



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 ~

本书能够使一个拓展培训的门外汉变成内行人，
带领人们驰骋于拓展培训的魅力世界，
使他们享受到拓展培训为提高思维、
素质和能力而结出的甘甜蜜果。

拓展

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 GAMES

培训游戏全案

经理人培训项目编写组 编

钻石版

本书能够使一个拓展培训的门外汉变成内行人，
带领人们驰骋于拓展培训的魅力世界，
使他们享受到拓展培训为提高思维、
素质和能力而结出的甘甜蜜果。

TRAINING GAMES
FOR OUTWARD-BOUND

拓展



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
探路者拓展体验机构协助拍摄/制作

第二次世界大战以后,在英国出现了一种叫做 Outward-Bound 的管理培训,这种训练利用户外活动的形式,模拟真实管理情境,对管理者和企业家进行心理和管理两方面的培训。

由于拓展训练具有非常新颖的培训形式和良好的培训效果,所以很快就风靡了整个欧洲的教育培训领域并在其后的半个世纪中发展到全世界。

为了促进这种拓展训练在我国的发展,使尽可能多的孩子、家庭和职场人士受益,我们编写了这本拓展训练游戏资料集。本书对拓展训练领域中常用的和经典的游戏进行了整理,简单易懂,可操作性非常强,既可作为学校开设素质拓展课程的教材,也适合专业的培训机构和公司培训部门使用。

图书在版编目(CIP)数据

培训游戏全案·拓展:钻石版/经理人培训项目编写组编. —2版. —北京:机械工业出版社,2014.1

(经理人管理培训游戏全案)

ISBN 978-7-111-45240-9

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 308780 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: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 2 版·第 1 次印刷

170mm×242mm·23.25 印张·1 插页·342 千字

标准书号:ISBN 978-7-111-45240-9

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

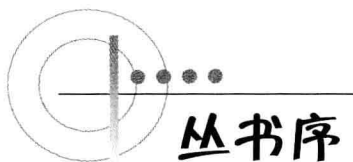
机工官网: <http://www.cmpbook.com>

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。

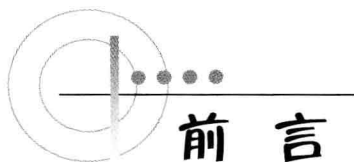
培训游戏与娱乐游戏的最大不同，就在于培训游戏带有明确的引导方向和思考意义。学员们可以在游戏进行中获得欢笑或者压力释放的体验，更能够从游戏讨论中激发深度思维、获得以前未曾有过的理念和感悟。当然，这样的差异也给培训游戏带来了一些限制，这主要表现在培训游戏需要更加严密的逻辑设计和更加周全的组织系统，在本丛书的游戏设计中，如果涉及常规的安全风险，都会给出相关的说明，以确保培训活动组织的顺利进行。

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

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。



拓展培训起源于第二次世界大战时的欧洲，后来因为它卓越的培训效果，对人的素质能力、思想观念等的优异教育成效，而迅速风靡于全世界。拓展培训的内容涉及的范围非常广泛，从人际关系、沟通交流到创新挑战、合作竞争等，而且在培训过程中采用游戏体验的方式，使人对各个设定的主题进行讨论反思，从而突破原有的思维习惯定势，培养更加优良的素质态度，并将这些理念应用到日常生活、学习、工作中去，为自己的人生谱写新的篇章，为优秀人才开启成功的大门。

在公司培训中，拓展培训可以使公司的管理和运营效率更上一层楼。它还是构建公司文化的富有成效的方式。它可以针对公司运营管理中的问题开展相应的培训，使得员工与领导、同事之间的沟通协作更有效率，在工作中更加富有干劲和创新精神，在为客户服务中对自己提出更高的要求，扫除那种视工作为累赘的慵懒心态，对公司更加富有归属感和主人翁的态度。

在日常生活中，拓展培训可以促使人们反思并正确处理与亲朋好友、街坊邻里、子女晚辈，以及周围的人际关系，帮助人们树立良好的沟通态度，构建和谐的人际关系，并且树立积极向上的人生态度，让生活变得充实并且五彩缤纷。

在青少年的成长过程中，拓展培训可以帮助他们树立正确的价值取向和理念态度。拓展培训本身的游戏体验的方式非常适合青少年活泼好动的特点，比起说教的方式更乐于为青少年所接受。青少年正处在人生塑造成形的阶段，在人际协作、沟通交流、合作竞争、激励创新等方面都需要学习。拓展培训可以引起他们对这些问题的深思，并在以后的生活学习中养成良好的习惯和态度。

