



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

钻石版

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。

TRAINING GAMES
FOR CREATION

创新

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

机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



经理人管理培训

BIG BOOK OF MANAGER TRAINING

培训游戏全案

经理人培训项目编写组 编

钻石版

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。

TRAINING GAMES
FOR CREATION

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
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, 将创新游戏分成九个小类, 分别是: 培养实践创新能力的游戏、培养多方面创新能力的游戏、培养观察能力的游戏、提高应对变化能力的游戏、培养解决问题能力的游戏、培养发散思考能力的游戏、提高运用创新思维能力的游戏、突破固有思维的游戏, 以及培养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。

图书在版编目 (CIP) 数据

培训游戏全案·创新: 钻石版 / 经理人培训项目编写组编. —3 版. —北京: 机械工业出版社, 2014. 1
(经理人管理培训游戏全案)
ISBN 978-7-111-45327-7

I. ①培… II. ①经… III. ①企业管理-人事管理
IV. ①F272.92

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 319477 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: 侯振锋

版式设计: 张文贵

责任印制: 李洋

三河市宏达印刷有限公司印刷

2014 年 1 月第 3 版·第 1 次印刷

170mm×242mm·19.5 印张·1 插页·283 千字

标准书号: ISBN 978-7-111-45327-7

ISBN 978-7-89405-248-3 (光盘)

定价: 55.00 元 (含 1DVD)

凡购本书, 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

教材网: <http://www.cmpedu.com>

销售一部: (010) 68326294

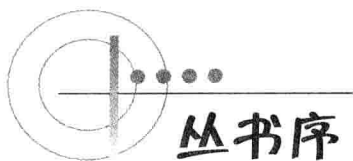
机工官网: <http://www.cmpbook.com>

销售二部: (010) 88379649

机工官博: <http://weibo.com/cmp1952>

读者购书热线: (010) 88379203

封面无防伪标均为盗版



培训游戏是大多数培训活动实施过程中的重要组成部分，同时也是参与培训的学员最乐于参与和最容易融入的部分。这是因为游戏模式总是具备更佳的亲和力，也是更加容易对学员表现产生认可的地方。

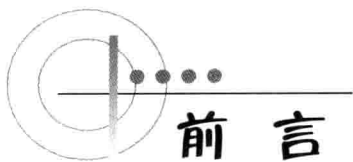
培训游戏与娱乐游戏的最大不同，就在于培训游戏带有明确的引导方向和思考意义。学员们可以在游戏进行中获得欢笑或者压力释放的体验，更能够从游戏讨论中激发深度思维、获得以前未曾有过的理念和感悟。当然，这样的差异也给培训游戏带来了一些限制，这主要表现在培训游戏需要更加严密的逻辑设计和更加周全的组织系统，在本丛书的游戏里，如果涉及常规的安全风险，都会给出相关的说明，以确保培训活动组织的顺利进行。

我们所处的现实社会是一个竞争极其激烈的社会，这样的竞争让人们更加辛勤奔波和努力奋斗。但由于错误将带来某种程度上的负面效应，而这种效应并非所有人都有足够的能力和资本去承担其后果，所以，担心出错的思想无形中禁锢了思维的活跃和创新的发展。培训游戏在增强现实体验和降低错误效应两个层面上实现了完美的平衡，它使得我们可以愉快放松地学习、讨论和总结。即便在游戏中失败了，即便我们会为失败感到深深的失落，却不必为此承担什么实际的损失，同时通过讨论和总结，我们可以获得不再失败的经验、获得培训伙伴所分享的正确决策和成功方法。

本丛书从现实适应性出发，针对现实社会中所需要的各个层面，精心收集编订了各个类型的培训游戏。为了方便本丛书的培训从业人员和其他阅读人群使用，其中每个游戏都包括整体介绍、实施步骤、讨论方向和对具体实施的扩展说明，让大家可以各取所需。

这是丛书第二次升级改版，为了更加符合不断进步的社会需求，为

为了更好地回报一直支持本丛书的读者，我们果断放弃了许多曾经很优秀的培训游戏内容，代之以更新、更加与现实接轨的更优秀的游戏设计。我们保持了丛书整体结构与前一版的一致性，因为这样能够让前版读者朋友更加容易寻找到新的内容；同时这种已经经过市场检验的编排结构相信也容易获得新的读者朋友的青睐。钻石版在保持趣味性、实用性、操作性的基础上，随书赠送专业的培训机构录制的游戏演示光盘，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

我们常常听到这样的话：这是一个不创新就无法生存的年代！虽然，这更多是对大大小小的企业的要求，但企业的生存发展却直接关系到企业员工的生活状况。换言之，创新对于我们大多数在企业工作的人群来说，是有着最为直接的关系的，这在逻辑上表现为员工通过创新为企业创造更多的价值，企业反过来再以更高的待遇回馈为企业创新的员工，最终形成一个有序的可持续发展的良性循环。

