



经理人管理培训游戏全案
BIG BOOK OF MANAGER TRAINING GAMES

培训游戏全案

~ 钻石版 ~

经理人培训项目编写组 编

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

★ 附 DVD ★



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



经理人培训项目编写组

经理人培训项目组隶属于北京精典传媒，它所服务过的机构包括宝洁中国、别克、毕马威会计师事务所、联合利华、吉野家、太太乐等公司。项目组为提升国内经理人的理论与实践，从美国、德国引进了关于先进管理经验和管理方法的一系列培训课程，经理人管理培训游戏全案是该项目编写组针对经理人培训活动总结出来的，汇集了最新的和最经典的各类培训游戏，可作为培训师、人力资源管理者的工作参考用书。

中国探路者拓展体验机构

中国探路者拓展体验机构成立于2001年，是国内首批专业从事体验式拓展训练的机构之一。探路者始终致力于体验式拓展训练的研究，开发了富有自己特色的户外体验式拓展训练项目，改写了拓展训练的常规思想体系和训练方式，并与国家发展与改革委员会、北京大学、中国矿业大学以及徐州师范大学等科研机构、高等院校建立了良好的合作关系，为各类企业及其员工的职业化培训服务和团队拓展培训提供专业平台。

**BIG BOOK OF
TRAINING GAMES**





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



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

本书光盘由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

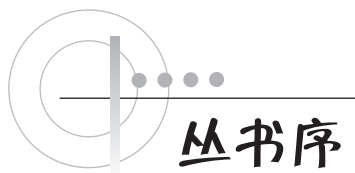
机工官网:<http://www.cmpbook.com>

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。

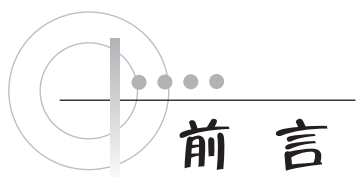
培训游戏与娱乐游戏的最大不同，就在于培训游戏带有明确的引导方向和思考意义。学员们可以在游戏进行中获得欢笑或者压力释放的体验，更能够从游戏讨论中激发深度思维、获得以前未曾有过的理念和感悟。当然，这样的差异也给培训游戏带来了一些限制，这主要表现在培训游戏需要更加严密的逻辑设计和更加周全的组织系统，在本丛书的游戏活动中，如果涉及常规的安全风险，都会给出相关的说明，以确保培训活动组织的顺利进行。

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。



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。

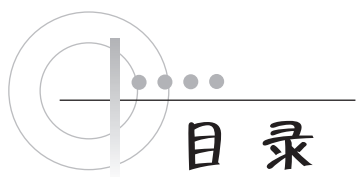
那么，我们如何才能获得创新能力呢？或者说应该如何提升我们在创新方面的能力呢？必须明确的一点是，这是没有灵丹妙药的一个领域，它需要我们经过长期的训练和实践来激发获得有效创新成就那一刻的灵感。通过培训游戏所模拟的创新环境，我们相信可以带给立志于创新的人们更好的体会和更多的经验，这也是本书编写的初衷。

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。



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



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。



❖ 游戏 2——“高”的较量

竞争是创意的源泉之一。竞争中的创意，也往往更加能够经受考验。而就竞争本身来说，创意的生成有时候是一个自然而然的过程，因为出奇制胜就是一个经典的概括，同时加上参加者在竞争中的求胜心理，必然会产生许多与众不同的创新意识来。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激发学员创新意识的游戏。

步骤：

1. 将参加游戏的学员分组，每组大约 10 个人，最好不要超过 20 个人。
2. 为各组准备以下材料：扑克牌 4 张、吸管 10 根、胶带 1 卷、剪刀 1 把、牙签 20 根。
3. 要求：
 - * 各组成员利用所发给的材料，在 30 分钟内造出一座最高的塔。
 - * 塔需具备一定的坚固度和美观度。
 - * 所发给的材料之中，剪刀不能作为造塔的材料，其余材料可以任意处理。
4. 将各组分别安排在不能互相交流的地方进行任务。
5. 任务结束之后，首先比较各组塔的高度，然后比较坚固度和美观度。培训师可以自行设计评分权重进行评分。
6. 请各组派出代表讲解各小组的方案以及创意。

相关讨论

1. 你们团队形成了什么样的方案？在最初的方案中，塔大概有多高？最后实际完成的塔有多高？



2. 对于坚固和美观这两个非主要因素，你们团队经过了哪些考虑？
3. 令小组顺利建成高塔的关键性创意是什么？来自于哪位学员？
4. 在资源的利用方面，你们团队表现如何？都充分利用了吗？

总结

1. 在本游戏中，最后的完成品可以说是五花八门，充分体现了学员们高明的创意。但学员们往往对于非主要因素考虑不够，许多高塔看起来威风，轻轻一吹便倒了……

2. 对于总评分数较高的小组，培训师要给予高度的赞许；对于只关注某一方面的小组，要提醒他们多进行全局的考虑。

3. 总结时要提醒学员，创新不是全部，所有的创新必须和相关的事情保持一致性，如果完全忽视现实事情的存在凭空想象，便是毫无益处的浪费。

小贴士



参与人数：全体参与，大约 10 个人一组。

时间：游戏进行 30 分钟，讨论 30 分钟。

场地：可以互相隔离的教室等场地。

道具：扑克牌 4 张、吸管 10 根、胶带 1 卷、剪刀 1 把、牙签 20 根（每组）。

应用：（1）创新意识的培养。

（2）培养全局观。



❖ 游戏 3——装甲技师

创新不仅仅是思维上的，往往还必须落实到和创新相关联的实践之上。如果创意只停留于思想状态，那么大部分的创新对于我们普通人来说，不过是一个华而不实的空中楼阁。本游戏主要关注创新的可执行性以及实践结果，可以对学员在创新方面的培训增加一些更为深化的主题。

游戏规则和程序

概述：

这是一个考验学员的创新思维可实践程度的游戏。

步骤：

1. 将学员分成大约 15 个人一组。
2. 在场地上画出起点线和终点线，相互间隔大约 10 米。
3. 发给每组学员 10 张报纸和 5 卷胶带，并让各组在起点线前列好。
4. 由培训师讲解游戏规则：

* 假设所有的学员都是军事科研专家，为了应对新形势，我们需要设计一种新的装甲武器，而这项武器的关键部分在于其履带。

* 现在各组有 30 分钟的时间，要求用分到的材料，制作出结实耐用的装甲履带。并由学员自身作为履带内核使履带运转起来。

* 各组要以尽可能快的速度将本组成员通过履带的运转运送到终点处。每次运送的人员数不限。但如果履带中途断裂，则所有已经通过的学员必须回到起点重新开始，因为你们的履带不合格。

* 制作好的履带要能够将作为内核的学员包起来。如果不能达标，则不能开始运行。每次运行之前培训师要作检查。

* 最先完成本小组所有学员的运送的小组将获得最佳创造奖。

5. 培训师发令开始之后，严格监督各小组的完成情况，一旦发现有违反规则的行为，立刻进行处理。

6. 在条件允许的情况下，培训师可以对过程中各小组的履带断裂情况进



行记录，并对每次运送最多人次的发明等进行记录，以便在总结时作为依据。

7. 游戏完成之后，培训师组织学员进行相关讨论。

相关讨论

1. 各小组针对任务形成了哪些决策以及可行动方案？哪些成员对于这些方案的完成起到了关键作用？

2. 对于这项任务，可以利用的资源都有哪些？哪些资源属于关键以及有限资源？

3. 本小组完成任务最关键的创意是什么？可以引申到现实中进行运用吗？

4. 所有小组中最具创意和实践效果最好的小组分别是哪些？为什么有些看起来很好的创意无法在实践中获得高分？

总结

1. 在学员充分参与的情况下，本游戏对学员形成良好的创新理念很有帮助。只有可以执行的创意才是有意义的。有时候为了执行的需要，反而要去掉一个创意中看起来很好但并不符合实际的部分。

2. 作为一个团队项目，这个游戏也在相当程度上对团队决策和团队合作提出了一些要求。每个小组十来个人，总难免出现一些冲突，特别是如果某小组的成员创新思维都很发达，那么有可能形成好几种方案，而时间有限，无法一一尝试，如何选择最有效的方案，需要整个团队在一定的核心团队领导下进行协商决策。

3. 培训师在引导总结时，要激发学员对一些经过实践检验的创意进行讨论和引申，以便能够在实际中对这些优秀的创意进行可能的利用，特别是与参加培训的学员的工作有关联的部分。

小贴士



参与人数：全体参与，分成 15 个人一组。

时间：游戏进行 30 分钟，讨论 30 分钟。

场地：较为宽敞的场地。

道具：每小组 10 张报纸和 5 卷胶带。

应用：(1) 进行有效的创新。

(2) 团队决策和团队合作。

(3) 有限资源利用。



❖ 游戏 4——大怪兽挑战

当今社会的发展程度，对团队完成任务的能力提出了越来越高的要求。在此基础上，不管是团队决策能力、团队协作能力、团队进取能力还是团队创新能力，都必须接受更高的考验。本游戏在激发学员发挥创造性思维的同时，还要求团队在其他方面具有强大的实力，只有这样，才有可能在培训游戏中拔得头筹。

游戏规则和程序

概述：

这是一个考验实施本团队创意思维能力的游戏。

步骤：

1. 将全体学员分成 15 个人一组。
2. 在场地上画好一条起点线和一条终点线，清除地面障碍物以及一些突出、尖锐的危险物，将各组成员以 3 米左右的间隔安排在起点线前面。
3. 宣布测试阶段开始。要求每组学员用自己的身体组成一只“大怪兽”，与地面接触的肢体数目不超过本组成员数。并且要求以“大怪兽”的形态从起点走到终点，不散架的算作合格。
4. 在测试阶段没有合格的小组可以申请重新测试一次，已经合格的小组将准备进入大挑战阶段。
5. 测试阶段结束之后，所有合格的小组排列在起点线前面，进入大挑战阶段。
6. 培训师宣布大挑战阶段的规则：
 - * 在大挑战阶段，每一轮比赛可以自由选择参与，每轮的参与小组可以获得适当的分数。
 - * 如果没有通过测试或者上一轮的挑战，则没有参加下一轮挑战的资格。



* 每轮挑战要求各小组组成的“大怪兽”都要比上一轮少两个地面接触点，一直进行到没有小组进行挑战或者所有小组都挑战失败为止。

* 组成大怪兽之后，从起点移动到终点而不散架的小组，则可以获得相应的挑战分数。

* 游戏结束后，积分最多的小组获得胜利。

7. 培训师宣布开始之后，每一轮开始之前给各小组 3 分钟休息和讨论的时间。

8. 游戏进行中，培训师与助理培训师进行安全监控，并且对抄袭他组创意的成员给予退出本轮挑战资格的处罚，或者令其改变创意重新再来。

9. 所有挑战阶段结束之后，培训师统计总分，公布优胜小组并给予奖励。

相关讨论

1. 第一次测试的顺利成功对于后面的挑战有哪些方面的影响？
2. 团队中通过什么方式来形成决策和行动方案？如何协调团队中的冲突？
3. 有哪些创意给团队完成挑战起到了关键作用？这些关键创意是从哪些方面获得的？
4. 在哪一轮次的挑战中，本团队已经感到完成任务比较困难？是什么原因造成了这种结果？
5. 从结果来看，表现优异的团队都有哪些做得好的方面？
6. 成员素质是影响结果的关键因素吗？还有哪些因素是影响结果的关键因素？
7. 在具体行动中，手和脚的作用哪个更大一些？可以引申出什么样的道理？

总结

1. 本游戏会很热闹。学员的参与积极性一般都很高，但当某些小组处于挑战失败的低谷时，培训师需要进行一些正面的引导，避免其过度悲观失望，影响整体氛围。

2. 本游戏需要团队所有成员充分发挥作用，不仅仅要有组成“大怪兽”的理论创意，还需要在实施创意中具备团队合作精神，以大局为重，完成团



队分配给自己的任务。

3. 当可以与地面接触的肢体越来越少时，实现难度将会越来越大，可能有些小组为了挑战成功，会采用一些比较危险的动作，培训师要及时劝阻这种行为，以免发生意外情况。

4. 推及现实情况，游戏中体现的很多东西都可以相互引申，比如难度的增加、自由选择挑战模式等，培训师都可以在总结的过程中适当进行引导推广。

小贴士

参与人数：全体参与，大约 15 个人一组，保证每组人数一致。

时间：80 分钟。

场地：较为开阔的场地。

道具：无。

应用：(1) 培养创新思维。

(2) 体验团队合作。

(3) 关注资源的利用。



❖ 游戏 5——强壮“催化剂”

我们都知道，限制越少，越有利于创新。最好能给予创新者完全自由的想象空间，这样一定最有助于创新。但事实往往很残酷，我们无法在完全自由的空间下创造有意义的新想法和新发明。本游戏深刻体现了这一点，同时也能激励学员利用现有资源开发创新思维。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员利用现有资源进行创新的游戏。

步骤：

1. 将所有学员分成约 10 个人一组。
2. 为每组学员准备 100 只气球、一个简易气筒、一匹宽 3 米长 6 米的衣料布。
3. 由培训师从各组分别选出一名身材相当的学员作为模特。
4. 宣布游戏的规则：各小组使用气球让小组模特变得尽可能“强壮高大”，再用衣料布围成衣服穿在模特身上。
5. 每组有 15 分钟的操作时间。操作结束后，请每组的模特上台展示。最后通过公评选出最强壮的模特，其所在小组获得最佳创新奖。

相关讨论

1. 作为唯一可用资源，气球在完成任务的过程中都可以起到哪些作用？
2. 小组如何分配现有资源？这种资源使用方式是否是最优策略？
3. 当看到其他小组的策略可以使模特变得更加“强壮高大”时，本小组有没有对原来的方案进行改进？
4. 在有限资源下的创新，最关键的环节是什么？



总结

1. 本游戏看起来非常简单。因为只要把气球吹起来，用之充大模特的胸、臂、腿等部位，就可以让其看起来足够强壮。但学员很容易忽略一点，即游戏资源并没有提供用来固定气球的材料。但只要转变一下思路，学员就应该可以意识到，气球可以用气口部位互相系上固定，更多的气球可以使用没有充气的气球做绳子。至于如何将气球固定在身上，一则可以用气球系上，一则可以用手或者脖子等部位夹住，甚至可以用衣服上的扣子、拉链等来固定。

2. 从实施过程来看，本游戏主要是对团队合作的考验。进行适当的分工应是可行的方案，参与团队要将任务进行细化、分解，然后分析各环节的工作量和强度，配以合适的人力资源。这便是团队合作的关键部分。

