

我是谁？

活动目标：

1. 协助学生认识自己眼中的我，及他人眼中的我。
2. 增进学生彼此熟悉的程度，增加班级凝聚力。

活动程序：

（一）教师发给每位学生一张 A4 影印纸。

（二）学生两两分组，一人为甲，一人为乙（最好是找不熟悉的同学为伴）

1. 甲先向乙介绍「自己是一个什么样的人」，乙则在 A4 纸上记下甲所说之特质，历时五分钟。

2. 教师宣布活动的规定为：「自我介绍者，在说了一个缺点之后，就必须说一个优点」。

3. 五分钟后，甲乙角色互换，由乙向甲自我介绍五分钟，而甲做记录。

4. 五分钟后，教师请甲乙两人取回对方记录的纸张，在背面的右上角签上自己的名字。然后彼此分享做此活动的心得或感受，并讨论「介绍自己的优点与介绍自己的缺点，何者较为困难？为何会如此？个人使用那些策略度过这五分钟？」。两人之中须有一人负责统整讨论结果。

（三）学生三小组或四小组并为一大组，每组有六至八人。

1. 两人小组中负责统整的人向其它人报告小组讨论的结果。

2. 分享后，教师请每位同学将其签名之 A4 纸（空白面朝上）传给右手边的同学。而拿到签名纸张的同学则根据其对此位同学的观察与了解，于纸上写下「我欣赏你…，因为…」。写完之后则依序向右转，直到签名纸张传回到本人手上为止。

3. 每个人对其他组员分享他看到别人回馈后的感想与收获。

（四）全班学生回到原来的位子

1. 教师请自愿者或邀请一些同学分享此次活动的感想与收获。

2. 教师说明了解真实的我与接纳真实的我之重要性。

画图游戏

规则：1、图形贴于写字板后 2、人只能站在板后，不可走出来，有 30 秒思考时间。3、描述第 1 图时，台下学员只允许听，不许提问。——单向沟通 4、描述第 2 图时，学员可以发问。——双向沟通 5、每次描述完，统计自认为对的人数和实际对的人数。游戏说明的道理：双向沟通比单向沟通更有效，双向沟通可以了解到更多信息。——对听者而言：1）自认为自己来做会更好——单向沟通时，听的比说的着急。2）自以为是——认为自己做对了的人，比实际做对了的人多 3）想当然——没有提问，就认为是（可根据学员出现的问题举例）4）仅对对方提要求，不反求诸己——同样情况下，为什么有人做对了，有人做错了？我们为什么不能成为作对了的人？！5）不善于从别人的提问中接收信息——对说者而言：1）要注意听众的兴趣所在 2）要对所表达的内容有充分的理解与了解 3）存在信息遗漏现象，要有很强的沟通表达技巧 4）要先描述整体概念，然后逻辑清晰地讲解图形附文后

1-27 (00:00)

部属角色与领导角色

目的：模拟部属与领导之间的沟通能力游戏规则：1、5 人为一组，一人扮演上级主管的角色，一人扮演直接主管的角色，三人扮演部属角色；2、任务分别写在以下的角色单中，并用信封将角色单装好分给每个角色；3、上级主管与部属分开做，由直接主管担任联系。4、每组需要共同完成任务，如果完成任务举手示意。5、游戏时间 40 分钟。部属角色单（一）

1、你只可以与直接主管及其他二位同事互相写 MEMO 书面沟通，不可以越级报告。2、你和其他人一样，手中都有 5 种图片。3、你的直接主管及上级主管将领导你们完成任务。4、手中的

图片不可露白，也不可传递。部属角色单（二） 1、你只可以与直接主管及其他二位同事互相写 MEMO 书面沟通，不可以越级报告。2、你和其他人一样，手中都有 5 种图片。3、你的直接主管及上级主管将领导你们完成任务。4、手中的图片不可露白，也不可传递。部属角色单（三） 1、你只可以与直接主管及其他二位同事互相写 MEMO 书面沟通，不可以越级报告。2、你和其他人一样，手中都有 5 种图片。3、你的直接主管及上级主管将领导你们完成任务。4、手中的图片不可露白，也不可传递。直接主管角色单 1、你可以与上级主管及部属在纸上沟通。2、你和其它人员一样，手中各有五种图片。3、你的主管将领导你们完成任务 4、手中的图片不可露白，也不可传递。上级主管角色单 1、你只能与直接主管沟通，不能越级指挥 2、包括你在内，每人手中都有 5 种图片 3、你的任务就是“找出每个人相同的一种图形，并使每一成员均了解完成任务的答案”。4、完成任务时，请举手。5、有任何问题，可举手请教讲师。6、手中的图片不可露白，也不可传递。5 人相同的图形是：

