



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

拥有了团队合作能力，就等于拥有了职场的金钥匙；
拥有了团队合作能力，就等于拥有了生活的动力帆。
如果能够事先将金钥匙和动力帆打造好，
事业就会早达巅峰，人生就会少走弯路。
而这正是本书的目的所在。

TRAINING GAMES
FOR TEAMWORK

团队

中国探路者拓展体验机构强力推荐

本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

拥有了团队合作能力，就等于拥有了职场的金钥匙；

拥有了团队合作能力，就等于拥有了生活的动力帆。

如果能够事先将金钥匙和动力帆打造好，
事业就会早达巅峰，人生就会少走弯路。

而这正是本书的目的所在。

TRAINING GAMES FOR TEAMWORK

团队



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

本丛书光盘由中国探路者拓展体验机构协助拍摄/制作

团队合作涉及的方面非常多，本书针对现实团队运作中存在的问题将游戏分成了七个小类，分别是：完成团队任务的游戏、体现团队优越性的游戏、团队建设的游戏、团队互助合作的游戏、提高团队创新能力的游戏、沟通与合作的游戏及提高表现力的游戏。

与其他类培训游戏相比，团队类游戏的动手操作性最强，对管理能力的要求也最高，更重要的是它最强调集体的力量以及队员的合作。本书中的游戏有一部分难度很高，对队员的挑战是很大的。这就迫使他们寻求集体的支持，于自然而然之间培养了他们的团队合作精神。

图书在版编目（CIP）数据

培训游戏全案·团队：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 - 45239 - 3

I. ①培… II. ①经… III. ①企业管理-组织管理学
IV. ①F270

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2013）第 308779 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 3 版·第 1 次印刷

170mm × 242mm · 17.75 印张 · 1 插页 · 276 千字

标准书号：ISBN 978 - 7 - 111 - 45239 - 3

ISBN 978 - 7 - 89405 - 248 - 3（光盘）

定价：48.00 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

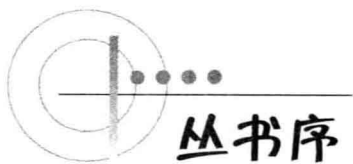
机工官网：<http://www.cmpbook.com>

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。

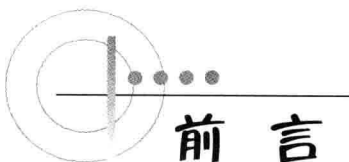
培训游戏与娱乐游戏的最大不同，就在于培训游戏带有明确的引导方向和思考意义。学员们可以在游戏进行中获得欢笑或者压力释放的体验，更能够从游戏讨论中激发深度思维、获得以前未曾有过的理念和感悟。当然，这样的差异也给培训游戏带来了一些限制，这主要表现在培训游戏需要更加严密的逻辑设计和更加周全的组织系统，在本丛书的游戏过程中，如果涉及常规的安全风险，都会给出相关的说明，以确保培训活动组织的顺利进行。

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

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。



“人多力量大”，这句话从一个最质朴的角度阐述了团队所存在的道理。我们知道，人多未必力量就能够大，在一盘散沙的状态下，纵有千万人在一起，也难以形成有效的合力。一个优秀团队的最主要目标，就在于让团队成员可以往一个目标一起发挥自己的力量，从而获得超越 $1 + 1 = 2$ 的合力效应。

团队的核心基础并不是有多少人在团队中，而是团队的组织体系，这主要包括了团队的领导结构和分工机制，其中领导结构是团队能够有效运转的基本保证，分工机制则是团队成员能够充分发挥特长的必要条件。一支优秀的团队，需要有效的激励机制、竞争淘汰和新成员培养机制等，再在一系列团队实践和团队竞争中不断磨合，就可以形成团队成员之间互相的信任和默契，达到完美的运转状态。

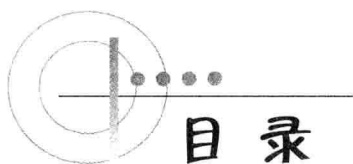
当然，团队的实际运转并不会因为组织体系的完整就可以一帆风顺，意外总是有可能打乱原有的节奏，成果或许也无法一直满足预期。当我们作为团队的领导或者团队的普通一员时，这个时候必须要找准自己的责任，勇敢承担，使得我们的团队能够克服这些前进道路上的障碍，最终成长为优秀的团队。