3. 对资源的利用要适度。气球吹得过大则容易爆炸，模特上台展示时可能会出现意外情况。所以不应强求单个气球的体积达到最大，而要着眼于整体上的最佳分配。

小贴士



参与人数：全体参与，10 个人左右一组。

时间：30 分钟。

场地：开阔的场地。

道具：每组 100 个气球、一个简易气筒、一匹宽 3 米长 6 米的衣料布。

应用：(1) 进行团队创新。

(2) 体验团队合作。

(3) 学习如何统筹利用资源。



❖ 游戏 6——雨林奇迹

我们梦想能自由地想象，但这也许只能出现在孩童时的涂鸦之作里，现实中，我们的想象总会面临种种限制。只有既具备创新的意思，又秉持客观的态度，才能为你的创新注入价值，从而实现我们的梦想。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员特定环境下自由创新的游戏。

步骤：

1. 将参加学员分成 15 个人左右一组，尽可能使每组人数相等，如果有多出的学员，则可以派作观察员。
2. 为各组分配讨论和试验的地点。
3. 宣布游戏任务为创造热带雨林的生物（包括动物和植物）。学员可以使用场地内的任何器物，但不能超出场地（培训师可以划定一定的范围），更不能抢夺他组的器物。
4. 所有讨论和试验的时间为 30 分钟。
5. 讨论和试验之后，培训师组织各组进行展示。并在剔除抄袭作品的前提下评选出创意最多的小组。

相关讨论

1. 作为一个团队项目，团队内部都进行了哪些决策和分工？
2. 经过清理和寻找，各组都获得了哪些可用的资源？这些资源可以通过什么方式加以利用？
3. 对这种较为自由的创新活动，哪些方面可能会影响结果？
4. 如何发挥小组的最大优势从而产生更多的创意？



总结

1. 要说本游戏有所限制，那就是将场景限定在了热带雨林，所有的创意都必须围绕热带雨林中可能出现的事物进行，比如你不能造出一只北极熊来。但这种限制其实也给了参与者一个思考方向，可以更加集中精力进行有效的创新。

2. 团队的合作非常重要，不仅体现在前期的知识信息提供以及可用资源收集上，还体现在最终创意作品的展现上。

3. 在资源利用上，有时会出现这样的情形：一些团队挖空心思寻找身外之物，却不知道他们本身也是最好最多的资源。同时，既然游戏并没有规定资源是否可以重复使用，那么多次上场必然可以带来更多的创意作品。

4. 在创意方面，不仅要善于利用资源，还需要把握好创造对象的具体特点，这才是创意成功与否的关键。比如当你要创造一条雨林巨蟒，但最后展示时却只有两米长，这就不是一个合理有效的创意。

小贴士



参与人数：全体参与，大约 15 个人一组。

时间：1 小时左右。

场地：较为开阔的室外场地。

道具：无。

应用：(1) 团队创造力的培养。

(2) 体验团队合作。

(3) 学会合理利用资源。



❖ 游戏 7——鸡蛋保卫战

创新的一个特别的意义在于，它有可能将一些听起来令人匪夷所思的设想变为现实。我们现代生活中的许多产品，都是来自于创新对这个意义的实现。毫无疑问，在未来我们也将依靠创新创造出更多新奇的产品，它们将彻底改变我们的生活。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激发学员的创新意识，从而将看起来不可能的事变成现实的游戏。

步骤：

1. 将参加的学员分成 10 个人左右一组。
2. 为每组学员安排合适的活动场地，要求互相之间不能进行沟通交流。
3. 发给每组学员 1 个生鸡蛋、10 根吸管、1 张白纸、1 卷透明胶带、1 把剪刀。
4. 宣布游戏任务：利用手中的材料，为鸡蛋制造一个设备，使鸡蛋能从 3 米高处落下而到达硬地面后不破碎。剪刀不能作为设备的材料使用。
5. 每个小组有 30 分钟的时间，培训师应在过程中监督各组学员不抄袭他人的创意。
6. 时间结束后，培训师组织在合适的场地对设备进行测试，选出达标的创意并评选出其中最具创意的一个。

相关讨论

1. 对于本任务，团队讨论了哪些可能的方案？最终方案是如何确定的？
2. 团队冲突如何解决？
3. 在实施创意方案的过程中，遇到了哪些意外的情况？团队最后是如何



解决的？

4. 哪一步的创意最为关键，对整个结果造成了有利的影响？该创意是通过什么原理实现的？

总结

1. 本游戏的任务看起来很困难。我们都知道鸡蛋易碎的特点，也因此才有了这句形容不自量力的名言：“鸡蛋碰石头。”但只要开动脑筋，也是有可能将这种不可能变为可能的。这便是创新的力量。

2. 很多学员在进行本游戏时，都会着力加强对鸡蛋外壳的保护，指望通过厚实外壳的缓冲来抵消坚硬地面对鸡蛋带来的冲击。但这仅仅是一种思路。从实际效果来看，单纯凭借所提供的材料，要给鸡蛋增加足够的缓冲保护是不太可行的。因此要求学员必须从更多的方面来考虑。这是创新产生的一个关键因素，你必须从尽可能多的角度来考虑解决问题的途径。

3. 本游戏对团队合作也提出了一定的要求。当小组成员在讨论时，容易出现不止一个的创意方案，但一方面限于材料不可再生；另一方面时间也极其有限，因此，团队不得不在进行尝试之前就尽可能确定一个最终方案。那么如何进行这种决策，就是关乎团队合作的关键了。

4. 在实施创意的过程中，我们还必须随时应对出现的意外情况，这也是完善创意的一个必要过程。

小贴士



参与人数：全体参与，约 10 个人一组。

时间：游戏进行 30 分钟，检验和讨论 30 分钟。

场地：具备 3 米左右高台的硬地面场地。

道具：每组 1 个生鸡蛋、10 根吸管、1 张白纸、1 卷透明胶带、1 把剪刀。

应用：(1) 进行团队的创新。

(2) 体验团队合作。



❖ 游戏 8——旅游班车

在创新的实际运用中，我们总是会面对各种各样的检验者，他们或是第三方团队、或是老板、或是顾客，无论怎样，这都对创新的实践提出了一定的标准和规则。有了这些检验者，创新者们的压力可能会大很多，但与此同时，创新的实际意义也会大很多。

游戏规则和程序

概述：

这是一个实践创新并且检验创新的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 $2/3$ 和 $1/3$ 两个小组， $2/3$ 小组作为创新实践队伍， $1/3$ 小组作为创新检验队伍。无法整除的学员都归入到创新检验队伍中。
2. 再将 $2/3$ 小组分成 3 个小队，每个小队代表一个创新实践团队。要保证每个创新实践团队不少于 10 人，否则本游戏无法进行。
3. 每个创新实践团队将选择一条旅游路线作为本团队创新的依据，三条旅游路线分别为：从所在城市机场到培训地点的旅游路线、从培训地点到所在城市最大公园的旅游路线、从城市最大公园到所在城市最著名高校的旅游路线。各团队通过抽签或者自由分配确定各自的旅游路线。
4. 要求三个实践团队根据各自旅游路线的特点组成一辆旅游班车，班车中心作为乘客区域。
5. 实践团队有半个小时对班车进行组建，在这期间，检验团队都聚集在距离实践团队操作区域大概 20 米外休息。
6. 实践团队完成班车组建后，检验团队成员将到实践区域听取三个团队各自对自己班车的介绍，然后进入自己想要选择的班车乘客区域表达自己的态度。
7. 获得最多乘客认可的班车团队获得实践胜利，培训师将对其表示祝



贺，而后组织学员进行创新实践方面的一些讨论。

相关讨论

1. 各实践团队在组建班车前，是否有了解过正在休息的检验团队的喜好？如果有了解过，对于最终结果有多大影响？
2. 作为一辆旅游班车，最重要的特性应该是什么？大家是如何实现这种特性的？
3. 不同路线的团队在组建班车的思路是否有所不同？不同点主要是由什么决定的？
4. 检验团队成员是通过什么标准评定实践团队的成果的？是单纯的个人喜好还是以团队商量的统一标准？
5. 最终获得优胜的实践团队是通过什么特色征服检验团队的？是否可以总结经验并运用到现实之中？

总结

1. 培训师可以根据所带团队的具体情况以及所在地的具体情况设计更加符合培训团队的旅游路线，以便实践团队可以充分利用相关信息。
2. 游戏规则并不禁止实践团队在设计之前向检验团队进行咨询，但培训师不宜主动进行说明，中间也无须提醒，最终要么是都有咨询，要么就是都没有。但在讨论总结时可以特别提出。
3. 为了让检验团队具备一定的公正性，培训师也可以要求检验团队在实践团队工作期间，列出一份检验标准交给培训师备案。检验标准需要全体检验成员通过才有效。

小贴士



参与人数：50 人左右。

时间：80 分钟以内。

场地：具备较为宽阔活动区域的室内或者室外场地。

道具：旅游路线资料。

应用：（1）创新思维的实践运用。
（2）团队创新的协作。
（3）理解创新实践的检验意义。



❖ 游戏 9——巧取深洞球

想象对于我们每个人来说，如果没有什么前提条件，那将是一件很容易的事情，但这样的想象很难产生真正的实践效果，因为其没有现实基础，没有任何可以依据的现实状况。我们要实践我们的创新能力，也必须站在一个明确的现实状况面前，依据现有的资源和情况，发展出打破常规的策略和方法来。

游戏规则和程序

概述：

这是一个开拓创新思维和实践创新思维的游戏。

步骤：

1. 本游戏最好在具备松软土地和沙地的场地上面进行。培训师准备20~30个羽毛球桶，然后将这些球桶底部5~10厘米埋入地里，最好保证球桶露在地面部分超过25厘米，每个球桶之间间隔1米以上。而后向每个球桶里面放上两个乒乓球。

2. 培训师将参与学员分成3~5人小组（小组数控制在5~8个），如果有多余学员或者不愿意参加游戏的学员，可以作为观察员。

3. 培训师宣布游戏内容和规则：

* 每一轮每个小组可以派出1~2名学员参与，同一名学员不能连续两轮都参与。

* 每轮比赛时间3分钟，要求大家在不破坏球桶、地面和乒乓球的前提下，尽可能多的从球桶里取出乒乓球，非同一小组成员不得抢夺一个球桶，手先触摸者先尝试。如果过程中将球桶破坏或者弄歪，每次将被没收一个乒乓球。

* 比赛中只能使用所提供的道具，并且同样的道具或者道具组合不能连



续两轮使用，道具共计有：一个较大的扳手、一把木工锯、一团细绳、一小瓶蜂蜜、两张空白 A4 纸、两支圆珠笔、一听未开瓶的饮料、两卷卫生纸、一瓶未开封的白酒、两个瓷杯、四个气球、两枚鸡蛋。

* 当所有乒乓球都被取出或者比赛已经过 10 轮时，顺利取得乒乓球最多的小组将获得胜利。

4. 向获得胜利的小组表示祝贺，并且请胜利小组派代表向大家分享一下在整个活动中他们使用了多少种方法来取出乒乓球。

5. 培训师组织学员就利用创新思维完成具体事情中的一些关键要素和扩展思路进行一些探讨和总结。

相关讨论

1. 小组最先能想到的取出乒乓球的方法有哪些？第一轮尝试了什么方法，效果如何？

2. 有效方法是否会很快被其他小组学去？如果是，那么应该如何保持已经取得的优势？

3. 小组所想出的策略或者方法是否需要特定的学员才能实施？有没有可能改进成通用方法？

4. 小组未上场学员都在干什么？追赶进度时，大家都可以尝试哪些策略？

5. 当小组已经取得一定优势时，小组的创新速度是不是减慢了？是什么原因导致减慢的？

6. 有哪些道具完全用不上？本小组没有用上的道具是否其他小组也没有用上，还是其他小组想出了更好的办法？

7. 使用方法最多的小组，最终成绩怎么样？由于最少只需要 2 个有效方案即可完成游戏，这说明了什么问题？

总结

1. 为了确保球桶的稳定性，可以在其内外裹上一层塑料薄膜以进行保护。

2. 如果每个球桶在地面部分超过 25 厘米，也可以放入三个乒乓球。或者考虑使用不同颜色的乒乓球，每种颜色的乒乓球分值不一样，高分值的乒



乒乓球都放在下面。

3. 在判定对球桶以及安置球桶的环境上，培训师可以考虑得较细一些，以免在比赛过程中发生不必要的争执。

4. 每轮比赛时间培训师可以根据前三轮的成绩进行一些微调，确保各小组都能有比较明显的成果。

小贴士



参与人数：15~40人。

时间：80分钟左右。

场地：可以埋设球桶的松软土地或沙地。

道具：球桶、乒乓球、“道具列表”的道具、成绩记录表。

应用：(1) 创新思维开发。

(2) 创新思维运用和检验。

(3) 团队协作和团队竞争。



❖ 游戏 10——风筝大赛

有句俗语叫作“说时容易做时难”，体现了动手实践的不易，这还仅仅是指一般情况下的事情，对于创新性产品而言，动手实践出来将更花费巨大的努力。动手的实践能力在创新中的运用非常重要，毕竟，一件根本无法成为产品的创新，是无法获得人们的认可的。

游戏规则和程序

概述：

这是一个运用创新思维进行实践的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 2 人小组，每个小组将获得一套制作风筝的原材料：竹片 10 根、风筝纸 5 平方米、细绳 50 米、放飞绳圈 200 米、胶水 2 瓶、彩笔若干支。
2. 培训师宣布游戏内容和规则：每个小组要在 90 分钟之内设计并制作出一个漂亮美观的风筝来，然后大家一起去郊外放飞，风筝的飞行能力占据评分的 50%，外观造型占据评分的 50%。
3. 到郊外或者公园放飞风筝时，培训师要记录对各小组的评分，以便总结时进行评论。对于造型或者设计上特别突出的，可以酌情在这方面多给 10 分左右。
4. 风筝放飞完毕之后，培训师组织学员就在现场进行一些评定和总结，并请学员们对创造性思维在实际产品中的运用及体会进行一些分享。

相关讨论

1. 小组的两人之间是如何协调设计理念和制作观点的？最后的效果如何？
2. 风筝制作的难度主要体现在哪些地方？是否和创新层面有一致的



地方?

3. 风筝可以在哪些地方进行创新? 这些创新是否会改善风筝的飞行能力?
4. 放飞风筝有哪些技巧? 这些技巧的理念是否可以运用于创新思维之中?
5. 活动最高评定的风筝具有哪些明显的优势和特点?