拼图游戏

目的：沟通类、团队训练人数：适合 4 人~16 人道具：硬纸若干说明：1、按如图所示制作 15 张硬纸，将其打乱分拆成 5 份装入信封。2、小组内每人得到一个信封，小组的任务将信封内的卡片拼装成相同形状的正方形。规则：1、全过程不许交流 2、每人手里拿到的卡片只许给别人，不能从别人的手里拿卡片（不能帮助别人拼图）。任务：小组内的每个人将散乱的图片拼成同样大小的正方形，最快的小组获得胜利。陷阱：每个人自己完成以后认为 OK 了，就不愿将自己的纸片交给别人了。（不能自己完成就算了）。点评：状况共有。目标：5 个人拼成同样大小的拼图才算完成任务。交换纸片即是交换资源。在统一目标的指引下，资源信息要共享，彼此愿意、善于分享，将组织利益置于个人利益之上才是真正的“状况共有”

取水游戏

良好的合作是成功的关键队一任务说明书任 务 你队的任务是用一只特别的能装 100 只一公升瓶的容器在地图所示区域内收集空瓶，收到瓶子越多越好。每个瓶子都装满一公升水，由于重量限制，你们收集的只能是空瓶。如果瓶里装满水的话，必须把水倒掉。但倒水及装瓶的时间不计算入内。 你队必须集中行动，穿梭于旅店之间。 你们可以以五公里的时速行进，但下午三点前必须返回营地，路上不能停留或等待。在规定时间内每收回一只空瓶得十分。路线设计 你队的任务是从如图所示的旅店中收集空瓶，一只瓶子得 10 分。 你队总分加上另一队的得分即是两队的累计分。累计分至少必须达到 1500 分，多多益善。 假定你队得 700 分，另一队得 1000 分，累计分则为 1700 分，各队得分越高越好。 选中一条能得高分的路线，把所作选择告知情报中转站，我们会将你们两队的累加分告诉你。允许任意多次尝试不同的路线，看选哪条得分更高。 如果能在 60 分钟里完成这个练习，你队将得 50 分的额外奖。瓶子的位置 有两支队伍参加，你作为队一制定计划。两队将在同一地图所示的同样区域内执行相似的任务。 你队的营地设于起锚旅店。你队于早上 8 点出发，下午 3 点返回，任务是收集空瓶。你知道能在下列地方找到水瓶：君首旅店 10 瓶

鼓栈 10 瓶

野猪扣哨子旅社 20 瓶

皇冠宾馆 20 瓶

马蹄旅店 20 瓶

独角兽旅社 20 瓶

大象旅社 10 瓶

交 流 你想与另一个队交流，可将你的信息写在白纸上交到情报中转站，情报中转

站可以为你传递信息。同样你也能够获得信息。信息到时我们会通知你。使用中转站没有限制。两队也可以面谈。练习开始后 20 分钟内两队不能会面，之后每 20 分钟可以面谈一次，时间 1 分钟。每队只能有一名队员参加，面谈不能携带任何文件或书写工具，会议安排通过中转站进行。行进时间 以下是你队在旅店间行进分别所需的时间。以分计算：老