理解团队中每个人的责任和担负，把握团队运转的节奏，需要亲自参与到团队中进行实践，对团队运作的细节获得切实感受——团队类培训游戏的主题便是为此而设计。

本书集合了培训游戏中的团队类游戏，涵盖了团队培训中所可能涉及各个方面和层次。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批评。



目 录

丛书序 前 言

▶▶ 完成团队任务的游戏	1
游戏 1——四足蜈蚣	2
游戏 2——飓风营救	4
游戏 3——腾空组合	6
游戏 4——渡河造桥	8
游戏 5——结绳盖房	10
游戏 6——汉诺塔	12
游戏 7——造物比高	14
游戏 8——风雨同舟	16
游戏 9——八旗弓箭	18
游戏 10——袋鼠接力赛	20
游戏 11——飞舞的球	22
游戏 12——轮胎大反转	25
游戏 13——搬运气球	28
游戏 14——水上漂	31
▶▶ 体现团队优越性的游戏	35
游戏 1——二次传达	36
游戏 2——齐眉棍	38
游戏 3——德尔斐决策法	40

游戏 4——拼图游戏	42
游戏 5——团队造桥	44
游戏 6——求生选择	46
游戏 7——抢占领地	48
游戏 8——人工浮桥	50
游戏 9——报纸取球	53
游戏 10——齐力断金	56
▶▶ 团队建设的游戏	59
游戏 1——无舟强渡	60
游戏 2——定向寻宝	61
游戏 3——跳跳布袋鼠	63
游戏 4——逍遥倒	64
游戏 5——空中飞人	66
游戏 6——模拟团队讨论	68
游戏 7——跳跳纸箱	70
游戏 8——看不见与说不清	72
游戏 9——东京迪斯尼乐园培训法	74
游戏 10——幸福清单	77
游戏 11——企业文化	79
游戏 12——赢得客户	80
游戏 13——团队氛围	82
游戏 14——人体波浪	84
游戏 15——超级模仿秀	86
游戏 16——电流传导	88
游戏 17——向中心进发	91
游戏 18——眼疾手快	94
游戏 19——使命与愿景	97
游戏 20——数字跳棋	100
游戏 21——代表你我他	103
游戏 22——气球大战	106

▶▶ 团队互助合作的的游戏	109
游戏 1——巨人梯	110
游戏 2——寻宝之路	111
游戏 3——人椅	113
游戏 4——空方阵	115
游戏 5——过地道	119
游戏 6——踩轮胎	121
游戏 7——翻叶子	123
游戏 8——移动水杯	125
游戏 9——团队连点	127
游戏 10——悬空试验	129
游戏 11——盲穿拖鞋	131
游戏 12——迷阵出逃	133
游戏 13——马球大战	135
游戏 14——无形迷宫	137
游戏 15——投球大战	140
游戏 16——协同过河	143
游戏 17——融为一体	145
游戏 18——沙滩龙舟	147
游戏 19——圈里圈外	150
游戏 20——攻城器	153
▶▶ 提高团队创新能力的游戏	157
游戏 1——盲人画画	158
游戏 2——扎筏泅渡	159
游戏 3——飞行器	160
游戏 4——布袋游戏	162
游戏 5——危险任务	164
游戏 6——世纪之桥	166
游戏 7——甲壳虫乐队	168

游戏 8——别具一格的拉拉队	170
游戏 9——七个和尚分粥	172
游戏 10——模特表演队	174
游戏 11——理想的工作环境	176
游戏 12——精神旅途	178
游戏 13——跑步怪兽	181
游戏 14——创意大绘画	184
游戏 15——隆重登场	187
游戏 16——手的拼图	189
游戏 17——反思创造力	191
►► 沟通与合作的游戏	195
游戏 1——寻找间谍	196
游戏 2——解手链	197
游戏 3——群体赞美	199
游戏 4——啤酒游戏	201
游戏 5——坐地起身	208
游戏 6——笑容可掬	210
游戏 7——“六人组”的快乐	212
游戏 8——百花争艳	214
游戏 9——我是谁	216
游戏 10——作用力和反作用力	218
游戏 11——挂图评述	220
游戏 12——事先的忧虑	222
游戏 13——我们是一家	224
游戏 14——特征汇总	226
游戏 15——深度采访	229
游戏 16——谈一谈	231
游戏 17——虚怀若谷	233
游戏 18——月球救援	235
游戏 19——背向积木	239