总结

1. 由于风筝适合在春秋季节放飞, 因此进行此培训时也最好在这两个季节。
2. 鉴于风筝制作会有一些难度, 培训师可以预先准备 3~5 本风筝制作指南类的书籍作为供大家查阅的公共资料。
3. 在对风筝进行评定的时候, 培训师要注重学员们在对创新性思维进行运用层面的发挥, 以便更好突出游戏主题。

小贴士



参与人数: 20~40 人。

时间: 半天左右。

场地: 郊区空旷地或者公园公共活动空旷地。

道具: 竹片、风筝纸、细绳和放飞绳、胶水、彩笔等。

应用: (1) 目标导向创新思维训练。
(2) 创造性思维的实践运用。
(3) 创新控制训练。



❖ 游戏 11 —— 主题圣诞树

主题和任务，都是有着明确导向型的信息，在这类信息之下要进行创新的发挥和运用，便需要特定的思维方向和足够的实践能力才能达成。导向型的创新本质上并没有限制创新的空间，仅仅是因为创新的基础发生了一些改变，它要求创新不能仅仅是空中楼阁而必须要实践出来，这也是对所有创新的一个要求。

游戏规则和程序

概述：

这是一个运用创新思维进行实践的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 3 个小组，每个小组将随机抽到一个主题：春天的礼物、纯洁的世界、幻想的天堂。
2. 培训师宣布游戏内容和规则：每个小组将获得 500 元的启动资金和一棵未经装饰的圣诞树，要求大家根据所抽取到的主题将圣诞树及其周围 1 米范围内区域装饰成相应风格的圣诞树。团队设计、购买装饰材料和装饰的时间一共为 3 个小时。
3. 培训师在这 3 个小时内注意观察各个小组的行动流程和活动策略，以便讨论总结时有的放矢。
4. 3 个小时过后，各小组分别展示圣诞树并且讲解其设计思路，重点是与主题的关联设计。
5. 培训师对大家的成果展示进行一些简评，而后组织学员们就实践性的创新思维和运用进行一些讨论。

相关讨论

1. 知道主题之后，大家对于整个活动的内容有什么期许？



2. 获得一些材料和明确的任务目标后，各小组是如何进行任务规划的？最终效果如何？
3. 由于任务时间固定而且不计先后，这对大家的任务计划有什么影响？
4. 团队是如何进行任务分工以及资源分配的？是否做到了人尽其才、物尽所用？
5. 各小组都在其主体设计上运用了哪些创新？是否可以从结果上明显感觉到？
6. 有没有明显超过其他小组的设计？这样的设计是如何体现主题的？

总结

1. 本游戏需要一些启动资金来购买圣诞树和装饰材料，如果培训团队没有这个预算，则应该选择其他类似活动。
2. 本游戏适合在冬天有雪的天气进行，这样可以提供给学员们更多的创造空间。
3. 在游戏正式开始前，培训师应当提醒各小组注意不要购买用不上的材料，也不要购买过多导致浪费，对于浪费明显的小组，应该在简评阶段予以指出。
4. 就各小组所实施的创新点，最好能够进行一些总结，要与现实相结合。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：3个小时左右。

场地：具备较大空间的室内场地，要求有电源。

道具：未装饰的圣诞树、装饰材料。

应用：(1) 开拓创新能力。

(2) 创新能力实践。

(3) 理解目标导向型创新。

培养多方面创新能力的游戏

创 新



❖ 游戏 1——龙行虎步

创意来自于不同。只有与已有的事物存在不同之处，才有可能被称为创意。而尽可能不受已有事物的影响，便是产生创意的关键。充分发挥想象力，根据自己的特点，找到与他人的不同之路。本游戏提供了一个发挥想象力的舞台，期待参加人员的优秀表演。

游戏规则和程序

概述：

这是一个尽可能开拓学员思维的游戏。

步骤：

1. 将所有学员分成两组，在场地上排成两列站立，两组间隔大约 5 米。

2. 宣布游戏规则：

* 按照同一方向的顺序，两组成员逐个轮流交替上场，从两组中间的地带走过。

* 要求后面走的学员不得与前面走的学员动作一样，否则必须重新回到队列中。

* 前一学员约走出 10 米远后，下一位学员出发，如果轮到的学员超过 10 秒还没有出发，则让对方组先走。

* 最先走完所有组员的组胜利。

注意：开始之后，两组以排头学员进行“剪刀石头布”来确认谁先走。

对于一些痕迹不严重的模仿，可以算作过关。

游戏结束后，组织学员进行相关讨论。

相关讨论

1. 组员之中，谁的创意最好？

2. 为了整个团队能够尽快走完，有哪些方面需要考虑？



3. 创意有没有可能形成模式化?
4. 要确保自己与他人不同, 需要考虑哪些方面?

总结

1. 本游戏十分有趣, 但有时也可能陷入平淡的氛围。这时培训师需要进行适当的激励和引导来调动气氛, 也可以播放一些合适的音乐来调动学员的创新思维。

2. 为保证公平, 在分组时, 培训师最好进行适当调配以保证两组学员男女比例相当。

3. 从创意的角度来说, 本游戏中只要学员能够合理利用身体的各个部位, 很容易创造出与他人不同的走路方式。在现实中, 对周边资源加以合理利用也是产生创意的一个较好的途径。

4. 为了生成新的创意, 很大程度上需要突破原有思维的影响。所以如果你过分注重观察他人的走路方式, 很有可能在生成创意的过程中受到影响, 表现出明显的模仿痕迹。

5. 一旦产生模式化的创意, 那其可扩展度就不高。这种创意对人的束缚不小, 培训师可以针对游戏中的一些情况进行相关探讨。

小贴士



参与人数: 全体参与, 分成两组。

时间: 不超过 1 小时。

场地: 较为开阔的场地。

道具: 无。

应用: (1) 创新意识的培养。

(2) 突破思维惯性。



❖ 游戏 2——体积是多少

“从另外一个角度看看”有时候是我们获得更好答案的唯一途径，这就是所谓打破定式思维。它作为创新的关键部分，往往是最难做到的，因为习惯性的思维总是会以优雅舒适的方式展现在我们面前。要获得思维的突破，则需要投入加倍的精力。

游戏规则和程序

概述：

这是一个促使学员打破固有思维定式的游戏。

步骤：

1. 将学员分成 12 个人一组。
2. 请每组 12 名学员按照一定顺序轮流从事先准备好的 12 张卡片中抽取一张（卡片内容见附件）。每位学员抽到卡片之后站在原地阅读 1 分钟，然后将卡片还给培训师。下一名学员继续抽取剩下卡片中的一张，依次进行，直到卡片被抽完。
3. 为每组学员提供适当的场地（有桌椅），发给 2 张 A4 规格的白纸和一支铅笔，要求在 30 分钟之内给出木头的体积，计算过程期间不得与组外人员进行交流。
4. 学员完成任务之后，培训师进行评定并公布正确答案，最后组织学员进行相关讨论。

相关讨论

1. 小组的任务清晰明确吗？
2. 小组用了多长时间来统合小组成员获得的信息？有没有已经将信息忘掉的学员？



3. 在形成决策和行动的过程中，哪些学员起到了关键作用？
4. 对于完成整个任务来说，哪些信息是关键？哪些步骤是关键？
5. 是否存在互相冲突但又都正确的信息？这些信息可以给小组带来什么样的新信息？
6. 哪些思维冲突导致了团队的意见不一致？团队是如何解决这些冲突的？
7. 对比正确答案，小组对哪些方面的考虑有所欠缺？是受了哪些因素的影响？

总结

1. 这个游戏属于团队挑战游戏，包含了许多方面的意义。当团队在统合信息时，会明显感觉到各人带来的信息有不一致的地方，但要消除这种不一致，则必须用事实来进行验证。这不仅需要团队形成良好的决策氛围，还需要团队具备必要的实践能力。

2. 本游戏中设置的陷阱，学员只要稍微深入一点考虑就可以避开。但需要学员能够从不同的角度看问题，还需要团队能够整合团队信息中不一致的地方，只有从不一致中找出一致，才有可能避开陷阱。

3. 有两个答案的游戏很容易会使学员产生思维上的疏忽，而这种疏忽，很可能并非是能力不够造成的，可能因为不重视，也可能是固有思维太过于牢固，影响了多方面的思考。然而不管如何，对于学员来说都是一个深刻的教训。培训师在组织总结讨论时，要引导学员对团队中所表现的一些轻浮躁的现象进行反思。

4. 游戏的两个答案：一个是一般思路下的将一个边长为 10 厘米的正方体挖去一个边长为 5 厘米的正方体；另一个是一个边长为 10 厘米的正方体一个角上嵌入一个边长为 5 厘米的正方体。

5. 游戏中设定的观察员角色，可能会在游戏中影响团队找到正确答案，而其旁观者身份也使他可以对团队中的一些失误看得比较清楚。培训师在总结时要尽力减轻观察员对于任务的负面影响，而使其对团队总体建设提出最好的意见。



小贴士



参与人数：12 个人一组。

时间：游戏进行 30 分钟，讨论 30 分钟。

场地：教室。

道具：打印好的 12 张卡片（卡片内容详见附件）、木头形状展示图片（需要培训师自行绘制）。

应用：（1）思维突破和创新意识。

（2）团队决策和团队合作。

附件：12 张卡片内容

卡片 1：

1. 你知道以下信息：

- * 木头的密度 $\rho = 0.8 \text{g/cm}^3$ 。
- * 木头浮在水面的高度是 1cm。

2. 看完这些信息之后，要记住你所掌握的信息，并将卡片还给培训师！

3. 和你们小组的人去讨论吧！

卡片 2：

1. 你知道以下信息：

- * 计算体积的公式是 $V = m/\rho$ 。
- * 木头的形状是不规则的。

2. 看完这些信息之后，要记住你所掌握的信息，并将卡片还给培训师！

3. 和你们小组的人去讨论吧！

卡片 3：

1. 你知道以下信息：

- * 木头的质量是无法知道的。
- * 木头有 9 个面！

2. 看完这些信息之后，要记住你所掌握的信息，并将卡片还给培训师！

3. 和你们小组的人去讨论吧！

卡片 4：

1. 你知道以下信息：

- * 木头有三个面是正方形。
- * 木头有 10 个面！



2. 看完这些信息之后，要记住你所掌握的信息，并将卡片还给培训师！
3. 和你们小组的人去讨论吧！

卡片 5：

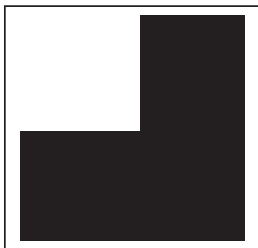
1. 你知道以下信息：
 - * 木头的所有边的长度只有两种。
 - * 木头有 10 个面！
2. 看完这些信息之后，要记住你所掌握的信息，并将卡片还给培训师！
3. 和你们小组的人去讨论吧！

卡片 6：

1. 你知道以下信息：
 - * 木头的边长一个是 10cm，一个是 5cm。
 - * 木头在水下的高度是 9cm。
2. 看完这些信息之后，要记住你所掌握的信息，并将卡片还给培训师！
3. 和你们小组的人去讨论吧！

卡片 7：

1. 你知道以下信息：
 - * 木头有 3 个面是这样的：



2. 看完这些信息之后，要记住你所掌握的信息，并将卡片还给培训师！
3. 和你们小组的人去讨论吧！

卡片 8：

1. 你知道以下信息：
 - * 你们小组成员提供的信息不一定是有用的哦！
 - * 木头不是圆的。
2. 看完这些信息之后，要记住你所掌握的信息，并将卡片还给培训师！
3. 和你们小组的人去讨论吧！



卡片 9:

1. 你知道以下信息:

* 你不知道任何信息!

* 你是一个观察员, 你的身份要保密, 别人不可以知道你的身份。

* 你要仔细地观察你的团队最大的障碍在哪里?

2. 看完这些信息之后, 要记住你所掌握的信息, 并将卡片还给培训师!

3. 和你们小组的人去讨论吧!

卡片 10:

1. 你知道以下信息:

* 你是最重要的人!

* 虽然你不知道答案, 但你知道凭你的经验, 你知道卡片 4 所有信息都是绝对正确的!

2. 看完这些信息之后, 要记住你所掌握的信息, 并将卡片还给培训师!

3. 和你们小组的人去讨论吧!

卡片 11:

1. 你知道以下信息:

* 计算木头的体积, 也许一个小学生都会。

2. 看完这些信息之后, 要记住你所掌握的信息, 并将卡片还给培训师!

3. 和你们小组的人去讨论吧!

卡片 12:

1. 你知道以下信息:

* 计算木头的体积, 起码要一个中学生才可以算出来。

2. 看完这些信息之后, 要记住你所掌握的信息, 并将卡片还给培训师!

3. 和你们小组的人去讨论吧!



❖ 游戏 3——自我介绍

在人与人的沟通中，让别人记住自己并不是件很容易的事情。因此，自我介绍必须要让人耳目一新。这种创新意识不是简单的思维拓展，它所要求的是对自己有充分的了解和自信。

游戏规则和程序

概述：

这是一个提升学员创意表达能力的游戏。

步骤：

1. 本游戏由每个学员依次进行。

2. 规则如下：

* 所有学员至少向大家介绍自己的姓名、籍贯、工作职务以及爱好或者特长。

* 在介绍的过程中，不能够采用说、写、画的方式，但允许发出特别的声音。

* 一位学员介绍完毕之后，培训师邀请三名学员来重述该学员所表达的内容。如能够被比较准确地复述，则自我介绍成功，否则需要现场表演一个节目。

* 每位学员的表达时间不超过 5 分钟。

3. 所有学员完成自我介绍后，由培训师组织评选出最具创意的自我介绍。

相关讨论

1. 你采用了什么方式作自我介绍？这种方式有效吗？
2. 前面学员的表现是否对你作自我介绍有帮助？
3. 难度最大的介绍项目是哪一项？在这方面表现最好的学员采用了什么



方式？有没有可以值得借鉴的地方？

4. 在进行这种限制性的自我介绍时，有哪些可以利用的资源？你如何利用这些资源？

总结

1. 为了引人注目并给人留下深刻的印象，我们可以采用这种方式来进行新学员的自我介绍。但由于学员的能力各不相同，在介绍结束之后，可能会有相当数量的学员仍然没有给其他人留下深刻印象。因此需要培训师重点关注一些表现得不是太好的学员。

2. 对于一些具备创意的想法，可以让本来不善表达的学员加以借鉴，这不仅可以消除某些学员无法完成自我介绍时的尴尬，同时也可以激发他们潜在的能力。

3. 对于性格比较内向的学员，培训师必须给予适当的鼓励，也可以调动其他学员一起鼓励他们。应该鼓励内向的学员尽可能完成更多的内容，并告诉他们这是一种巨大的进步，他们可以继续努力，获得更大的进步。

4. 在总结讨论的过程中，要注意对在进行这种自我介绍中每个人可以利用的资源进行总结归纳，比如身体、桌椅甚至其他学员的帮助。培训师可以适当给出时间，激发学员积极讨论如何最大限度地发挥这些资源的效用，并进行模拟尝试。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：每个人不超过 5 分钟。

场地：教室。

道具：无。

应用：（1）创新意识的培养。
（2）拓展思维训练。
（3）了解多种表达技巧。



❖ 游戏 4——创新的障碍

很多事情都可能成为创新的障碍。在进行突破创新之前，我们应该首先认识到哪些情况可能会对我们造成阻碍。本游戏揭示了惯性思维可能会给创新带来的困扰，特别是在一些我们容易忽视的场合。