公牛---大象 90

大象 ---独角兽 150

独角兽---马蹄 30

马蹄 ---皇冠 60

皇冠 ---满月 60

满月 ---老公牛 90

皇冠 ---君首 90

君首 ---钟铃 30

钟铃 ---葡萄 60

葡萄 ---起锚 30

君首 ---起锚 60

起锚 ---鼓 30

起锚 ---马蹄 90

葡萄 ---星星 30

独角兽---鼓 90

鼓 ---星星 30

鼓 ---野猪口哨 90

野猪 ---皇家橡树 30

良好的合作是成功的关键队二任务说明书任务 你队的任务是用一只特制的能盛 100 公升水的容器去地图所示区域内提水，提回的水越多越好。由于重量限制，你队只能打水而不能收瓶子，但把水从瓶中倒入容器的时间不作考虑。你队必须集体行动、穿梭于旅店之间。你队可以以十公里的时速行进，但下午五点前必须返回营地。路上不能停留或等待，在规定时间内每提回 1 公升水得 10 分。路线设计 你队的任务是从如图所示的旅店内提水，一公升水得 10 分。你队总分加上另一队的得分即是两队的累计分。累计分至少必须达到 1500 分，多多益善。假定你队得 700 分，另一队得 1000 分，累计分则为 1700 分，各队得分越高越好。选中一条能得高分的路线，把所作选择告知情报中转站，我们会将你们两队的累加分告诉你。允许任意多次尝试不同的路线，看选哪条得分更高。如果能在 60 分钟里完成这个练习，你队将得 50 分的额外奖。水的位置 有两支队伍参加。你为队二作计划。两队将在同一地图所示的同样区域内执行相似的任务。你队驻营在老公牛旅店，早上十点起程，下午五点返回，任务是提水。你知道能在下列地方找到水瓶（每瓶容量 1 公升）：钟铃宾馆 10 瓶

葡萄旅社 10 瓶

星星旅店 10 瓶

皇冠宾馆 20 瓶

马蹄旅店 20 瓶

独角兽旅社 20 瓶

皇家橡树 20 瓶

交流 你想与另一个队交流，可将你的信息写在白纸上交到情报中转站，情报中转站可以为你传递信息。同样你也能够获得信息。信息到时我们会通知你。一条信息可容纳 30 个字。使用中转站没有限制。两队也可以面谈。练习开始后 20 分钟内两队不能会面，之后每 20 分钟可以面谈一次。在历时 2 分钟的会上每队只能有一名队员参加，开会不能

携带任何文件或书写工具，会议安排通过中转站进行。行进时间以下是你队在旅店间行进分别所需的时间。以分计算：老公牛---大象 45

大象 ---独角兽 75

独角兽---马蹄 15

马蹄 ---皇冠 30

皇冠 ---满月 30

满月 ---老公牛 45

皇冠 ---君首 45

君首 ---钟铃 16

钟铃 ---葡萄 30

葡萄 ---起锚 15

君首 ---起锚 30

起锚 ---鼓 15

起锚 ---马蹄 45

葡萄 ---星星 15

独角兽---鼓 45

鼓 ---星星 15

鼓 ---野猪口哨 45

野猪 ---皇家橡树 15

队一和队二的地图

1-27(00:00)

商店打烊时

以下是一个简单的倾听测试。1、先将习题（一）的内容发给学员，讲师说一个情节（情节内容见习题二），让学员去回答下面的12个判断题2、做完习题一之后，将习题二发给学员，让学员看刚刚说的情节进行判断，提醒学员不要受习题一答案的影响3、最后公布答案习题（一）：商店打烊时请不要耽搁时间