本书集合了优秀的拓展培训游戏，涵盖了多种主题的拓展培训，能够适

应各个级别的拓展培训活动的开展，可以说是拓展组织的必备宝典！

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很多贡献。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存在的局限，书中难免会出现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斧正。

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

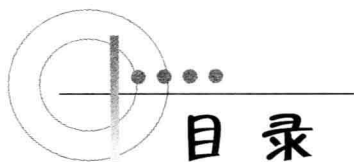
传真: 010-68311604

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



丛书序
前言

▶▶ 体验创新类项目	1
游戏 1——传说中的塔	2
游戏 2——狗仔队	4
游戏 3——举牌游戏	6
游戏 4——客户服务游戏	8
游戏 5——盲人摸象	11
游戏 6——蒙眼三角形	13
游戏 7——木头的体积	15
游戏 8——囚徒困境	20
游戏 9——泰坦尼克号	22
游戏 10——拓展训练	24
游戏 11——自己的苹果	28
游戏 12——海盗的难题	30
游戏 13——失踪了十文钱	33
游戏 14——自由之门与死亡之门	35
游戏 15——寻找出口	37
游戏 16——混淆视听	39
游戏 17——习以为常	41
游戏 18——五花八门	43
游戏 19——无言的介绍	45
游戏 20——测试题	47

游戏 21——先后有别	49
游戏 22——一较高下	51
游戏 23——颠倒的习惯	53
游戏 24——正视不足	55
游戏 25——灯的开关	57
游戏 26——看谁反应快	59
游戏 27——天马行空	61
游戏 28——故事串串烧	63
游戏 29——荒漠悬案	65
游戏 30——磨破了的钱包	67
游戏 31——改名换姓	69
游戏 32——单向指令	72
游戏 33——摔不伤	75
游戏 34——水球抛接	78
游戏 35——快速拼菱形	80
游戏 36——思维大发散	82
游戏 37——变不可能为可能	84
游戏 38——案情推断	86
游戏 39——吸管穿苹果	88
游戏 40——磨刀不误砍柴工	90
游戏 41——天才与环境	93
游戏 42——思维反转	95
游戏 43——算术大考验	97
游戏 44——地主的遗产	100
游戏 45——攻防兼备	102
游戏 46——管中取球	104
►► 团队构建类项目	107
游戏 1——扮时钟	108
游戏 2——不要激怒我	110
游戏 3——请您稍微远一点	112
游戏 4——印象卡	115

游戏 5——合力吹气球	117
游戏 6——穿越地雷阵	119
游戏 7——波涛汹涌	121
游戏 8——气球巨人	123
游戏 9——同舟共济	125
游戏 10——空中球舞	127
游戏 11——斗转星移	129
游戏 12——盲哑队伍	131
游戏 13——蹦蹦跳	133
游戏 14——向目标进发	135
游戏 15——天堂与地狱	137
游戏 16——休息经理	139
游戏 17——笑面鬼	141
游戏 18——以球会友	143
游戏 19——喜忧流感	145
游戏 20——挂图反馈	148
游戏 21——生死抉择	150
游戏 22——勇过绳索桥	152
游戏 23——移形幻影	155
游戏 24——天罗地网	157
游戏 25——旋动呼啦圈	159
游戏 26——你快乐我快乐	161
游戏 27——共同纽带	163
游戏 28——战备大搜罗	165
游戏 29——方方框框	167
游戏 30——生日队列	169
游戏 31——黑红牌局	171
游戏 32——单词大比拼	173
游戏 33——零零七	175
游戏 34——移形换影	177
游戏 35——疾风劲草	179
游戏 36——不倒的金箍棒	181