游戏规则和程序

概述：

这是一个使学员认清创意思维形成的障碍的游戏。

步骤：

1. 培训师准备好几张图片。图片包含正向、倒向、横向和斜向的各种图形，内容不必太复杂，最好是可以用线条或者文字表达的。
2. 将学员随机分成和图片数量一致的几个小组，每个小组获得一张图片。
3. 发给每位学员一张 A4 规格的白纸和一支笔，要求学员轮流传递这些图片，将自己从图片上看到的信息用文字写下来。要求写出来的意思要符合图片的原意，而不是照着图片描述一遍。
4. 从每组学员中随机抽取几名学员上台分享他们从图片中得到的信息，看看有什么不同。
5. 培训师组织学员进行相关讨论，并对其中表现优秀的学员进行表扬。

相关讨论

1. 第一眼看到图片时，你都看到了哪些信息？经过分析之后有没有发生变化？
2. 这些信息采用了哪些方式来掩盖本来面目？是什么原因阻碍了我们发现其真相？
3. 在我们的现实生活中，有没有可以参照观察图片的方法进行引申的例子？



总结

1. 本游戏的关键在于培训师对图片的设计。要尽可能将本质上简单的信息内容以一种杂乱无章的形式呈现。使学员只要能够找到合适的方法，就能很容易地抓住本质内容。

2. 对于学员来说，因为首先未被告知信息的主要内容，所以当看到完全无法辨识的信息之后，可能会用常规的猜测方法来确认信息的本质内容。而要认清信息的内容，必须要有突破，不仅需要适当转换思维，还要在行动上跟随这种转换。

3. 现实中，我们都有过“恍然大悟”的时候。本游戏同样会带给许多学员这种感觉。或许在他们绞尽脑汁也无法看明白图片表达的信息时，培训师说出其中的秘密，他们便会“恍然大悟”，而且发现的过程竟是那么简单。因此如果某些时候我们无法了解事情的本质，换个角度看问题，可能会得到意想不到的结果。这也是产生新想法、新思维的关键。

小贴士



参与人数：全体参与，适当进行分组。

时间：1 小时。

场地：教室。

道具：打印好的图片、足够数量的白纸和笔。

应用：(1) 突破惯性思维。

(2) 思维创意的产生。



❖ 游戏 5——黑纸白字

人的思维很容易被左右，特别是被自己的惯性思维左右。如果无法摆脱惯性思维的纠缠，就很难有新的创意产生。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员打破惯性思维的游戏。

步骤：

1. 培训师制作附图（见附图）。
2. 播放幻灯片时，将箭头方向朝下。
3. 要求学员用 5 分钟描述出图片的内容。
4. 游戏结束后，告诉那些还没有看出图片内容的学员，这幅图的内容是白色部分，而不是常规的黑色部分。

相关讨论

1. 一开始你是通过什么思路去观看图片的？当发现所看到的信息完全不能构成正常的内容时，你有哪些方面的考虑？
2. 有哪些办法可以突破固有思维？
3. 具备哪些特点的学员比较容易打破原有思维而发现新的东西？

总结

1. 鉴于我们读书识字时常规的“白纸黑字”模式，本游戏反其道而行之，通过“黑纸白字”的方式将图片的内容表现出来，的确会让很多容易被固有思维影响的学员无所适从，难以找到正确答案。
2. 创新在很大程度上就是要能够摒弃原来的思维，从新的方向上看



待问题，从而找到出路。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：约 10 分钟。

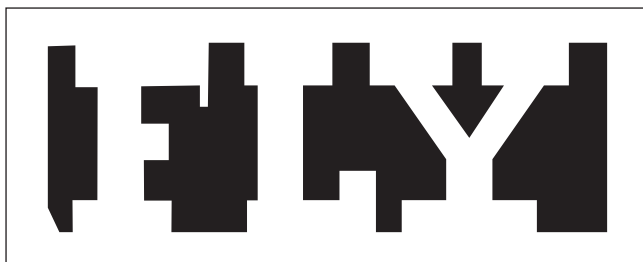
场地：教室。

道具：投影仪以及根据附图制作的图片。

应用：(1) 打破常规、突破思维惯性。

(2) 多方面思考问题。

附图：





❖ 游戏 6——无限创意

人们往往认为，限制越少，越能够产生更多更好的创意。正如小孩子的创新能力永远会比大人强，这是因为他们没有太多的固有知识，完全可以在没有拘束的环境下自由想象。本游戏便是将学员置于一种约束较少的环境下，使其充分发挥创新思维。

游戏规则和程序

概述：

这是一个让学员充分发挥创新思维能力的游戏。

步骤：

1. 将所有学员分成 15 个人一组。
2. 为各组指定一个活动地点，最好能够保证各小组之间不能互相交流。
3. 发给每个组 50 张白纸、一盒彩笔，告知这是可以利用的材料。另外发给每组一把剪刀作为工具。
4. 培训师宣布游戏规则：
 - * 要求各小组在 60 分钟内用所分到的材料造就一座景观或者组成一幅图画。
 - * 景观评比以宏大、巧妙、结实为标准，图画评比以意境和画面复杂度为标准。
 - * 最后公开评分，评出最佳创意小组。
5. 游戏开始之后，培训师监督各小组进行游戏，严禁各小组互相抄袭和交流。
6. 各小组完成创造作品之后，集中进行展示。由各小组派出一名代表为大家讲解本组的创意和实施过程。
7. 最后进行公开评分，培训师公布最佳创意小组名单，可以不止一名。



相关讨论

1. 团队对发下来的材料有什么想法？这些想法是使任务更加容易完成还是更加不容易完成？为什么？
2. 对于给予了极大发挥空间的任務，团队采用了哪些方法来获得尽可能多的操作方案？最后通过什么程序筛选出最好的方案？
3. 本团队中哪些学员提出了创意？分别从哪些方面来想到这些创意的，哪些创意可以运用到现实中？
4. 在实施选定创意时团队进行了哪些分工？分工的标准是什么？
5. 最后是否顺利完成了任务？哪些环节无法实施，进行了怎样的修正？
6. 通过展示的过程，有没有发现本团队应该考虑到却没有考虑到的优秀创意？阻碍本团队想到这些创意的原因是什么？
7. 对于完成得较好的团队，有哪些方面值得其他团队学习借鉴？
8. 本团队在哪些方面表现得比较优秀或表现失误？可以通过哪些办法来防止失误？

总结

1. 本游戏提供的任务具有极大的发挥空间，这使得小组可能会获得来自组员的不少创意，但最终只能保留一个创意。这就要求有一个良好的决策机制来对创意进行筛选，解决团队中可能出现的冲突和矛盾。团队可以对选定创意中的一些细节部分进行考虑，以便尽可能发挥所有团队成员的主动性，提高效率。培训师在监督的过程中，对组织比较混乱的团队应给予适当提醒，但不能涉及具体的事情。

2. 团队往往会形成大量听起来无比美好的创意，但实际操作起来却不断遇到阻碍，甚至有可能无法继续。这要求团队在分工上要考虑周全、考虑长远。这可以引申到我们平时的工作中，总会有人只看到眼前的一件事情，出现了意外情况却又无法处理。危机应对应该是现代精英人才的必备技能。

3. 要从某一方面进行创新，不仅需要打破固有思维，更需要具备这方面的深厚的知识底蕴。小孩子虽然要比成年人在创新思维上来得容易，但最重要的创新仍然是具备了一定知识底蕴的成年人来完成的，也就是这个道理。这也告诉我们，只有打下坚实的基础，创意才不会是“无源之水”。

4. 培训师除了要要对整体创意表现良好的小组进行公开表扬或者奖励，同



时也不能忽视在某些细节方面表现较好的团队。“细节决定成败”虽然不是绝对的，但细节方面掌握得好，对完成某些方面的工作会具备较大的优势。当然，如果能够同时具备整体观念和细节意识，就更容易成长为一名优秀的人才。

小贴士



参与人数：全体参与，大约 15 个人一组。

时间：游戏进行 1 小时，展示讨论 40 分钟。

场地：可以适当隔开的教室。

道具：每组 50 张 A4 规格的白纸、1 盒彩笔、1 把剪刀。

应用：(1) 创新思维训练。

(2) 体验团队合作。

(3) 学会充分利用资源。



❖ 游戏 7——赤壁之战

本游戏借助一场古代著名战役为背景，以学员竞争为基础，激发学员的参与热情，并激励学员以创造性的思维解决问题。同时，团队合作也是本游戏的一项主题。

游戏规则和程序

概述：

这是一个以团队合作为模式、激发学员创造性思维的游戏。

步骤：

1. 培训师准备好写着 0~9 这 10 个数字的十张卡片。
2. 将所有学员平均分成两组。如果人数为奇数，则关羽一方多一人。
3. 培训师介绍游戏背景：三国时代的赤壁之战是一场著名的以少胜多的战役。战役结束之后，曹操为了脱离刘备、周瑜联军的追击，惶惶如丧家之犬，但是终于还是在华容道被诸葛亮安排在此的关羽截住。曹操无奈之下，向关羽求情，希望能够放他一马。关羽因为曹操曾经对他有知遇之恩，并不愿意杀死曹操，只不过碍于立下了军令状，不得放走曹操。难以两全的情况下，双方开始了一场斗智角逐。
4. 宣布游戏规则为：双方轮流从培训师手中抽取数字卡片，然后必须在 5 秒之内说出一句带有所抽到数字的成语或者与所抽到数字相关的成语（比如抽到 2，可以说“二分天下”，也可以说“祸不单行”，因为非单则双，双即二），否则算作斗智失败，本方要减少一名学员作为“惩罚”。
5. 双方轮流进行，直到其中一方人员全部出局。

相关讨论

1. 团队形成了哪些决策和分工来应对可能出现的情况，比如负责想出成语以及作为失败方减少的人员？



2. 团队的凝聚力如何？出局的成员除了不能帮忙回答成语还可以做哪些有利于本方的事情？

3. 哪些成员的发散性思维较强，可以从多方面为一个数字作注解？

总结

1. 本游戏需要学员具备基本的成语知识，而这也正表明了一个事实：不可能有没有根基的高楼，无论有多广的智慧，如果连最基本的知识储备都没有，一切都是白搭。

2. 游戏并不要求学员一定说出明确带有数字的成语，但凡可以联系到一起的，都能够算作正确答案，这就考验了学员的发散性思维和联想能力。比如有些学员能够将“中流砥柱”的“中”解释为“半”，而半为二分之一，与一和二都相关。

3. 从团队合作的角度来看，本游戏要求一个团队即使面临失败也必须具备同心协力的精神。有些学员为了让更具实力的学员留下继续为团队服务，而自己主动成为被减少的人；有些学员在作为旁观者时，也不忘为自己的团队加油，这些都是团队精神的体现。

小贴士



参与人数：全体参与，分成两组。

时间：30 分钟至 1 小时。

场地：教室。

道具：0~9 十张数字卡片。

应用：(1) 发散联想思维培养。

(2) 体验团队合作。



❖ 游戏 8——跨越激流

提出问题的方式可能会影响某些事情的解决办法，从而导致在一定时间之内无法找到正确的途径。我们常说的转换思维，就是当在常规思考下无法有所进展时，必须换一个思维进行思考。许多的创新，便是如此得来的。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员学会转换思维思考问题的游戏。

步骤：

1. 培训师准备好高跷一副、2 米绳子 4 条、3 米绳子 4 条、10 米绳子 1 条。
2. 培训师在场地上画好起点线与终点线，相距大约 30 米。
3. 将道具发给学员，并将学员全部带到起点，宣布游戏任务：
* 我们现在将要通过这一条宽约 30 米的“河流”，“河流”深度超过 2 米。
* 经过测试，人站在高跷上可以安全通过河流。
* 要求所有学员在 30 分钟之内通过河流。
4. 在游戏进行过程中，培训师注意给踩高跷的学员提供安全保护。
5. 游戏结束之后，组织学员进行讨论。

相关讨论

1. 本游戏的难点在哪里？团队是如何解决的？
2. 有没有需要团队成员牺牲自我的环节，为什么要出现这样的环节？
3. 在处理问题时，有时候转换思路可以带来什么影响？

总结

1. 这是一个设置了障碍的游戏，如果学员们只考虑高跷问题，永远也无



法完成游戏任务。其实只需要转变一下思路，从绳子上着手，就可以想到，9 条绳子加起来刚好 30 米，可以连接起来作为传递高跷的工具。

2. 在某些情况下，团队会以牺牲部分学员的方式来完成游戏，培训师在看到这种情况时，不必制止。但在游戏之后的总结中，培训师必须将此提出作为重点进行讨论，针对我们解决问题的方式，进行深刻反思。

3. 在大多数情况下，解决问题的办法不止一个。我们要学会从多种角度思考，此路不通，便选择其他的道路，方能寻找到最佳解决办法。这种创意思维应该贯穿于我们的工作和生活中。

小贴士



参与人数：全体参与，但若人员超过 20 人则培训师可以进行适当分组。

时间：1 小时左右。

场地：较为开阔的场地，清除地面上的危险物。

道具：高跷一副、2 米绳 4 条、3 米绳 4 条、10 米绳一条。

应用：(1) 突破固有思维，转变思考方向。

(2) 体验团队合作。

(3) 学会充分利用资源。



❖ 游戏 9——鱼与渔的故事

创新的意义在于获取比原来更大的价值和作用。这并不是一件简单的事情，但只要能够合理利用自己的资源，有时候却也变得非常简单。我们都知道“授人以鱼不如授人以渔”的道理，本游戏便是介绍了这样一个故事。

游戏规则和程序

概述：

这是一个教学员寻求具有更大价值和作用的做事方法的游戏。

步骤：

1. 培训师使学员处于一种比较轻松的状态中。
2. 培训师讲述下面的故事：

两个钓鱼高手一起到鱼池垂钓。这两人各凭本事，一展身手，不久，均大有收获。

忽然间，鱼池附近来了十多名游客，看到这两位高手轻轻松松就把鱼钓上来，不免感到有几分羡慕，于是都到附近买了一些钓竿来试试。没想到，这些不擅此道的游客，怎么钓也是毫无成果。

再说那两位钓鱼高手，两人个性截然不同。其中一人孤僻而不爱搭理别人，只顾独钓之乐；而另一位高手却是个热心、豪放、爱交朋友的人。

爱交朋友的高手，看到游客也在钓鱼，就说：“这样吧！我来教你们钓鱼，如果你们学会了我传授的诀窍，而钓到一大堆鱼时，满十尾就分给我一尾。不满十尾就不必给我。”对方欣然同意。

教完这一群人，他又到另一群人中，同样也传授钓鱼术，依然要求每钓十尾须回馈给他一尾。一天下来，这位热心助人的钓鱼高手，把所有时间都用在指导垂钓者，获得的竟是满满一箩筐的鱼。迎接他的都是一阵阵兴奋的叫声、惊叹声与赞美声，还因而认识了一大群新朋友。同时，被大家左一声“老师”、右一声“老师”地称呼，备受尊崇。