正确 错误
不知道1、店主将店堂内的灯关掉后，一男子到达 T F ? 2、
抢劫者是一男子 T F ? 3、来的那个男子没有

索要钱款 T F ? 4、打开收银机的那个男子是店主
T F ? 5、店主倒出收银机中的东西后逃离 T F

? 6、故事中提到了收银机，但没说里面具体有多少钱 T F ? 7、抢劫者向店主
索要钱款 T F ? 8、索要钱款的男子倒出收银机

中的东西后，急忙 T F ? 离开9、抢劫者打开了收银机
T F ? 10、店堂灯关掉后，一个男子来了 T F

? 11、抢劫者没有把钱随身带走 T F ? 12、故事涉及
三个人物：店主，一个索要钱款的 T F ? 男子，以及一个警察习

题：商店打烊时某商人刚关上店里的灯，一男子来到店堂并索要钱款，店主打开收银机，
收银机内的东西被倒了出来而那个男子逃走了，一位警察很快接到报案。仔细阅读下列有

关故事的提问，并在“对”、“不对”、或“不知道”中作出选择，划圈。 请不要耽
搁时间 正确 错误 不知道1、店主将店堂内的灯关掉后，

一男子到达 T F ? 2、抢劫者是一男子
T F ? 3、来的那个男子没有索要钱款 T F

? 4、打开收银机的那个男子是店主 T F ? 5、店主倒出收

银机中的东西后逃离 T F ? 6、故事中提到了收银机，但没说里面具体有多少钱 T F ? 7、抢劫者向店主索要钱款 T F ? 8、索要钱款的男子倒出收银机中的东西后，急忙 T F ? 9、抢劫者打开了收银机 T F ? 10、店堂灯关掉后，一个男子来了 T F ? 11、抢劫者没有把钱随身带走 T F ? 12、故事涉及三个人物：店主，一个索要钱款的 T F ? 男子，以及一个警察习题：商店打烊时（答案） 请不要耽搁时间 答案 1、店主将店堂内的灯关掉后，一男子到达 ? 商人不等于店主 2、抢劫者是一男子 ? 不确定，索要钱款不一定是抢劫 3、来的那个男子没有索要钱款 F 4、打开收银机的那个男子是店主 ? 店主不一定是男的 5、店主倒出收银机中的东西后逃离 ? 6、故事中提到了收银机，但没说里面具体有多少钱 T 7、抢劫者向店主索要钱款 ? 8、索要钱款的男子倒出收银机中的东西后，急忙离开 ? 9、抢劫者打开了收银机 F 10、店堂灯关掉后，一个男子来了 T 11、抢劫者没有把钱随身带走 ? 12、故事涉及三个人物：店主，一个索要钱款的男子，以及一个警察 ?

囊中失物

形式：11-16 个人为一组比较合适

材料与场地：有规律的一套玩具、眼罩

适用对象：所有人员

时间：30 分钟

活动目的：

让学员们体验解决问题的方法，学员们之间面对同样一个问题所表现出来的态度，如何达到共识，并进行配合共同解决问题。

操作程序

1、培训师用袋子装着有规律的一套玩具、眼罩，而后发出游戏规则：

我有一套物品，我抽出了一个，而后给了你们一人一个，现在你们通过沟通猜出我拿走的物品的颜色和形状。全过程每人只能问一个问题“这是什么颜色，”我就会回答你，你手里拿着的物品什么颜色，但如果同时很多人问我就会不会回答。全过程自己只能摸自己的物品，而不得摸其他人的物品。

2、现在培训师让每位学员都戴上眼罩。

有关讨论

你的感觉如何，开始时你是不是认为这完全没有可能，后来又怎样呢？

你认为在解决这一问题的过程中，最大的障碍是什么？

你对执行过程中，大家的沟通表现的评价如何？

你认为还有什么改善的方法？

数字传递

游戏步骤：

1、将学员分成若干组，每组学员 5 名-8 名左右，并选派每组一名组员出来担任监督员；

2、所有参赛的组员排纵列排好，队列的最后一人到培训师处，培训师向全体参赛学员和监督员宣布游戏规则

3、游戏规则：

- 1) 各队代表到主席台来，培训师：“我将给你们看一个数字，你们必须把这个数字通过姿体语言让你全部的队员都知道，并且让小组的第一个队员将这个数字写到讲台前的白纸上（写上组名），看哪个队伍速度最快，最准确；”
- 2) 全过程不允许说话，后面一个队员只能够通过姿体语言向前一个队员进行表达，通过这样的传递方式层层传递，直到第一个队员将这个数字写在白纸上；
- 3) 比赛进行三局（数字分别是 0、900、0.01），每局休息 1 分 15 秒。第一局胜利积 5 分，第二局胜利积 8 分，第三局胜利积 10 分。

小组讨论：

- 1、P（计划）D（实施）C（检查）A（改善行动）循环中，在这个游戏中如何得到体现？
- 2、四个循环中，哪个步骤更为重要？

瞎子摸号

活动目的

让学员体会沟通的方法有很多，当环境及条件受到限制时，你是怎样去改变自己，用什么方法来解决问题。

形式：14-16 个人为一组比较合适

类型：问题解决方法及沟通

时间：30 分钟

材料及场地：摄像机、眼罩及小贴纸和空地

适用对象：参加团队建设训练的全体人员

操作程序

- 1、让每位学员戴上眼罩
- 2、给了他们每人一个号，但这个号只有本人知道
- 3、让小组根据每人的号数，按从小到大的顺序排列出一条直线
- 4、全过程不能说话，只要有人说话或脱下眼罩，游戏结束
- 5、全过程录象，并在点评之前放给学员看

