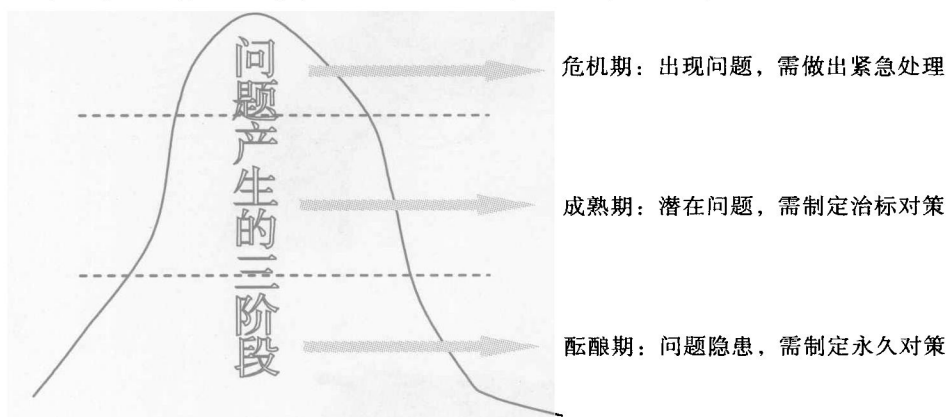




知识提供

问题产生的三个阶段

问题的产生一般可以划分为三个阶段：酝酿期、成熟期和危机期。



四、三角形的个数



游戏提示

- ⊗ 时间：2 分钟。
- ⊗ 应用：训练学员的观察和分析能力。