而同来的另一位钓鱼高手，却没享受到这种服务人群的乐趣。当大家围绕着其同伴学钓鱼时，那人更显得孤单落寞。闷钓一整天，检视竹篓里的鱼，收获也没有同伴的多。

3. 故事讲完之后，组织学员进行一些讨论。

相关讨论

1. 为什么同样的技能会导致不同的结果？
2. 什么样的思考方式可以带来更大的价值？
3. 你认为哪些思路有助于带来具备创新价值的办法？

总结

1. 鱼与渔的关系，本质上非常简单，但两个性格不同的人的不同做法，竟然导致了截然不同的结果，不能不令人深思。技术的交流并不会导致你的技术丢失，相反，如果因此获得可以互相研讨的朋友，还有可能因此更上一层楼。所以，授人以渔的方法，值得我们提倡。

2. 从思维方式来说，死板僵化的方式固然不容易出现风险，但因此也将导致发展的延缓甚至停滞。游戏中沉默寡言的高手之所以不能获得更多的收获，撇开性格的先天原因，也在于他不能改变思路、寻求变通。

3. 鱼池作为资源，显然依靠个人只能从这个资源中获得非常有限的价值，但那位高手通过授人以渔，使其得到了更加充分的利用。尽管其最终价值并不全归自己所有，然而检视其所获得的，又岂是仅仅几条鱼的事情？

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：约 20 分钟。

场地：教室。

道具：无。

应用：(1) 理解思维变通的重要性。

(2) 学会利用资源。



❖ 游戏 10 —— 联想大比拼

联想能力是指根据某个事物而连带推出其他事物的能力，是实现创新的重要素质。而联想能力也不仅是对想象能力的考验，还是对运用现有知识的能力的考验，对于创新能力有着很重要的正面意义。

游戏规则和程序

概述：

这是一个考验学员联想能力的游戏。

步骤：

1. 培训师事先拟定好 10 个论点或者事物，不必是常见的，但至少是大家有所了解的，并且所有论点或者事物的难度最好一致。
2. 将所有学员分成 10 组，每组通过抽签随机获得一个论点或者事物。
3. 培训师为每组提供一张纸和一支笔，要求他们在 10 分钟之内为所获得的论点或者事物写出 10 个关联词汇。同时要在纸上面注明写出这些词汇的小组名字。
4. 10 分钟结束之后，按照一定顺序将各小组写好的词汇纸进行传递，要求各小组在 10 分钟之内完成传递到你们小组手上的词汇纸的词汇补充，并注明完成小组。
5. 最后培训师通过统计，看看哪些小组在联想能力方面表现最出色，不仅完成了本小组任务，还在对其他组的补充上出力最多。
6. 邀请几个小组分享他们的词汇纸，看看是小组本身完成得出色还是其他小组补充得出色。

相关讨论

1. 你们小组从哪些方面来考虑论点或者事物的关联词汇？



2. 当为其他小组补充词汇时，因为有所参照，是不是要比完成自己小组的任务更容易？所补充的词汇会有质量上的提高吗？

总结

1. 本游戏可以极大地开发学员的想象力，不断闪现出新的灵感。
2. 本游戏也表明了，如果有可以参照的对象，那么创造新的相关事物要容易得多。这也是为什么许多补充词汇要比原创词汇来得出色的原因，虽然补充词汇所花的时间还不到 10 分钟。
3. 当我们能够为一个论点或者事物提供尽量多的关联词汇时，实际上也就意味着我们可以在此基础上进行创新的方向和机会更多。因此，当我们具备足够的联想力时，我们的创新能力也将会跟随着一起进步。

小贴士



参与人数：全体参与，分成 10 组。

时间：30 分钟左右。

场地：教室。

道具：白纸和笔、制作好的 10 个论点或者事物词汇的签条。

应用：(1) 联想能力培训。

(2) 用于团队激励。



❖ 游戏 11——百变创意

创新可以是多种多样的，对同一事物的创新也可以有许多变化。创意本身就是以“变化”为基本表现，真可谓百变而不虚。本游戏中，我们要探讨的不是创新本身的变化，而是对同一事物进行不同创新的意义。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激发学员多方位创新的游戏。

步骤：

1. 培训师事先准备一个水杯、一个背包、一部手机。
2. 将学员分成 5 个人左右的小组。
3. 向学员展示三种物品，并放在台上，让学员可以随时近距离观察。
4. 宣布游戏内容：在 30 分钟之内，以这三种物品为基础提供尽可能多的创意产品。
5. 分发给各组学员 5 张白纸、一盒彩笔，以便记录他们的创意。
6. 时间结束之后，让每组学员派出一名代表展示他们认为最得意的五项创意。
7. 培训师组织进行有关创新的讨论。

相关讨论

1. 从几种物品上可以找到哪些创意点来生产出更加有用的产品？
2. 团队通过哪些形式来对这些物品进行了创新加工？
3. 其中有哪些最具震撼力和最具实用性的创意？

总结

1. 本游戏给予学员很大的发挥空间。虽然因为基础物品的限制，我们不



能把杯子改成铁锅，但如果考虑到用户的需求，为杯子添加上电源加热，却是可以增加其使用价值的。

2. 创新是现代商业社会的唯一出路。创新的出发点不同，便会造就不同的创意作品。同样个人电脑操作系统，苹果讲究用户体验，微软讲究简单实用、功能强大，而两者都取得了巨大的成功。

3. 在游戏过程中，培训师可以提醒学员们不仅要分析物品本身的特点和功用，还需要进行各方面的思维扩展，才可能想出丰富多彩的创新产品来。

4. 培训师提醒学员好好保留他们的创意，或许在不久的将来，他们可以让自己的创意变成真正受欢迎的商品。

小贴士



参与人数：全体参与，5 个人一组。

时间：约 1 小时。

场地：教室。

道具：一个水杯、一个背包、一部手机、足够的白纸和彩笔。

应用：(1) 针对性创新训练。

(2) 体验团队合作。



❖ 游戏 12——疯狂创新

有时候，当我们提出一个新的想法，可能会被这样的语言所拒绝和搪塞：“我们早就试过这种了。”或者“你这个不行，肯定不行！”我们的创新意识为这样的话语所困扰，如果一直如此，就会陷入无法挽救的境地。本游戏为学员提供一个可以任意创新的环境，鼓励学员说出一般情况下他们无法说出的想法。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激励学员积极创新的游戏。

步骤：

1. 将参与学员分成 5 个人左右一组。
2. 培训师宣布游戏规则：互相之间不得有任何批评意见；欢迎异想天开；只看数量不看质量；可以对各种想法进行组合和改进。
3. 培训师宣布游戏任务：各小组在 90 秒时间之内为互联网想到尽可能多的用途（或者培训师根据实际情况自行拟定物品，也可以每个小组一个不同的物品）。
4. 每组由一名学员记录想法的数量，不必记录想法本身。
5. 时间结束之后，由各小组汇报创新数量，然后列举出其中可以称之为“疯狂的”或者“激进的”主意。
6. 培训师说明游戏的目的是让学员养成对自己创意的信心，敢于发表他人所没有想到的。

相关讨论

1. 你对这样的创新方式有顾虑吗？会考虑自己的创新是否能够实现吗？
2. 这种极度紧张的状态对于大家的创新思维有什么帮助？



3. 当你的创新被认可或者被表扬时，你是什么心情？这会对你以后进行创新有帮助吗？

总结

1. 本游戏中，我们默认学员提出的任何创意，这无疑会给他们极大的信心，从而提出更多的创新，当创新数量增加后，要从其中发现一些真正有价值的想法，也就不是一件困难的事情了。

2. 灵感往往会迸发于一瞬间，这种头脑风暴式的紧迫感有可能激发学员潜在的能力，从而产生一些平时完全考虑不到的想法；同时，因为时间紧迫，学员也不必过多顾忌想法的合理性等，有助于提出更多疯狂的创新。

3. 要以赞赏的眼光看待每一个新事物，特别是当我们还不能通过事实来断定其成败时，更应该给其以鼓励而不是反对，这样才有可能获得有意义、有价值的创新产品。

小贴士



参与人数：全体参与，约 5 个人一组。

时间：约 10 分钟。

场地：教室。

道具：各小组用来记录的纸和笔。

应用：（1）创新意识的培养。

（2）培养积极进取的精神。



❖ 游戏 13——巧变正方形

人的思维能力一般分为抽象思维能力和形象思维能力。虽然这两种思维能力有本质上的差别，但都为人的创新能力提供了良好的基础。形象思维能力提供给人们表达形象的能力，而抽象思维能力提供给人们进行思考和计算的能力。本游戏要求学员同时运用两种思维能力，完成一个并不困难的任务。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员形象思维能力和抽象思维能力的游戏。

步骤：

1. 本游戏最好在具有硬地板和足够空间的场地进行。
2. 要求所有学员起立围成一个大圆圈，左右相邻学员互相牵住双手，双脚略微分开与肩同宽；并且要求在整个活动过程中，所有学员都不得说话和移动双手双脚。
3. 培训师宣布游戏开始，提出任务：每位学员想象拥有 24 根牙签，用这 24 根牙签拼成 9 个正方形。
4. 完成时间 5 分钟，5 分钟结束之后没有完成的学员需要退出圈子，不能参加下面的项目。
5. 培训师对完成任务的学员进行抽查，让其将图形画在培训师临时提供的纸上面，暂不公开。
6. 接下来宣布第二阶段，要求每位学员将刚才拼成的图形拿去 8 根，形成两个正方形，时间是 10 分钟，整个过程中仍然不能开口说话和移动四肢。
7. 时间结束之后，要求没有完成的学员暂时退出圈子。想到 2 种或



2 种以上方法的学员站到圆圈中心培训师处，用培训师提供的纸笔在 1 分钟之内绘出图形，然后培训师组织这些学员为大家一一介绍自己的思路。

8. 最后，对表现优秀的学员进行表扬，并对表现不太好的学员进行经验总结并给予适当的鼓励。

相关讨论

1. 当学员获得 24 根无形的牙签时，思路是清晰还是一片混沌？
2. 第一阶段中，学员形成了哪些方法来完成任务？这些方法都可以直接完成第二阶段的任务吗？
3. 第一阶段就被淘汰的学员有什么感觉？有没有改善思维能力的方法？可以邀请表现突出的学员进行一些分享。
4. 第二阶段中，有多少学员想到了 2 种方法？又有多少学员想到了 2 种以上的方法？

总结

1. 本游戏要求所有学员用想象的方式来完成任务，无形中增加了难度。本来给予的任务并不困难，但因为方式的限制，通常也会有不少学员被淘汰。针对这种情况，为了不使气氛过于尴尬，可以为淘汰学员提供一次机会，让他们最终有更大的机会参与其中。

2. 第一阶段的任务非常简单，用 24 根牙签可以组成一个九宫格，正好 9 个正方形。

3. 第二阶段的任务，在第一阶段的前提下，也可以很轻易地完成，比如将九宫格拆成最外面一个大正方形和中心一个小正方形（答案 1），移除的牙签正好是 8 根；又比如将九宫格拆成最外面一个大正方形以及某一个角上有两根牙签组成边长的小正方形（答案 2）。

4. 本任务还有其他的完成方式。时间允许的情况下，可以鼓励学员进行适当思考和分享。

5. 本游戏着重形象思维能力和抽象思维能力的结合，尤其强调抽象思维能力。对于形象思维能力，需要学员善于利用周边环境才能提供比

较大的作用。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：30 分钟。

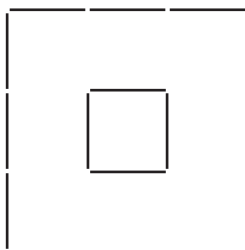
场地：有较大空间的硬地面场地。

道具：准备展示用的白纸和笔。

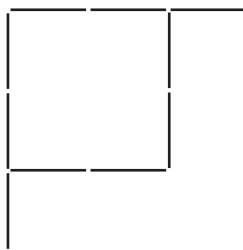
应用：(1) 形象思维能力和抽象思维能力训练。

(2) 训练多角度创新能力。

附图：



答案 1



答案 2



❖ 游戏 14——创意“连环画”

以目前的传播媒介来看，连环画似乎已经成了一个历史概念，但我们不必拘泥于连环画的严格定义，并且“连环画”也仅仅是我们创造力的展示媒介。这个游戏并不需要参与学员具备绘画连环画的美术功底，因为我们生活的时代有了更方便的科技工具。

游戏规则和程序

概述：

这是一个发挥个人想象力和集体想象力并且实施想象的游戏。

步骤：

1. 按照预期的小组数为每组准备一个笔记本电脑和一部相机（没有条件的话，可以使用照相机代替）。

2. 在学员中选出几个队长，再由队长互相为对方挑选队员，比如有 A、B、C 三组，则 A 组队长为 B 组挑选队员，B 组队长为 C 组挑选队员，C 组队长为 A 组挑选队员，每一轮挑选 1 名队员。

3. 各组选完队员之后，听培训师公布可选择的故事主题，而后在 5 分钟之内选定本小组的故事主题。规则是：每个故事主题不能被无限选择，培训师可根据主题数量确定每个主题的可被选择次数。

4. 培训师宣布作品（PPT“连环画”）要求：

* 用 Office 软件系列的 Powerpoint 软件制作一个幻灯片系列，使用相应的主题歌曲作为背景音乐，并且要能够在小组代表的讲解下串成一个完整的故事。制作时间为 3 个小时。

* 故事类型不限，必须能够体现所选择的主题。

* 幻灯片可以采用文字和图片组合，文字不能全盘抄袭著名作品或者知名网络作品，图片必须是在活动范围内亲自采集的真实图片。

* 整个故事的讲解时间不能超过 10 分钟（如果小组数过多，可以酌情



减少)。

* 由各小组匿名为非本小组的故事打分，去掉获得分数的最高分和最低分，其余求平均分为小组故事的最终得分，依此评选出最佳故事小组。

5. 让获得较高分数的故事小组派代表讲一讲是如何将主题和地域内的现实环境结合起来的。

6. 培训师组织讨论整个活动所涉及的关于组织、团队、创新、沟通等的问题。

相关讨论

1. 队长（组长）需要具备什么样的能力？毛遂自荐的队长表现如何？
2. 队长倾向于为对手挑选什么样的组员？这种选择对于本组的挑战活动有何意义？

3. 小组成员对于什么样的主题最感兴趣？是因为容易还是因为有趣？
4. 对于小组选择的主题，大家都有什么看法？破题的思路都有哪些？
5. 在实际采集故事所需的素材时，遇到了什么困难？有什么有趣的事情？