►► 合作竞争类项目	183
游戏 1——拆炸弹	184
游戏 2——词语技巧	186
游戏 3——过地道	188
游戏 4——建设大桥	190
游戏 5——数字传递	192
游戏 6——谁去求援	194
游戏 7——踏板运水接力	196
游戏 8——勇救儿童	198
游戏 9——造桥渡河	200
游戏 10——比比谁高	202
游戏 11——酒令游戏知多少	204
游戏 12——“杀人游戏”	207
游戏 13——三人角力	211
游戏 14——纸船	212
游戏 15——四腿足球	214
游戏 16——危机解除	216
游戏 17——控球 30 秒	218
游戏 18——钻网逃生	220
游戏 19——背后投球	222
游戏 20——怪兽大比拼	224
游戏 21——玩具创意比拼	226
游戏 22——魔幻时装秀	228
游戏 23——前后相依	230
游戏 24——真人 CS	232
游戏 25——挤公交	234
游戏 26——接力拼图	236
游戏 27——触球大战	238
游戏 28——你争我抢	240
游戏 29——精华提取	242
游戏 30——铁环速传	244
游戏 31——滚动前行	246

游戏 32——红旗渠	248
游戏 33——山崖采摘	250
游戏 34——浮桥运输	252
游戏 35——飞鸽传信	254
游戏 36——传输带	256
游戏 37——巨龙穿梭	258
 ►► 激励挑战类项目	261
游戏 1——保持默契	262
游戏 2——猜猜我是谁	265
游戏 3——楚汉相争智者胜	267
游戏 4——克服恐惧	269
游戏 5——快乐大转盘	272
游戏 6——苹果和凤梨	274
游戏 7——三只小猪	276
游戏 8——提高结构式提问的技能	278
游戏 9——雨点变奏曲	280
游戏 10——地雷战	282
游戏 11——高空悬崖	284
游戏 12——信息接力棒	286
游戏 13——寻宝之路	288
游戏 14——多元智能中的你	290
游戏 15——驱逐忧愁	295
游戏 16——另一个自己	296
游戏 17——光明乐园	298
游戏 18——集市商情	300
游戏 19——心不在焉	302
游戏 20——明智五步	304
游戏 21——一寸光阴一寸金	306
游戏 22——自我契约	308
游戏 23——打通障碍	310
游戏 24——苏秦卖石	312

游戏 25——小虎鲨的故事	315
游戏 26——遗忘的角落	317
游戏 27——技能大搜索	319
游戏 28——公平与不公平	321
游戏 29——别样立定跳远	324
游戏 30——大抓捕	326
游戏 31——快速登艇	328
游戏 32——球穿乱绳	330
游戏 33——吊桶大考验	332
游戏 34——算来算去都是它	334
游戏 35——积极心态	336
游戏 36——查漏补缺	338
游戏 37——学习模式	340
游戏 38——学习曲线	346
游戏 39——连数字	348
游戏 40——对上司的承诺	350
游戏 41——对自己的承诺	352
游戏 42——吸啤酒大赛	355
游戏 43——差那么一点儿	357

体验创新类项目

拓展



❖ 游戏1 —— 传说中的塔

※ 游戏规则

1. 培训师先给大家讲述下面的故事：

《圣经旧约》一书上说，人类的祖先最初讲的是同一种语言。他们在底格里斯河和幼发拉底河之间，发现了一块异常肥沃的土地，于是就在那里定居下来，修起了城池，建造起了繁华的巴比伦城。后来，他们的日子越过越好，人们为自己的业绩感到骄傲，所以他们决定在巴比伦修建一座通天的高塔，来传颂自己的赫赫威名，并以此作为集合全天下弟兄的标记，以免走散。因为大家语言相通且同心协力，阶梯式的通天高塔修建得非常顺利，很快就高耸入云。上帝耶和华得知了此事，立即从天国下凡视察。上帝一看，又惊又怒，因为上帝是不允许凡人达到自己的高度的。他看到人们这样统一、强大，心想，“人们讲同样的语言，就能建起这样的巨塔，日后还有什么办不成的事情呢？”于是，上帝决定让人世间的语言发生混乱，使人们言语互不相通。从此，人们各自操着不同的语言，使感情无法交流，思想很难统一，就难免出现了互相猜疑、各执己见、争吵斗殴的现象，这就是人类之间误解的开始。修造工程因语言纷争而停止，人类的力量消失了，通天高塔最终半途而废了。

2. 培训师将大家分为5~6个人一组，要求每组人员分别用模型建造一座塔，也许很简单就能完成了。

3. 第二次建塔时，培训师让大家不许说话，也不许发出任何声音，再分别建造一座模型塔，看看还会有上一次那么顺利。

※ 游戏编排目的

《圣经旧约》一书中说，人的祖先最初使用的是同一种语言，他们可以建立起一座通天的高塔；当他们语言不再相同的时候，他们却陷入了猜忌和痛苦。人与人之间沟通的重要性可见一斑。