有关讨论：

你是用什么方法来通知小组你的位置和号数？

沟通中都遇到了什么问题，你是怎么解决这些问题的？

你觉得还有什么更好的方法？

囊中失物

形式：11-16 个人为一组比较合适

材料与场地：有规律的一套玩具、眼罩

适用对象：所有人员

时间：30 分钟

活动目的：

让学员们体验解决问题的方法，学员们之间面对同样一个问题所表现出来的态度，如何达到共识，并进行配合共同解决问题。

操作程序

- 1、培训师用袋子装着有规律的一套玩具、眼罩，而后发出游戏规则：

我有一套物品，我抽出了一个，而后给了你们一人一个，现在你们通过沟通猜出我拿走的物品的颜色和形状。全过程每人只能问一个问题“这是什么颜色，”我就会回答你，你手

里拿着的物品什么颜色，但如果同时很多人问我就不会回答。全过程自己只能摸自己的物品，而不得摸其他人的物品。

2、现在培训师让每位学员都戴上眼罩。

有关讨论

你的感觉如何，开始时你是不是认为这完全没有可能，后来又怎样呢？

你认为在解决这一问题的过程中，最大的障碍是什么？

你对执行过程中，大家的沟通表现的评价如何？

你认为还有什么改善的方法？

撕纸

形式：20 人左右最为合适

时间：15 分钟

材料：准备总人数两倍的 A4 纸（废纸亦可）

适用对象：所有学员

活动目的

为了说明我们平时的沟通过程中，经常使用单向的沟通方式，结果听者总是见仁见智，个人按照自己的理解来执行，通常都会出现很大的差异。但使用了双向沟通之后，又会怎样呢，差异依然存在，虽然有改善，但增加了沟通过程的复杂性。所以什么方法是最好的？这要依据实际情况而定。作为沟通的最佳方式要根据不同的场合及环境而定。

操作程序

1、给每位学员发一张纸

2、培训师发出单项指令：

—大家闭上眼睛

—全过程不许问问题

—把纸对折

—再对折

—再对折

—把右上角撕下来，转 180 度，把左上角也撕下来

—争开眼睛，把纸打开

培训师会发现各种答案。

3、这时培训师可以请一位学员上来，重复上述的指令，唯一不同的是这次学员们可以问问题。

有关讨论

完成第一步之后可以问大家，为什么会有这么多不同的结果（也许大家的反映是单向沟通不许问问题所以才会有误差）

完成第二步之后又问大家，为什么还会有误差（希望说明的是，任何沟通的形式及方法都不是绝对的，它依赖于沟通者双方彼此的了解，沟通环境的限制等，沟通是意义转换的过程）

狗仔队

游戏规则：

1、将所有人进行分组，每组两人

2、培训师提问：在小组里谁愿意做为A？

3、剩下的人为B

4、培训师说：选A的人代表八卦杂志的记者，俗称“狗仔队”，代表B的是被采访的明星，A可以问B任何问题，B必须说真话，可以不回答，时间三分钟，不可以用笔记。

5、三分钟后角色互换

游戏讨论：

1、该游戏可用于沟通游戏当中，主要说明的认识与陌生人进行交往的一些知识：例如，我们将谈话的内容分为几个层次，最外层的谈话是对客观环境的交谈，比如谈天气，谈股市，因此比较容易交谈；第二层就是一些谈话者自身的一些话题，比如交谈社会角色的话题，例如你的家庭状况如何呀？你是哪里人呀等等问题；第三层就更深一层，会到个人隐私部分等比较敏感的话题，比如性、金钱的态度、个人能力的判断等等，最后一层则是个人内心的真实世界，比如道德观、价值观等。不同层次的话题适合不同的场合和谈话对象，层次越高，双方的沟通和相互信任越能体现出来；

2、对于直接面向客户式的销售人员的沟通能力很重要，就是要懂得循序渐进的将顾客心理的保护屏障一层层剥掉，从而使顾客达到内心的信任，促使销售成功

3、此游戏还可以进行改编，即将原先的分组重新组合，每6人一个组，原来的搭档必须仍在同一组，可由A扮演B的角色，以B的身份说出刚刚说掌握的B的情况，并告诉其它队员；做完之后互换角色，达到小组成员能够迅速的认识同伴并建立关系。