6. 小组的故事主题对风景还是对人物事件需求更大？在素材的取舍上，小组内部遵循了什么原则？

7. 得分较高的故事都涉及了哪些方面？撇开对软件技术的运用，有哪些创新意识和创新思维的运用？

总结

1. 在挑选队长人选时，如果是由培训师进行指定，那么最好选择愿意毛遂自荐的学员，这样可以降低队长本身的挑战压力。

2. 最好不要每个小组选择不同主题，由2~3个小组都选择同一个主题，可以很明显区分出对主题的运用能力差别，总结出较好的经验来。

3. 在主题选材方面，由于还要考虑背景音乐的歌曲，因此最好能够选择比如像《小城故事》、《童年》这种有着比较明确表达力的主题。

4. 对于要到活动范围内采集素材的学员，特别提醒注意安全、尊重当地风俗、与人沟通的礼节等问题。

5. 培训师应该在各小组制作故事过程中适当巡视情况、提醒时间和相关注意事项，但不宜对具体的故事内容进行提醒和干涉。



6. 本活动不仅涉及学员在采集素材时需要与人进行沟通，还在于队员之间对于故事素材的选择和运用上，必须要有合理的内部沟通才行。对于拥有优秀素材但并没有做出好故事的小组，应该着重于团队内部沟通和创新思维方法的总结。

7. 活动以小组方式进行，尽管最终结果也是以团队形式呈现，但仍应该鼓励每个组员都在活动过程中发挥自己的作用。

小贴士



参与人数：3~5 人/组，也可根据笔记本电脑数确定组数。

时间：1 天。

场地：某个村庄或者小镇范围。

道具：笔记本电脑、相机、纸笔、投影仪等。

应用：

- (1) 理解团队协作的意义。
- (2) 团队创意的整合。
- (3) 掌握陌生沟通技巧。
- (4) 创新思维以及多角度创新的运用。



❖ 游戏 15——综艺选秀策划

创新在某些时候或许会遇到这样那样的障碍和限制，但如果将创新局限于某一方向的话，总是会让创新陷入一种日益狭窄的局面，最后无法突破，泯然于众人矣。当然，创新同时也不可能漫无目的、离题千里之外，这也说明创新是多方面的思想融合，但绝不是杂乱信息的堆砌。

游戏规则和程序

概述：

这是一个全方位发挥创意思维以及确保创新主题的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成三个小组，代表三个综艺节目制作团队，并且由内部自行确定一名节目总策划。

2. 要求三个制作团队各自选取一种综艺选秀的类别，报给培训师，如果没有与更早递交类型的团队类别相冲突，则可以开始进行节目策划和制订计划。整个行动时间为两个小时，需要完成节目的基本赛制和基本流程，以及一些可以提升节目质量和观众受众度的创新点。三个团队都在同一空间中进行策划活动，如果有特别保密的部分，则需要自行解决。

3. 团队策划和制订计划完成之后，按照一定顺序，由各个团队总策划上台为大家详细说明本团队的成果，并且要接受其余两个团队大概 10 分钟左右的集体询问以获得对节目的更深层次了解。在讲解说明期间，其余两个团队的总策划需要回避，以免出现临时的明显模仿。

4. 培训师根据自己的观察为三个团队做一些简评和总结，但不需要评出名次；而后组织学员根据大家的实际表现就创新的范围和角度选择进行一些探讨。

相关讨论

1. 本团队选择了什么类别作为综艺选秀节目的内容类别？选择的依据是



什么？是否有获得其他团队认可的信心？

2. 本团队在选秀赛制上是否有创新？这种创新主要体现哪些方面？

3. 由于当前几乎所有综艺选秀节目都无法保证公平、公正、公开，本团队所策划的节目如何确保公平、公正、公开？这种设计是否会影响收视率？如果可能，那么丢失的收视率主要是哪些群体？

4. 在向大家进行讲述说明时，是否突然觉得团队的节目有需要修正的地方？这种灵感来源于何处？

5. 在回答其余小组成员的询问时，有哪些意见解决了节目中的已有缺陷？又有哪些意见实际上妨碍了节目的创新？

6. 你觉得对方团队的节目中明显超越本团队的节目的环节有哪些？这些环节在整个节目中的地位如何？是否会影响节目的整体设计思路？

总结

1. 如果培训师希望学员在整个活动中能够更加专注于创新层面，那么可以考虑给定小组策划节目的类别，比如演艺、唱歌或者厨艺等，但相对而言，这样做无法确保团队成员对这些类别的了解程度，可能会出现一些超出逻辑的创新。

2. 当团队总策划讲述完节目设计之后接受其他团队的询问时，应该允许本团队成员参与回答环节，同时对于其他团队一些明显是抬杠的问题，培训师可以进行中止。

3. 从游戏的目的来说，只要每个团队的作品中能有两三个创新的亮点，并且能够展现多个方面的创新思维，则培训师应该对团队努力表示认可和鼓励。

小贴士



参与人数：15 ~ 50 人。

时间：3 个小时以内。

场地：较为宽敞的教室即可。

道具：记录和展示所用的纸笔。

应用：（1）创新思维的延展和控制。
（2）创新思维的转化。
（3）目标导向的创新思维训练。



❖ 游戏 16——儿童游乐场的烦恼

要完成一件完整的作品，通常总要从多个层面进行考虑，才能确保作品的整体和细节都能符合设计的需求。多方面创新并不意味着一个作品的每个方面都要进行创新才能完成作品，而是要求创新者体现设计时的各种意图，要在功能和效率上都有一定程度的注重，如此，才有可能创造出具备创新点的优秀产品来。

游戏规则和程序

概述：

这是一个创新思维训练以及多角度创新思维运用的游戏。

步骤：

1. 培训师向参与学员讲解游戏背景：有一个开在城乡结合部位的儿童游乐场，由于交通的改善，即便是乡村的家长带着孩子也会乘坐公交车前往市区更好的游乐场。孩子们觉得市区的游乐场游戏更多，自然也不反对家长们带自己进城，虽说仍然需要花1~2个小时的时间在路上。市区的孩子本来就习惯到市区的游乐场，这里的游乐场也没有什么值得小孩子追捧的地方，它有的城里游乐场都有，它没有的城里游乐场也有。因此游乐场连年亏损，到目前已经处于破产的边缘，有一个营销经理说当前“密室逃生游戏”很流行，但还没有移植到儿童游乐场里面，似乎可以尝试一下在这方面进行努力。游乐场管理层病急乱投医，立马召集了好几个设计“密室逃生游戏”的团队，希望他们能够设计出适合在儿童游乐场为8~16岁孩子进行的密室游戏。

2. 培训师将参与学员分成三个小组，代表游乐场所邀请的三个设计团队，大家所能获得的材料是用来书写文案的A4纸，还有2把剪刀、一个1立方米的硬纸板箱子。设计时间为1个小时。

3. 三个团队的设计完成之后，培训师邀请三个小组的成员上台展示自己团队所设计的“密室逃生游戏”，同时注意记录展示和讲解中获得其他学员



赞叹或者其他学员明显有嘲讽意味的创新点，以便在讨论阶段有的放矢地运用。

4. 三个小组都讲解完毕之后，培训师应该首先给三个小组的设计一些简评，再组织学员就创新的多方面思路进行一些探讨。

相关讨论

1. “密室逃生游戏”的关键点是什么？创新意识都可以用在哪些方面？
2. 儿童游乐场有哪些资源可以利用？或者说，游乐场适合在什么环境下运营青少年版的“密室逃生游戏”？
3. 青少年版的“密室逃生游戏”和成年人版的“密室逃生计划”有哪些不一样的关键点？如何确保这些关键点既能保持特色又能适应特色客户？
4. 在团队设计过程中，希望能够获得哪些信息来帮助新版游戏的设计？这些信息是儿童游乐场所独有的还是普遍存在的？
5. 青少年版的“密室逃生游戏”结合了哪些特殊的元素？这样是否能够使得“密室逃生游戏”进入一个新的天地？

总结

1. 为了确保游戏展现的真实性，培训师可以找一些关于“密室逃生游戏”的资料，在设计开始后作为特殊资料供设计团队查询。
2. 由于游戏的判定只能依赖于培训师个人，因此培训师在游戏准备阶段需要了解一些青少年游戏的注意事项。
3. 为了确保公平性，培训师不必为每个团队进行确定的数字评分，而应该专注于各个团队的出色表现，让各小组都有改进的余地又不缺乏成就感。

小贴士



参与人数：20~30人。

时间：2个小时左右。

场地：较为宽敞的教室即可。

道具：记录和展示所用的纸笔。

应用：(1) 创新思维的多角度训练。
(2) 目标导向创新思维训练。
(3) 体验团队协作。



❖ 游戏 17——时尚时装秀

从思维层面上来讲，创新意识是一种毫无约束的对现实的改变甚至颠覆，涉及具体产品的创新时，当然难以达到这么无拘无束的条件和资源，但创新这个概念已经表明了需要更多层面的表达，如果仅仅局限于产品或者项目的一两个方面，将很难做出令人惊叹的优秀作品来。

游戏规则和程序

概述：

这是一个运用创新思维从多方面进行创新训练的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 2 个小组，其中一个小组占 1/3 的学员，作为模特团队，以自愿为主；另外一个小组占 2/3 的学员，再进一步分成五个时尚团队。

2. 培训师宣布游戏内容和规则：

- * 每个时尚团队将获得 50 张报纸作为时尚设计材料，其中有 15 张是彩色画报。

- * 每个时尚团队有 1 个小时的时间利用所发给的材料制作成三项时尚产品，包括衣服或者配饰等。

- * 还可以选用的道具有剪刀和透明胶带。

- * 模特团队可以接受时尚团队邀请参与设计时的体验，但整个过程中双方不得有语言文字交流。

- * 设计完成之后，每个设计团队将上台为大家展示设计理念和产品风格，如果有模特团队的成员对该产品有尝试的欲望，则可以投票表示支持。

- * 最终 3 件时尚产品获得总票数最多的时尚团队将获得最佳设计时尚团队称号。

3. 培训师向获得优胜的时尚团队学员表示祝贺，并对其他学员表示感



谢，而后组织学员们就整个游戏中创新角度的扩展和创新意识的运用进行一些探讨。

相关讨论

1. 就所给的材料来说，可以从哪些方面来体现时尚感？最后团队是如何抉择的？
2. 所给材料中的彩色画报材料可以起到哪些作用？最后效果怎么样？
3. 模特团队成员虽然无法表达自己的思想，但他们可以对作品起到哪些有意义的作用？
4. 各团队是如何说服模特团队试用自己团队的作品？
5. 最终的作品都有哪些类型？三项作品是一样的吗？
6. 团队如何统一团队成员之间不一样的思考模式和设计理念？
7. 获得最多票数的作品是哪个团队的？和获得最终优胜团队是同一个团队吗？这说明了什么？

总结

1. 本游戏需要模特团队成员保持中立，因此培训师在进行选拔之前，需要特别进行说明。
2. 如果时尚团队成员希望可用材料更加丰富一些，那么培训师可以提示允许使用活动区域周围不花钱的并且合法的物品作为材料。
3. 对于创新角度最多的团队，培训师应该给予特殊的表扬，因为通过单一的材料而实现多方面的创新是一件很困难的事情，需要给予鼓励。

小贴士



参与人数：15~40人。

时间：100分钟左右。

场地：有较大的可活动区域的教室。

道具：报纸、剪刀、透明胶带。

应用：（1）发散性思维的训练。
（2）多角度创新意识的训练。
（3）创造性思维的实践运用。



❖ 游戏 18——神兵问世

在这个多元化的社会中，不管实际上有没有创新，大家都喜欢创新的话题，以及以创新为概念，这说明社会对创新的需求正在急速增长。然而，要进行一项具备存在意义的创新，哪怕是整个项目或者产品中很小的一部分，也不是随随便便就可以达到合格标准的。因此，对待创新，必须以严肃的态度和全身心的投入，精准了解创新的需求，才是获得优秀结果的保证。

游戏规则和程序

概述：

这是一个开拓创新思维以及对创新思维进行运用的游戏。

步骤：

1. 培训师向学员们宣布游戏背景：某游戏公司将设计一款仙侠类游戏，需要一件终极神器作为玩家的最高追求目标，然而一件终极神器需要完整故事背景才能更加吸引玩家的注意和需求。游戏公司聘请了三个策划团队，要求他们各自拿出一个关于终极神器的完整故事背景出来，最基本的需求包括兵器的产生缘由、产生经历、成名之战以及踪迹传说和寻主条件。也可以包含一些对大多数玩家有吸引力的热血或者柔情元素。
2. 培训师将参与学员分成三个小组，由内部自行确定一名策划总监，分别代表三个策划团队。
3. 整个策划时间为 90 分钟，在此过程中各个团队将分开独立工作，并且不得互相影响和窥视。
4. 90 分钟之后，培训师按照一定顺序让各个团队的策划总监为大家讲述该团队所策划的终极神器的完整故事，讲述方式不限。
5. 三个团队都讲述完毕之后，培训师对大家的策划进行一些简评，并组织学员们就整个策划过程中所涉及的创新层面的问题进行一些探讨。



相关讨论

1. 就任务需求而言，各团队在初始构想上都涉及了哪些方面？
2. 由于策划文案的属性，这种文字类的创新可以如何体现？
3. 在故事内部，各个团队都有哪些创造性的想法和运用？

总结

1. 本游戏涉及故事逻辑性，培训师在听取各个团队进行策划讲述时，要特别注意这个方面的信息。
2. 在故事内部，培训师要注意各个团队的创新层面，对于创新层面较多的团队策划，要给予一些额外的表扬和鼓励。

小贴士



参与人数：10 ~ 30 人。

时间：150 分钟左右。

场地：具备三个独立空间的活动场地。

道具：任务资料、纸笔。

应用：（1）开拓创新思维训练。
（2）创新逻辑训练。
（3）创新思维的运用。

培养观察能力的游戏



创 新



❖ 游戏 1——敏锐观察力

创新并不只是一个想象的过程，还需要不断结合现实已经存在的事物进行联想和改进。这要求创新者不仅要具备奇妙的思想，还必须凭借自己的观察力，快速捕捉现有事物的特点和与众不同之处，从而发现他人难以看到的有用之处。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员观察事物能力的游戏。

步骤：

1. 首先将物品密封在一处，并告诉学员有三分钟观察时间。
2. 学员讨论 5 分钟后，展开密封物品进行观察。
3. 观察时不得用笔记录。
4. 培训师提醒学员们，可用不同方式观察。比如将物品（分大、中、小，颜色可分鲜艳与浅色，甚至可选与草地颜色接近者）置于长条形草地上，请学员在特定距离外观察（可用绳子隔开），并于终点告诉培训师观察到的物品个数。
5. 本游戏还可以变化难度：先问物品个数然后问品牌、颜色等外观，再问特征等细节。甚至可在观察时间内安插观察物品外的情节，再询问观察者。

相关讨论

1. 你最先会关注物品的哪些方面？这些方面是否属于物品的特征？
2. 怎样在不记录的前提下尽量观察更多的物品？
3. 观察力对于创新思维可以提供哪些有益的帮助？



总结

1. 观察力给人们带来的，不仅仅是观察到的物品的一些特点，同时还可能会提供给观察者与其现有知识体系不同的一面。只有善于观察的人，才能够敏锐把握一些不同之处，并且在此基础上获得更大的意义。

