

游戏 1：提高团队集体感

在成立一个新组织时，要想在项目活动或研习会中提高团队的集体感，可以利用需要活动身体的破冰游戏！不仅会议开始时可以玩，在遇到会议陷入僵局时也非常有效。

1. 指路游戏

（所需时间：10 分钟。人数：4~20 人。事前准备：眼罩。）

（1）两人分为一组。

（2）其中一人蒙上眼睛，另一人用声音指路（在屋里进行时，需要避开椅子或桌子等障碍物抵达终点）

（3）结束以后，在回顾时提出问题：“你觉得语言上的交流如何？”“你觉得对方值得信赖吗？”

2. 排队游戏

（所需时间：10 分钟。人数：20~50 人。事前准备：无。）

（1）参与者几个人分为一组。

（2）所有人站起来，按组排成一列。

（3）引导者给出指示让参与者排队，比哪组排得最快。例如按名字的首字母顺序排队、按出生月日顺序排队、按今早起床的时间顺序排队等。刚开始可以从按身高顺序排队之类比较简单的排起，然后逐渐增加难度（如按手掌长度顺序排队、按手机号码的顺序排队等）。

（4）在回顾胜利或失败的主要原因时，要让他们亲身体会到大家积极合作的重要性，以及领队和成员的职责。

游戏 2：给自己选个老板和助理

1. 目的

揭示我们用来判断某个人是具有领导潜质还是只是个追随者时所采用的相关及不相关的标准。程序通过一个或多个介绍练习，让大家相互了解在座其他人的一些最基本的信息。然后让每个人在卡片上指定一个他们认为可以称为最佳老板的人选。在另一张卡片上，让他们选一个他们认为可以成为最佳下属的人。

接着让他们将每张卡片翻转过来，列出他们是根据哪些特点选出老板和部下的。收回这些卡片，计算选票。宣布得票最多的老板（前 3 名）和得票最多的部下（前 3 名）。再用表列出（或通过讨论向大家了解）他们所根据的两种不同的特性。

2. 准备

- (1) 形式：集体参与。
- (2) 时间：20分钟（另加列表时间）。
- (3) 材料：空白卡片。
- (4) 场地：不限。
- (5) 应用：①决策技巧；②团队领导；③团队建设。

3. 讨论

1. 当你被选为（或未被选为）老板或部下时，你是怎么想的？
2. 据以选择老板和部下的特性之间有无区别？为什么？
3. 用来选老板或部下的理由恰当吗？或者说这些理由根本不相干？我们怎样选出理想的老板或部下？总结与评估

通过该活动，大家能在一定程度上了解老板或是部下所必须具备的素质及各自须履行的义务。因此，该游戏对训练、培养具有领导能力的人才及高素质的员工有所启发。但要切忌把领导和员工理想化。

游戏 3：冰洞脱险

1. 游戏目的

了解团队共同解决问题的意义。

2. 游戏程序

(1) 放映电影《垂直极限》中掉进冰洞的一段。

(2) 培训师描述事件情景如下：

正如录像演示的场景，我们团队人员被困在一个冰洞里。冰洞的地理位置在珠峰的北坳，时间是五月份某天的下午四点，洞内气温为零下 35℃，冰洞已被塌雪封住，上方 50 米处隐隐约约有一些透光，从洞底到洞口的四周是陡壁峭崖。你的团队有两名队员在坠落时严重摔伤，不能动弹。在这种环境下，健康队员一般维持生命的极限时间为 36 小时，但营救队到达出事点需要 35~40 小时。随队员坠入洞中有五个登山包，包括以下物品：

一个指南针，五个睡袋，一个打火机，200 米长的尼龙登山绳，四只蓄电池灯，两把冰镐，半瓶朗姆酒，带镜子的安全剃须刀，一部远程对讲机（已部分损坏，只能发出频率信号），十支营养注射液（每支营养液可增加 2 小时维持生命时间），两只小型氧气瓶，一瓶染色剂，一台液化气炉，一个闹钟，一本名位《北方星际》指南书籍。

(3) 布置学员个人设计逃生方案；从对逃生重要度出发，对以上 15 项排序（见评分卡）。

(4) 团队讨论产生一个逃生的最佳方案；列出小组对以上 15 项救生物资的排序意见。

评分卡

救生物资	1 个人评分	2 小组评分	3 专家评分	4 1 和 3 的 评分分差	5 2 和 3 评 分分差
一个指南针					
五个睡袋					
一个打火机					
200 米长的尼龙登山绳					
四只蓄电池灯					
两把冰镐					
半瓶朗姆酒					
带镜子的安全剃须刀					
一部远程对讲机					
十支营养注射液					
两只小型氧气瓶					
一瓶染色剂					
一台液化气炉					
一个闹钟					
一本“北方星际”指南					
总和（越低越好）					

3. 游戏分享讨论

个人决策的缺陷；团队决策的好处；我们在团队决策过程有哪些要把握的原则？

游戏 4：接力赛

接力赛，是一项充分体现团队精神的活动。仔细阅读田径接力竞赛规则，组织一场接力赛。

1. 接棒者可以在接力区前 10 米内起跑。
2. 接力赛中运动员必须在 20 米的接力区内完成交接棒。
3. 交接棒的传接必须在指定的跑道内进行。
4. 接力棒必须拿在手上，直到比赛结束为止。完成交接棒后，运动员应留在本队的跑道中，影响他人将被取消比赛资格。
5. 任何人掉了交接棒，必须由本人拾回，而且要在不影响他人的情况下方可。

团队建设注意事项：

(1) 团队每个成员都必须遵守活动规则，严格按照规章制度竞赛。任何人违反，均会导致团队比赛成绩被取消，影响集体利益。

(2) 接棒者要提前准备、提前助跑，并与前面队友速度保持致，才能实现顺利交接。

(3) 不管前面的队友或者后面的队友是否发挥正常，在奔跑时只有一个念头——全力向前、向前、向前，不能埋怨、不能气馁、不能分心，更不能放弃。

(4) 任何人做错了事，必须由本人负责。个人发生的失误，绝不能影响其他团队成员的正常工作，不能为了本位利益而损害全局利益。

只有每位团队成员充分地发挥了自己的能力，竭尽全力地向前奔跑，才可能使团队赢得最后的胜利。