苹果与凤梨

道具：无

说明：

1、全体学员围成一圈

2、训练师先和相邻的人进行演示

训练师：这是苹果。

相邻的人回答：什么？

训练师：苹果

相邻的人回答：谢谢！

3、回答完这一对话程序，由相邻的人（甲）开始问他的下一个同伴（乙）相同的问题：

甲：这是苹果。

乙：什么？

甲（对训练师说）：什么？

训练师：苹果

甲：苹果

乙：谢谢！

4、将此对话一直持续下去，最终传到训练师；同时训练师向另一个方向相邻的人传递凤梨，这样两句话就朝相反的方向进行传递。

5、注意事项：

1）培训师要密切注意对话的流向，特别是苹果和凤梨的走向；

2）这是一个非常有趣和复杂的游戏，训练师应该提醒对话过程中的回答的规律，要求参加培训的人员要有特别高的注意力和反应能力

3）可做为晚会游戏或者暖场游戏。对于发生回答错误的学员，可以适当做些惩罚。

蒙眼作画

人人都认为睁着眼睛画画比闭着眼要画得好，因为看得见，是这样吗？在日常工作中，我们自然是睁着眼的，但为什么总有些东西我们看不到？当发生这些问题时，我们有没有想到可以借助他人的眼睛？试着闭上眼睛，也许当我们闭上眼睛时，我们的心敞开了。

目标：

1. 使学员明白单向交流方式与双向交流方式可以取得不同效果。
2. 说明当我们集中所有的注意力去解决一个问题时，可以取得更好的结果。

游戏过程：

所有学员用眼罩将眼睛蒙上，然后分发纸和笔，每人一份。要求蒙着眼睛将他们的家或者其他指定东西画在纸上。完成后，让学员摘下眼罩欣赏自己的大作。

讨论：

1. 为什么当他们蒙上眼睛，所完成的画并不是他们所期望得那样？
2. 怎样使这一工作更容易些？
3. 在工作场所中，如何解决这一问题？

变化：

1. 让每个人在戴上眼罩前将他们的名字写在纸的另一面。在他们完成图画后，将所有的图片挂到墙上，让学员从中挑选出他们自己画的那幅。
2. 教员用语言描述某一样东西，让学员蒙着眼睛画下他们所听到的，然后比较他们所画的图并思考，为何每个人听到是同样的描述，而画出的东西却是不同的，在工作时呢？

所需时间：10—15 分钟

教具：眼罩，纸，笔

工具：打印

目标的小游戏

讲师：现在我们要卖打火机，每个打火机可以赚一元钱，请各位在纸上写下来，你打算赚多少钱。（一分钟时间）

讲师随便找几个人报出他们的目标，问：还有没有更高的？

讲师：现在给各位 5 分钟的时间想想，为了达成你的目标，你会怎么做！！

讲师找几个人讲讲他们的设想，最好找目标差别大的人员来分享。

讲师总结：我们有了什么样的目标，就相应会为这个目标设计多大的创意，设计多强的行动力。

价值观大拍卖

活动目标：1. 协助学生澄清自己的价值观。2. 协助学生了解自己的个性对行动力的影响。

活动程序：（一）活动前教师先制作「价值观项目表」（如附录一），并将这些项目另书写于墙报纸上。（二）教师发给每位学生一张「价值观项目表」及一张 A4 影印纸。1. 教师请学生将 A4 影印纸做成总金额为一万元的纸钞，面额为 5000 元、2000 元、1000 元及 500 元（亦可为其它面值，只是单位愈小，所花时间愈多），张数不限，但总金额须为一万元。2. 请学生预想：若一万元代表人的一生之所有时间及精力，他会花多少钱来买「价值观项目表」的那些项目？教师可给予五分钟，让学生于「价值观项目表」上进行估算。（三）教师的身份转成银行，担任拍卖的工作（拍卖工作亦可让学生轮流担任）。1. 教师说明拍卖规则（如不可向银行借款、或可不可以将买到之「物品」转卖…等）。2. 进行拍卖。（四）心得分享

与讨论：1. 拍卖完毕可让学生分组讨论，或于班级里分享自己在此活动中的心得。2. 教师说明价值观对个人的发展与人际关系有极大的影响。因此，认清自己的价值观，可增强自己对人、事的辨别与决策能力。而此活动亦可看到个人是属于敏锐果断、眼明手快或是优柔寡断、犹疑不决的个性。教师带领讨论方向：（一）你是否买到自己认为最重要的价值观项目？1. 如果是，买到时的心情如何？2. 如果不是，则因何故没有买到？没有买到的心情如何？3. 你最想买的项目是什么？其背后隐含的价值观为何？为什么它对你而言那么重要？

（二）有些人没有买到，为什么？（三）参与拍卖活动时，你的心态为何？1. 你所买的项目是否都是自己喜欢的？还是在赌气或不得已的情况下买的？2. 在拍卖的过程中，你的心情是紧张的？兴奋的？还是…（附录一）项目 优先级 预估价格 成交价格