2. 在观察的同时进行联想，有时候可以带来一些意料之外的结果。并且，通过联想能够更加牢固把握所观察对象的特征和意义，这也是作为一个观察者在正常情况下所需要做到的方面。

3. 敏锐的观察力也可以为应对危机提供帮助，因为只有善于观察的人，才有可能意识到隐藏在暗处的危机，并因此提前预作准备、未雨绸缪。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：约 10 分钟。

场地：可以封闭物品以及提供观察者站立区域的场地。

道具：用来观察的物品。

应用：(1) 观察力培养。
(2) 联想思维训练。



❖ 游戏 2——找回自己的梨

把握事物特点是一项非常重要的能力，而这种把握未必一定是关于事物本质的。在现代社会中，很多产品单靠外表便获得了不少的商业价值，虽然这并不值得推崇，但可以进行一些深层次的思考。本游戏考验学员的观察力，同时也能让他们体验到创新的基础来自于对事物特点的观察。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员提高观察力的游戏。

步骤：

1. 发给每位学员一个梨。
2. 让大家认真观察自己的梨，可以揉它、挤它、抚摸它，但不能在梨上做记号，重点是要记住自己的梨是什么样的。
3. 将梨全收上来并当着学员的面将这些梨打乱混在一起。
4. 将梨全放在桌子上，让学员来认领自己的梨。
5. 培训者可指导学员如何认领自己的梨。如果大多数人失败，则视为游戏失败，并须以此为基础进行接下来的讨论。

相关讨论

1. 为什么有些学员完全无法辨认自己的梨？问题主要出在哪些方面？
2. 能很快找到自己的梨的学员都用了哪些方法？

总结

1. 虽然不能够在梨上面做记号，但世界上没有两件完全一样的事物，我们一定能够在自己的梨上面找到其特有的地方。之所以没有找到，一方面是由于学员本身的观察能力不够；另一方面则可能是学员根本就不具备认真观



察的习惯，因此会漏掉许多关键的部分。如果引申到社会中，这种关键部分则可能是机会或者资源。

2. 要想把握事物的不同点，则必须具备认真观察的习惯以及较强的概括总结能力。

小贴士



参与人数：全体参与，但人数过多（超过 30 人）时，培训师可以酌情分组。

时间：约 30 分钟。

场地：教室。

道具：每位学员一个梨。

应用：（1）观察能力的培养。

（2）训练提炼事物特点的能力。



❖ 游戏 3——优秀特工

除了休息，应该说我们无时无刻不在观察着世界，理论上来说，在这种密集的观察之下，我们每个人都应该对世界极其了解。但事实上，我们大部分人对世界的所知，几乎可以称之为微不足道，当然，这里面有个人天赋和精力的原因，但更重要的是，我们的观察并不是目的明显的有效观察，仅仅是一种习惯性停留罢了。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养观察能力和分析能力的游戏。

步骤：

1. 在一间普通的大小约 20 平方米的房间里，放置 3 个书架、20 本书，书籍有些整齐有些散乱，某些书籍里面会有标签，也会有折叠。另外再放一把扫帚，扫帚上面留有价格标签，不过不明显，因为是贴纸的，还有一些破损。一张床，床上有普通的床上用品，床头有一盒只剩一圈的蚊香，还有一个最普通的打火机，枕头的枕巾上有“只羡鸳鸯不羡仙”的绣字，颜色是明黄色的。一个床头柜的红漆掉了大概三分之一，柜子里放了 2 张百元钞、1 张 10 元钞，还有 5 个 1 角的硬币，另有一个笔记本，里面什么都没写。屋子窗户玻璃是镂空镶花的，其中有一块有一些破损，另外还有一块上面贴着红色剪纸哪吒。地上几乎没有灰尘，但有几团卫生纸和几张报纸，报纸是昨天的，其中一个版面报道了一个名人的去世。屋顶天花板贴了三个星座图案，其中一个是大熊座。房屋墙壁上的日历有 5 ~ 10 个日期被红笔圈了起来。

2. 培训师将参与学员分成三个小组，每个小组组成一个特工团队。

3. 每个特工团队可以在房里停留 4 分钟，然后看看大家能够获得多少房



中的细节。要求在房屋的过程中所有动过的物品都必须复原，每一次特工团队出来之后培训师都要进行检查。

4. 当三个小组都观察完毕之后，由培训师开始提问，三个小组实行抢答，最终回答问题正确最多的特工团队获得“鹰眼特工”的团队称号。

5. 培训师组织学员就观察能力要素和一些策略进行探讨总结。

相关讨论

1. 团队在进入房间之前，有没有协商什么观察策略和观察分工以提高观察效率？

2. 进入房间之后，大家会就哪些部位和哪些物品进行观察审视？其中需要重点观察的又是哪些？

3. 大家对观察结果是如何处置的？是否有专门的学员负责此项工作？

4. 在结果检索上，大家都对哪些结果比较重视？又有哪些结果是可以放在次要位置的？

5. 在进行抢答的过程中，是否出现了本团队完全没有关注而其他团队却知道的信息？是否又有本团队知道其他团队却不知道的信息？这些信息的比例有多少？

6. 团队是否有因为抢答速度而丢分的情况，这是什么原因造成的？这样的比例有多少？

7. 最终获得优胜的“鹰眼特工”团队在哪些方面具备了较为明显的优势？这些优势策略可以总结复制吗？请大家分享一下。

总结

1. 对于房屋的布置，场地布置条目里可以仅作参考，培训师根据房屋的具体情况以及可以准备的物品进行布置。同时在各种细节设置上也可以因时而异，能够与培训相关联最好。

2. 如果有充足的时间，可以考虑由三个小组互相设计房屋布置细节，而后提交一份完整的细节内容到培训师处，当然，如此在检验阶段就不能使用抢答这种模式了。

3. 就细节处置上，需要注意难易结合，不能全都是隐晦难识的细节，也



不能全都是摆在眼前的明显细节。

4. 在信息获取以及保存方面，培训师需要注意观察各团队的异同点，如果有比较明显差别的话，并以此为依据在总结时进行提示：观察的重要环节就是记录观察，以备后期分析。

小贴士



参与人数：15 ~ 30 人。

时间：80 分钟以内。

场地：一间观察室，另外还需要一间较大的教室用作最后的竞赛。

道具：设计观察室所需的物品资料、记录所用的纸笔。

应用：

- (1) 观察能力训练。
- (2) 观察处置能力训练。
- (3) 考察团队的组织 and 协作能力。



❖ 游戏 4——不一样的人

观察从来就不是一个独立的环节，只有观察，所看到的皆是表面，无法从中提取有用信息。随着观察之后的分析，事物才会渐渐显露真相，为观察者展示它本质的一面。从这样的环节来说，观察是获得本质的基础，分析是获得本质的手段，基础和手段同时具备，方能成就令人满意的成果。

游戏规则和程序

概述：

这是一个观察能力训练及观察结果分析训练的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 2 个小组，要求每个小组不得少于 5 人。

2. 培训师宣布游戏内容和规则：

* 本游戏一共进行 6 轮比赛，每个小组有 3 轮挑战机会。最先的挑战小组由双方派代表以“剪刀石头布”角出。

* 每一轮非挑战小组通过培训师给出的情绪种类进行抽签，抽取 5 个签条分配给小组内 5 人。

* 可能出现的情绪种类有：大喜、窃喜、欢喜、同喜、喜极而泣、略有抑郁、烦躁、憋屈、委屈、低落、苦闷、怒发冲冠、微愠、怒极而笑、悲痛万分、大喜大悲。

* 要求小组获取签条之后，在 5 分钟内为这些情绪想好相关的表达肢体动作。

* 然后小组 5 人组合开始为大家一起表演自己所代表的情绪，挑战小组需要观察表演者的表演并且推断出其所代表的情绪来，每正确推断出一名，则可获得一分。表演者需要重复表演 20 秒，20 秒后可以停止。挑战小组必须在 1 分钟内给出所有答案，期间可以修改答案。

* 一轮观察结束之后，两个小组互换位置，签条也会被重新打乱，继续进行直到第六轮结束。

* 培训师根据两个小组的分数公布比赛结果。

3. 培训师向获得优胜的小组表示祝贺，并组织学员就观察和分析的要点



进行一些讨论和总结。

相关讨论

1. 被挑战小组在获得情绪条后，都选择了具备哪些特质学员参与表演？这样选择将有什么优势？
2. 被挑战小组在理解所获得情绪时，都经历了哪些步骤？
3. 挑战小组知道所有可能出现的情绪，大家对这些情绪特点进行了哪些方面的分析？是否有考虑到两个小组思维的差异性？
4. 在观看了对方小组的表演之后，大家需要对动作进行哪些思考处理来获得更加准确的信息？最终效果如何？
5. 对于比较模糊似是而非的表演，大家是怎么样处理的？
6. 表演者不同，对于容易情绪的表演将会存在哪些差异？这些差异对于观察判断有哪些影响？
7. 由于表演惯性的存在，如何应对第二次表演同一情绪时可能给对方带来的优势？

总结

1. 在情绪设计上，培训师可以添加自己还能想到的情绪，增加选择度，但培训师本身必须对这些情绪有比较明确的认识。
2. 对于情绪表演小组的判断，培训师要持有一个中立态度，如果出现一些明显偏离主题的表演，则应该为对方小组直接加上 1 分。此规则需要事先明确提醒。因为培训师是从已知情绪来查看表演是否偏离主题，所以并不会降低整个比赛的竞争性。
3. 由于表演小组是 5 个人一起表演，因此要求整个表演空间稍微宽敞一些，以免互相干扰，同时增加挑战小组的观察困难度。

小贴士



参与人数：10 ~ 30 人。

时间：80 分钟以内。

场地：有较大活动区域的室内场地。

道具：情绪签条和签箱、记录纸笔。

应用：(1) 观察能力训练。

(2) 信息分析能力训练。

(3) 体现团队的组织和协作能力。



❖ 游戏 5——图形转换

世事本无常，你所看见的实际上也许蕴涵着另一种完全不同的东西。本游戏的目的是要告诉学员，没有什么东西是绝对的，要打破常规思维，创造性地去考虑问题。

游戏规则和程序

概述：

这是一个要求学员认真观察找到事物特征的游戏。

步骤：

1. 将如附图所示的一张图分发给学员，要求他们在 5 分钟时间内把这个图形转化成一个正方形。
2. 宣布游戏规则：只能剪两刀，并且要把原来的每部分都用上。
3. 出示答案图片，进行相关讨论。

相关讨论

1. 你是怎样解决这个问题的？如果解答不出来，是什么阻碍了你的想象？
2. 一旦你知道了答案，是否觉得豁然开朗，是否意识到了自己先前的思维有一些局限？
3. 这个游戏对于我们以后思考问题和解决问题有什么帮助？

总结

1. 本游戏的关键在于跳出正方形的圈子，从三角形的角度来创造正方形。
2. 正如游戏所示，我们在日常的生活和工作中也往往自己设置了一些圈子，然后将自己禁锢在这些条条框框当中，只见树木不见森林。但实际上，



一旦你冲出了这些规则的阻碍，会发现外面的天空无比蔚蓝和广阔。

3. 跳出框架的关键在于认清楚这些框架是什么。经验越多，你脑海里面的固有想法当然就越多，就越不容易有所突破。这就是为什么往往年轻人更能做出成绩的原因。对于领导者来说，保持一个年轻、民主的公司氛围将有助于创新。

小贴士



参与人数：全体参与，单独操作。

时间：10 分钟。

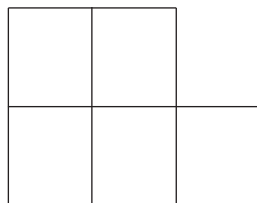
场地：不限。

道具：两张图（见附图和答案），剪刀。

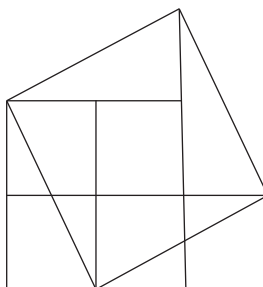
应用：（1）打破传统思维的束缚。

（2）培养创造性思维。

附图：



图片



答案图示



❖ 游戏 6——车往哪儿开

看问题的角度及深度不同，得出的结论也不尽相同。有时候，对一个问题想得太多而不敢下结论未必是件好事，简单一点反而可能会创出新天地。换句话说，遇到事情从另外的角度去考虑，会收到意外的效果。

游戏规则和程序

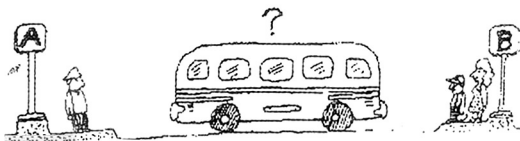
概述：

这是一个培养学员在日常生活中留心观察的游戏。

步骤：

1. 让学员看下面的幻灯片，让他们用直觉告诉培训者，途中的公共汽车的行驶方向是怎样的。

图中有辆公共汽车，A 和 B 两个汽车站。请问，公共汽车现在是要驶向 A 车站呢，还是驶向 B 车站？



2. 反应快的学员几秒钟就能说出答案，培训者应请他说出判断思路。

相关讨论

1. 你得出正确答案了吗？如果你失败了，原因是什么？
2. 当做对的人讲述思路时，你是否因为他的思路太简单而不屑于听？可为什么有如此简单思路的人却是第一个做对的人呢？



3. 迅速做对这道题的人，在平时具有哪些性格特点？他从事什么行业？

总结

1. 其实解题思路很简单，只需要常识就够了。但是大多数人会想得很复杂，试图从汽车的描画上甚至是等车人的表情上得到答案，殊不知这些都是迷惑人的假象。这些人太注意主观因素和周围环境，却忽略了问题的本质，即无论汽车往哪边开，它的结构是不会变的。

2. 本游戏的启示是：思维缜密固然很好，但遇到事情要知道变通。本游戏既然要求在几秒钟之内完成，就不可能需要仔细的观察和分析，这时直觉才是最重要的。对于那些习惯于复杂思考的人来说，本游戏可算是一个小小的警示。

答案

图中的公共汽车是从 B 开往 A 站，因为车门总是在汽车的右侧。

小贴士



参与人数：集体参与。

时间：2 分钟。

场地：教室。

道具：幻灯片。

应用：(1) 观察力训练。

(2) 创新能力训练。



❖ 游戏 7——错位的点

现实生活中会有很多因素影响我们对一件事情或者一个人的正确判断，本游戏将帮助大家学习如何排除不相关的事物而只着眼于相关的依据来评判事物或人物。

游戏规则和程序

概述：

这一个考验学员观察能力和分析能力的游戏。

步骤：

1. 培训师将附件中所示的图片发给学员或用投影仪展示。请学员们判断这个点的位置是：

- (1) 更靠近三角形的顶部。
- (2) 更靠近三角形的底部。
- (3) 在三角形底部和顶部的中间（正确答案）。

2. 发给学员一张白纸，上面已绘有一个空白的三角形。请学员在三角形的顶部和底部的正中间画一个点。然后展示一张正确的样图，并请学员用直尺核对自己所画的点是否在正中间。