▶▶ 提高表现力的游戏	243
游戏 1——好戏一台	244
游戏 2——航空公司的经营策略	247
游戏 3——问路问题	249
游戏 4——过“鬼门关”	251
游戏 5——穿越曲径	254
游戏 6——剧毒废墟场	256
游戏 7——倾听与感悟	258
游戏 8——效果评估	261
游戏 9——高跷行走	264
游戏 10——反串模仿秀	266

完成团队任务的游戏



团队



❖ 游戏1 ——四足蜈蚣

本游戏的目的在于让学员们体会计划的重要性及团队合作的精神。

游戏规则和程序

概述：

你知道蜈蚣长什么样子吧，下面将要出场的是一个四腿蜈蚣，这是一种非常罕见的四足动物。

步骤：

1. 两根绳子平行放置，相距 10 米远。
2. 把队员划分成若干小组，每组 7 个人。
3. 划分小组后，把大家带到场地的起始线后面。
4. 解释游戏内容。

他们的任务是：7 个人作为一个整体穿越场地，队员身体必须直接接触，并且不能借助外物连接在一起。

另外一个重要的规则是：任何时候，每组只能有 4 个点接触地面，这些接触点可以是脚、膝盖或后背。如果在游戏进行的过程中，哪个队的接触点超过了 4 个，必须回到起点重新开始。

5. 让队员知道这是一个具有竞争性的游戏。换句话说，他们要和其他组比赛。

6. 给每个小组 10 分钟的游戏计划时间。建议各组在计划时间内彼此分开，防止相互偷听。

7. 告诉各组游戏过程中有两次口哨声。第一次口哨声提醒比赛将在 1 分钟后开始，第二次口哨声表明比赛开始。

相关讨论

1. 你对计划的重要性有什么认识？你认为这次游戏的计划做得怎么样？



2. 该游戏最难的地方在哪里？怎样改进？
3. 在活动的过程中，你感觉团队的合作精神怎么样？相互之间是否有信任感？

总结

1. 本游戏考查了学员的组织能力和团队合作精神。每组的领导需要有较强的计划能力和组织能力，在了解了游戏规则之后，第一时间开始拟定作战计划。其他人作为组员应在遵从领导指挥的同时给予有效的建议，但仍要以配合他人为主。

2. 由于是几个组同时竞争，所以别组的表现也会对本组产生影响，队员间要相互鼓励，以减少外来压力。

3. 本游戏有助于培养团队合作精神，增强团队合作气氛，构建和谐的工作氛围，让队员们能够自然地进行身体接触和配合，消除害羞和忸怩感。

小贴士



参与人数：不限。如果参加人数较多，则将队员划分成若干个由7个人组成的小组。

时间：10~15分钟。

场地：空地。

道具：两根长绳（作为游戏开始和结束的标识线）、一个口哨。

应用：（1）培养沟通与合作的能力。

（2）培养领导能力。



❖ 游戏2 —— 飓风营救

在做任何事情之前都要有所计划，提前做好计划会让工作的实施事半功倍，本游戏将说明这一点。

游戏规则和程序

概述：

一只动物被沼泽吞噬了，它处于半昏迷状态，需要特工来营救它。

步骤：

1. 将一个毛绒小动物的玩具放在地上，然后用一条长约 30 米的绳子在玩具周围均匀地围成一个圈。
2. 特工人员不得进入“沼泽”，可以使用两条绳子和两根竹竿。在竹竿不戳到被吞噬动物的同时，把它营救出来。

相关讨论

1. 你们组可以想出多少个不同的方法将动物营救出来？为什么采用了现行的方法？
2. 你认为在全过程中，你们组的最佳表现是什么？团队的合作精神表现在什么地方？
3. 你们的救援过程一共分为几步？每一步还有什么地方可以改进的？

总结

1. 每个人都积极开动脑筋，寻找最有创意的方法，团队才有可能成功。另外，一定要形成一个明确的计划，每一步该干什么不能有丝毫的马虎，所谓棋错一步、满盘皆输，就是指由于没有计划好所带来的失败。
2. 要想获得成功，还需要将每个人的责任划分清楚。只有通力合作、互相支持，才是根本的成功之道。因为个人的成功并不能代表团队的成功，相



反，团队的成功却是每个人的成功。

小贴士



参与人数：10 个人一组。

时间：30 分钟。

场地：空地。

道具：30 米长的绳子一条、20 米长的绳子两条、毛绒玩具一个、短竹竿两根。

应用：(1) 团队创新精神的培养。

(2) 团队合作精神的培养。