我们如此强调创新对于我们的意义，一方面是因为我们确实需要创新为我们带来效率和成就；另一方面，也是因为创新如此难得，无法轻易就产生出来。世界著名的搜索引擎公司谷歌在发展壮大阶段，为了激发员工的创新能力，给予工程师在工作时间内 20% 的自由时间而不计较因此带来的常规工作的损失，这是因为一旦有工程师在这 20% 时间内产生一个有效的创新，那么生产出来的价值，将有极大可能远远超过所有员工在这 20% 时间里的常规工作价值。

那么，我们如何才能获得创新能力呢？或者说应该如何提升我们在创新方面的能力呢？必须明确的一点是，这是没有灵丹妙药的一个领域，它需要我们经过长期的训练和实践来激发获得有效创新成就那一刻的灵感。通过培训游戏所模拟的创新环境，我们相信可以带给立志于创新的人们更好的体会和更多的经验，这也是本书编写的初衷。

本书集合了培训游戏中的创新类游戏，涵盖了创新能力培训中所可能涉及的各个方面和层次。通过对游戏的主题导向进行分类，能够适应各个类型的培训或者活动，以及一次培训活动中的各个阶段，可以说是培训活动组织的必备宝典！

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贡献。

他们是：赖伟、白成太、陈光、谢晓健、刘士平、罗瑜、宋薇、宋知程、胡伟科、李伟、王秀华、刘松。

由于编者在能力和精力上的局限，书中难免会存在一些令读者朋友不够满意的地方，诚恳地希望能够获得大家的谅解和批评。

机工经管读者俱乐部反馈卡

完整填写本反馈卡将可以参加幸运抽奖

每月我们将会抽出 10 位幸运读者，免费赠送当月新书一本

加入俱乐部，将会收到我们定期发送的新书信息

获奖名单将公布在 <http://www.Golden-book.com> 及 <http://www.cmpbook.com> 上

个人资料

姓名：_____ 性别：男 女 年龄：_____ E-mail：_____

联系电话：_____ 传真：_____ 手机：_____

就职单位及部门：_____ 职务：_____

通讯地址：_____ 邮政编码：_____

单位情况

单位类型：

- 国有企业 私营企业 政府机构 股份制企业
外资企业（含合资） 集体所有制企业 其他（请写出）_____

单位所属行业：

- 食品/饮料/酿酒 批发/零售/餐饮 旅游/娱乐/饭店
政府机构 制造业 公用事业 金融/证券/保险
农业 多元化企业 信息/互联网服务 房地产/建筑业
咨询业 电子/通讯/邮电 其他（请写出）_____

单位规模：

- 500 人以下 500—1000 人 1000—2000 人 2000 人以上

关于书籍

1. 您购买的图书书名: _____ ISBN: _____
2. 您是通过何种渠道了解到本书的?
报刊杂志 电视台电台 书店 别人推荐 其他_____
3. 您对本书的评价
内容 好 一般 较差
编排 易于阅读 一般 不好阅读
封面 好 一般 较差
4. 您在何处购买的本书
书店 网络 机场 超市 其他_____
5. 您所关注的图书领域是:
投资理财 人力资源 销售/营销 财务会计 管理学与实务 其他_____
6. 您愿意以何种方式获得我们相关图书的信息?
电子邮件 传真 书目 试读本
7. 如果您希望我们发送新书信息给您公司的负责人, 请注明所推荐人的:
姓名 _____ 职务 _____ 电话 _____
地址 _____ 邮件 _____

感谢合作! 请确认我们的联系方式

联系人: 董琛

地址: 北京市西城区百万庄大街 22 号机械工业出版社经管分社

邮编: 100037

电话: 010-88379081

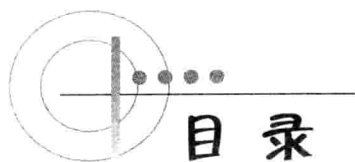
传真: 010-68311604

电子邮箱: cmpdong@163.com

登记表电子版下载请登录:

<http://www.golden-book.com/clubcard.asp> 或 <http://www.golden-book.com>

如方便请赐名片, 谢谢!