1. 使世上的人对待他人正如个人所希望的方式
2. 有一百万给世界上需要的人
3. 有机会成为你所希望的那一科最好的学生
4. 有一年可以尽量做个人爱做的事
5. 有一年做全世界最聪明的人
6. 有一粒使人说真话的药丸
7. 有机会完全自主
8. 有一屋子的钱
9. 有机会当总统
10. 被班上每个人喜爱
11. 在世界上最美的地方有座房子
12. 有机会成为世界上最吸引人的人
13. 有机会健康地活一百岁
14. 有颗药丸可以解决你担心的问题
15. 有座藏有你喜爱的书的图书馆

6-21 (00:00)

“听与说”游戏

角色分配：

- 1、 孕妇：怀胎八月
- 2、 发明家：正在研究新能源（可再生、无污染）汽车
- 3、 医学家：经年研究爱滋病的治疗方案，已取得突破性进展
- 4、 宇航员：即将远征火星，寻找适合人类居住的新星球
- 5、 生态学家：负责热带雨林抢救工作组
- 6、 流浪汉

游戏背景：私人飞机坠落在荒岛上，只有6人存活。这时逃生工具只有一个只能容纳一人的橡皮气球吊篮，没有水和食物。

游戏方法：针对由谁乘坐气球先行离岛的问题，各自陈述理由。先复述前一个人的理由再陈述自己的理由。最后，由大家根据复述别人逃生理由的完整与陈述自身理由充分的人，自行决定可先行离岛的人。

游戏说明的道理（可以请学员一起谈看法）：

- 1、认真聆听别人的话，记住别人的想法，这样别人才会相信你，才会让你去求救。由此可见，聆听非常重要。
- 2、根据学员的表现评价：好的表达/坏的表达。

代号接龙

内容：这个游戏乃在于训练个人的反应力和记忆力，以最快的速度判断自己的所在位置。方法：（1）人数在10个人以内最适合（2）参加者围成一个圆圈坐着，先选出1人做鬼。（3）参加者，以鬼的位置为基准，从鬼开始算来的数字，就是自己的代号，每个当鬼的人都是1号，鬼的右边第一位是2号，依次为3号……（4）游戏从鬼这里开始进行。如果鬼开始说“1、2”，其意思就是由第1个人传给第2个人的意思。（5）2号在接到口令后，就要马上传给任何一个参加者，例如“2、5”的话，2当时就是自己的代号，5则是自己想传达者的代号，此数字可以自由选择。（6）如此一直进行比赛。（7）如果自己的代号被叫到而却没有回答的人，就要做鬼。（8）鬼的代号是从1开始，所以当鬼换人的时候，则所有人的代号重新更改。重点：这个游戏的乐趣与否，乃决定于参与者的反应速度之快慢，所以应当培养良好的灵敏反应。

一节管理课上，老师让几个高阶主管聚集到一块空地，他请一个年轻的女主管Y走出来，背对大家站好，然后提出要求，请她身体保持正直向后倒下去，后面有两位主管连忙把手搭好，准备接住她，其他的主管有些茫然。Y在老师发出倒下的命令时，刚想向后倒，但她马上不自觉地扭转身看是否有人在接住她。老师一本正经地说：“不可以向后看，开始吧。”她很惶恐地倒下，但不是笔直的，因为她的左腿不自觉地向后迈了一步以防摔倒。老师评论说：“由这个实验可以看出，她对大家的不信任，而你们大家的合作是否默契？这其实是可以让我们联想到工作中的管理。”后来换个资深的男主管，因为他属于重量级别，大家忙提议要让四个男的分别站第一和第二排，这样比较保险。这一次，他倒下的时候比较从容了。因为在后面的主管们知道如何去保护他，而且大家也知道如何去合作了。

这个小活动是否给我们如下的启示：

当工作来临的时候，应该有一个管理者来统一布局，领导大家共同协作，这样项目的完成才会比较顺利。在工作的过程中，沟通与交流是十分必要的，如果大家相互猜疑，那如何可以心往一处想，劲往一处使？如果管理者对团队的成员心存猜忌，不够信任，凡事不放手，不仅伤害同伴的情绪，同时也让自己缠于各种事务中，无法有时间充分思考，对管理团队也是十分不利的。所以作为管理者要有敏锐的观察能力，睿智的思维能力，知人善任，调动团队工作的热诚度和积极性，这样对目标的达成会起到事半功倍的效果。