丛书序
前言

▶▶ 培养实践创新能力的游戏	1
游戏 1——阴阳变	2
游戏 2——“高”的较量	4
游戏 3——装甲技师	6
游戏 4——大怪兽挑战	8
游戏 5——强壮“催化剂”	11
游戏 6——雨林奇迹	13
游戏 7——鸡蛋保卫战	15
游戏 8——旅游班车	17
游戏 9——巧取深洞球	19
游戏 10——风筝大赛	22
游戏 11——主题圣诞树	24
▶▶ 培养多方面创新能力的游戏	27
游戏 1——龙行虎步	28
游戏 2——体积是多少	30
游戏 3——自我介绍	35
游戏 4——创新的障碍	37
游戏 5——黑纸白字	39
游戏 6——无限创意	41

游戏 7——赤壁之战	44
游戏 8——跨越激流	46
游戏 9——鱼与渔的故事	48
游戏 10——联想大比拼	50
游戏 11——百变创意	52
游戏 12——疯狂创新	54
游戏 13——巧变正方形	56
游戏 14——创意“连环画”	59
游戏 15——综艺选秀策划	62
游戏 16——儿童游乐场的烦恼	64
游戏 17——时尚时装秀	66
游戏 18——神兵问世	68
▶▶ 培养观察能力的游戏	71
游戏 1——敏锐观察力	72
游戏 2——找回自己的梨	74
游戏 3——优秀特工	76
游戏 4——不一样的人	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
▶▶ 提高应对变化能力的游戏	93
游戏 1——你的姓名，我的姓名	94
游戏 2——转换左右脑	97
游戏 3——聪明的抉择	99
游戏 4——声东击西	101
游戏 5——“变”的意义	103
游戏 6——高明的推销员	105

游戏 7——遇 7 便鼓掌	107
游戏 8——“简单”的算术题	109
游戏 9——变化是力量的源泉	111
游戏 10——气候舞蹈	113
游戏 11——极速前进	115
游戏 12——多米诺效应	117
游戏 13——唇枪舌战	119
▶▶ 培养解决问题能力的游戏	123
游戏 1——反间谍作战	124
游戏 2——巧破假药案	126
游戏 3——天才剧作家	130
游戏 4——智慧钥匙	134
游戏 5——借东风	137
游戏 6——十字路口	139
游戏 7——图里乾坤	141
游戏 8——建造楼房	143
游戏 9——凌空而立	146
游戏 10——工具创造力	148
游戏 11——最长的竹竿	150
游戏 12——沙漠集水器	152
游戏 13——玩具公司	154
游戏 14——45 分钟	156
游戏 15——微软的智力题	158
▶▶ 培养发散思维能力的游戏	161
游戏 1——密码高手	162
游戏 2——发散推理	164
游戏 3——关联巧记培训	166
游戏 4——快速发散思维	168
游戏 5——串歌名	171

游戏 6——超级联想力	173
游戏 7——故事接龙大赛	175
游戏 8——广告奇迹	178
游戏 9——烧烤店的奇招	180
游戏 10——电子商务奇才	182
游戏 11——定向发散思维训练	184
游戏 12——提高价值	186
游戏 13——短语接龙	188
▶▶ 提高运用创新思维能力的游戏	191
游戏 1——创造力的创造	192
游戏 2——欢乐速答	194
游戏 3——集体创造力	196
游戏 4——创造游戏	198
游戏 5——极速思维挑战	200
游戏 6——极限创意思考	202
游戏 7——创造力五步培训	204
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——创意大管家	214
游戏 12——折纸竞赛	217
游戏 13——造型之王	220
游戏 14——形体教育法	222
游戏 15——奇妙生日会	224
游戏 16——理想的工作环境	226
游戏 17——创造能力测试	228
▶▶ 突破固有思维的游戏	233
游戏 1——“成功”之路	234
游戏 2——改变你的习惯	240

游戏 3——巧断分家案	242
游戏 4——“天才”学员	244
游戏 5——规则的改变	246
游戏 6——贪婪的装箱者	249
游戏 7——化圆为方	252
游戏 8——生活创意	255
游戏 9——引领未来创意	257
游戏 10——“智能手机”的创意战场	259
游戏 11——突破固有思维	262
游戏 12——谁吃了肉	265
游戏 13——复杂的骗局	267
▶▶ 培养逻辑思考能力的游戏	269
游戏 1——“聪明”的海盗	270
游戏 2——复杂的逻辑推理	275
游戏 3——数独游戏	278
游戏 4——最好的问题	280
游戏 5——穿越者传说	282
游戏 6——巧获金链	284
游戏 7——狼羊过河	286
游戏 8——永远的赢家	288
游戏 9——兔子几岁了	290
游戏 10——谁是主角	292
游戏 11——高超的逻辑能力	294

培养
实践
创新
能力
的
游
戏

A horizontal line of dark silhouettes representing a group of people, possibly students, standing on a horizon against a light, hazy background. The silhouettes are of various heights and postures, suggesting a diverse group of individuals.

创 新



❖ 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，则无法进行本游戏。
2. 给两组学员分别发布任务，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不同。
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）培养沟通的能力。