相关讨论

1. 为什么有些学员所画的点会错位？（可能的原因是他们受到了三角形的两条斜边的影响）为什么有些学员画对了？（原因是他们不看斜边而只看底部和顶部来进行判断）

2. 本游戏是否说明在现实生活中我们的设想往往也会有所偏差？

3. 我们如何才能避免这种情况的发生？

总结

1. 我们每个人在看待事情的时候都会受到很多因素的影响，无论是心理



的还是生理的，理智还是不理智，这些影响都会使我们的判断发生偏差。如何挣脱现有思想和概念的束缚去看待问题，是我们充分发挥想象力的关键。

2. 只有挣脱了旧的思想的束缚，才可能想出更多更好的主意，才不会因为惰性而不能再有所进取。这就是新人往往容易做出成绩的原因。

小贴士



参与人数：集体参与，单独操作。

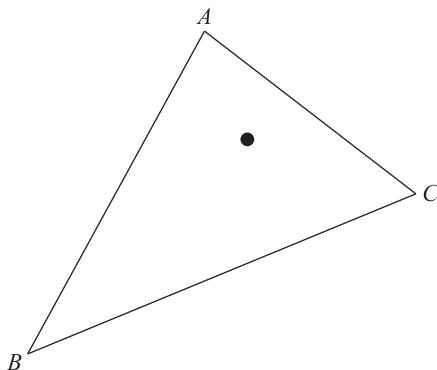
时间：10 分钟。

场地：教室。

道具：纸笔，画好三角形的图。

应用：（1）打破思维的局限性。
（2）创新能力的训练。

附图：



设 A 为顶点，BC 为三角形的底边



❖ 游戏 8——形象刺激法

本游戏的目的在于，利用有趣的形式激发学员的形象思维能力，并教会他们举一反三的本领。

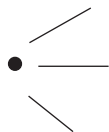
游戏规则和程序

概述：

这是一个增强学员形象思维和观察能力的游戏。

步骤：

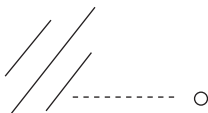
1. 拿一些现成的图形（可以是一个商标或一幅画）向学员介绍形象刺激法，激发他们的想象力。
2. 利用准备好的图片让学员进行练习。
 - (1) 将下列图形补充完整。



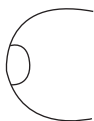
①



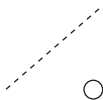
②



③



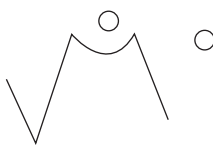
④



⑤



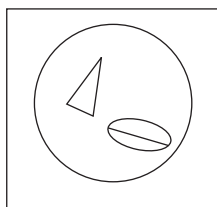
⑥



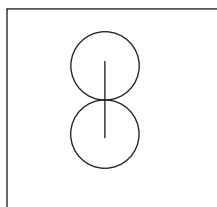
⑦



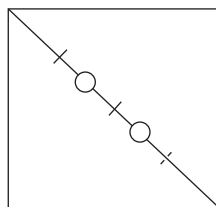
(2) 请说出下列图形代表的意义。



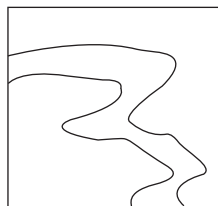
①



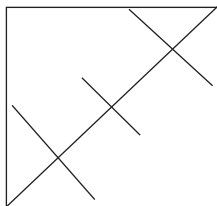
②



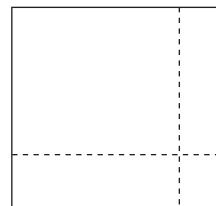
③



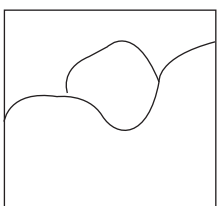
④



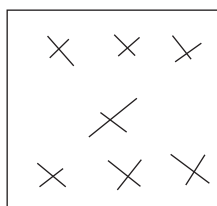
⑤



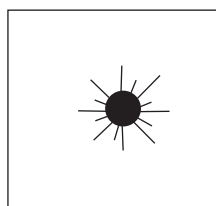
⑥



⑦

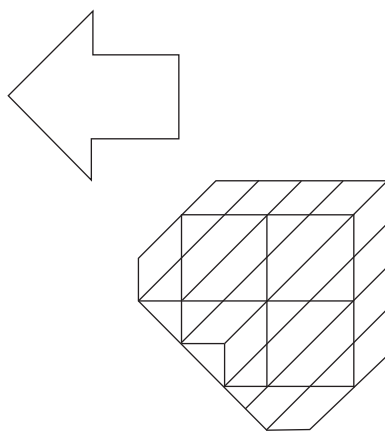


⑧



⑨

(3) 在下方图形中你能看见几个如上方图形那样的箭头?



相关讨论

1. 比较学员提供的答案和培训师提供的答案，看看哪些是学员想到而培



训师没想到的，哪些又是培训师想到而学员没答出来的。这种现象说明什么？

2. 关于这种训练，你还有哪些好方法吗？

总结

1. 本游戏中介绍的形象刺激法只提供了有限的几种道具，在现实生活中我们可以发现更加丰富多彩的道具。

2. 除了道具，还有许多其他的锻炼方法，只要我们善于观察和总结，就能使我们的创造力得到很好的锻炼。

小贴士



参与人数：集体参与。

时间：40～50分钟（对于个别非常有创造力的学员，时间可适当延长，以更好地激发他们的创造力）。

场地：教室。

道具：事先准备好的测试图。

应用：（1）理解形象刺激法。
（2）训练创造力。



❖ 游戏 9——船长是何时被害的

本游戏可以对学员的聆听能力、观察力以及知识储备等多方面进行考查，同时也可以培养学员的推理能力，激发他们的学习热情。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员在现实中注意观察事物现象的游戏。

步骤：

1. 培训师给学员讲述下面的故事，请学员回答故事里的问题。故事如下：

某日早晨 9 点左右，小王来到海边散步，赫然看见一艘小帆船倾斜在沙滩上，此时是退潮的时候，小王愈想愈奇怪，于是就走到船边，对着船舱大声喊了几声，可并没有人回答。小王更好奇了。他沿着放锚的绳子爬到甲板上，从甲板的楼梯口往阴暗的船室一看，出现在眼前的是一位躺在血泊中的船长，胸前插着一把短剑，看样子是被刺死的。

这位船长手中紧握着一份被撕破的旧航海图，在他躺卧的床头上，还竖着一根已经熄灭的蜡烛，蜡烛的上端呈水平状态。也许船长是在点燃蜡烛看航海图时被杀害的，凶手杀死船长后就吹熄了蜡烛，夺去航海图后逃跑了。

小王认为这是一宗谋杀案，事关重大，于是马上报了警。警察来了以后开始寻找线索。

“这艘船大约于昨天中午停泊在此，即使在白天，船舱里也非常阴暗，看航海图也需要点蜡烛，因此船长被害的时间并不一定是晚上，可是船长到底是何时遭到毒手的呢？”

警察们一面查看尸体，一面讨论着。

“船长被害的时间，就在昨晚 9 点左右。”小王干脆利落地下了判断。

你说小王是根据什么作出如此大胆的判断的呢？”



2. 给学员们讨论的时间，然后请他们说出答案。
3. 如果没有学员知道答案，培训者可以提示他们从航海知识出发。

答案：

因为蜡烛是水平的，而在沙滩上的船是倾斜的，所以，船长遇害时，船在水中。那时应该是涨潮的时候，今早九点退潮，那么，昨晚九点涨潮。

相关讨论

1. 如果你没有找出答案，原因是什么？
2. 在培训师的提示下，你找到答案了吗？

总结

1. 选择以讲故事的形式而不是书面形式向学员介绍故事，目的是训练他们的聆听技巧，而且这种形式也更接近于日常环境。当人们听的时候，需要投入更多的注意力，同时还需要理解和分析。这比起书面形式更能达到训练的效果。

2. 这个游戏提醒我们常识积累的重要性。即使抓住了蜡烛这条线索，但如果不知道海水涨潮与退潮的规律，学员也解不开这个谜。日常知识的积累对于管理者和销售者都是很重要的，它可以帮我们解决很多实际问题。

小贴士



参与人数：集体参与。

时间：10 分钟。

场地：教室或会议室。

道具：写有故事的卡片。

应用：(1) 创新思维训练。

(2) 拓展思路。

提高
应对
变化
能力
的
游
戏



创 新

❖ 游戏 1——你的姓名，我的姓名

我们都知道，短期之内获取的信息很容易被常规的固有思维所替换，这也是我们实现突破传统、思维创新要克服的问题。特别是一些平时很敏感的信息，更是难以突破，而一旦突破，将会为我们的创新思维带来更加开阔的空间。本游戏用人人熟悉的姓名来进行测试，看看打破固有思维有多么困难。

游戏规则和程序

概述：

这是一个挑战学员打破固有思维的游戏。

步骤：

1. 每小组参加人员最好不超过 30 人，如果学员较多，可以由助理培训师进行适当分组。

2. 让小组所有学员围坐成一个圆圈面朝圆心，互相介绍之后，将自己的姓名替换成你右侧第四名学员的姓名，并且记住，在整个游戏中，你的名字是你替换过来的名字。

3. 培训师宣布游戏规则：

* 游戏开始之后，由抽签获得最先发问的学员开始，向在座的学员进行提问，任何不带侮辱性和不会引起尴尬的问题都可以。

* 提问的格式必须是先提出对方姓名，然后叙述具体问题。在进行提问的过程中，每位学员都必须略微低头，目视自己座位前的地面，不得东张西望。

* 当提问结束之后，经过名字替换获得提问者所提到名字的学员必须在 1 秒钟之内作出回答。

* 如果应答人仍然是原来拥有此名字的学员，或者替换获得该名字的学



员未能及时作出回答，则两人都将出局，离开座位看其他人活动。

* 游戏结束后仍留在座位上的学员为优胜。

4. 游戏开始后，培训师注意控制时间、比对姓名，以及清除出局的学员。

5. 最后组织学员进行相关讨论，并对优胜学员进行表彰。

相关讨论

1. 当获得他人的名字之后，你感到习惯吗？

2. 当最初气氛不太紧张的情况下，你是否能够控制自己的思维不让自己受固有思维影响？

3. 当最后竞争越来越激烈，你是否仍然能够保持自己不受固有思维的影响？

4. 通过怎样的调整可以有效抵消固有思维带来的影响？可以请一些坚持到最后的学员进行分享。

5. 当你经过竞争熟悉了当前的名字，在其他场合下，如何可以尽快再次适应你原来的名字而不被那个临时名字困扰？有哪些方法和策略可以参考？

总结

1. 本游戏看起来很简单，但因为每个人对自己的名字太过熟悉，很多时候都不需要经过有意识的思考就会对自己的名字作出反应，所以在游戏初期，很多学员都必须非常集中精力来强行记忆新得来的名字，以便在被问到时作出及时反应。这个阶段一般不会有太多的学员出局。但一旦熟悉之后，在思想稍微松懈的情况下，又遇上比较紧张的气氛，则出错的概率将会大大增加，这时也是本游戏进行的关键阶段，培训师需要控制好节奏，根据实际情况给学员一些调节的机会。

2. 每个人都对自己的名字很敏感。可能有些学员在获得他人的名字之后会有些尴尬不适，培训师可以适当进行调节以及心理开导。

3. 为了使学员的提问对象不集中在某几个比较熟悉的学员身上，培训师可以在组织互相之间不太熟悉的学员进行游戏之前，打印好各组学员的名字，而在进行活动组织时，尽可能将名单上的名字顺序打乱甚至杂乱无章地



打印在纸上，活动的时候将名单发给每位学员。

4. 活动结束后，培训师可以适当进行延伸，用同样的方法测试学员是否能够尽快回复到原来的思维状态。因为长期处于一种异常思维状态下并不能够对创新思维的培养带来更多的好处，而能够合理调节不同思维状态之间的转变，才是创新思维所要求的。

小贴士



参与人数：不超过 30 人，人数过多可以进行适当分组。

时间：1 小时左右。

场地：可以供学员摆放坐椅围坐的场地。

道具：如有必要，每位学员获得一份打印好名字的随机名单。

应用：(1) 突破固有思维。

(2) 培养应变能力。



❖ 游戏 2——转换左右脑

有资料显示，人的左脑和右脑分别负责不同的思维，右半脑思维通常与直觉本能的、形象直观的、亘古永存的、主观臆断的、自发天生的、带有感情色彩的一些事物相联系；而左半脑思维则通常与注重分析的、缜密精确的、次序井然的、客观的、因果关系的、逻辑严密的一些事物相联系，如果将左右脑的思维换一个方向，可能会发生什么后果呢？这是本游戏需要探讨的。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培训学员进行思维转换的游戏。

步骤：

1. 培训师准备约 10 幅简笔图画，将其制作成幻灯片或者大挂图。
2. 为学员讲解左右半脑不同的思维分工。
3. 分发给每位学员一张纸和一支铅笔。
4. 培训师首先展示 5 幅图片，要求学员在 15 分钟之内任选一幅临摹完毕。
5. 当完成第一幅图案之后，再发给每位学员一张白纸。
6. 培训师放映其余五幅幻灯片，但这一次将图片上下颠倒放置，同样要求学员在 15 分钟之内任选一幅进行临摹。
7. 完成之后，让学员们先自行比较两幅画，看看有何不同之处。并邀请一些学员分享他们的感受。
8. 培训师组织学员进行相关讨论？并指导一些理论知识。

相关讨论

1. 当你临摹两幅图画时，感觉到有哪些方面的不同？思维方式方面的不



同尤其需要注意。

2. 在进行临摹的过程中，有没有注意到，在两种情况下，是否是左右半脑在进行不同的工作？

3. 比较两幅图画的优劣，思考是什么原因导致了这种差异？

总结

1. 当学员在绘画一幅正置的图片时，所有的过程都由左半脑区域进行支配。左半脑的处理方式可能是：每一次只处理一小部分，一步一步循规蹈矩地进行，比如先画整幅图画的左半部，然后是右半部。

2. 当学员在绘画一幅倒置的图片时，所有的过程都由右半脑区域进行支配。右半脑的处理方式可能是：利用物体之间的空间关系、相互联系和对比关系在头脑中描绘出一幅完整的图像。

3. 如果学员因为不习惯图片倒置，而导致对右脑的使用出现一些不适应时，培训师可以进行适当解释：这是因为大家正在试图使用左脑的思维方式来解决本来应该由右脑解决的问题。

4. 通常情况下，第二幅临摹的图片要比第一幅稍好一些，这种现象在不具备绘画能力的学员身上表现会更明显。

5. 对于左右脑的转换，其实也可以从打破定式思维方面来考虑。对于倒置的画片，虽然你可以费尽心力将其还原成一幅正常的图画，但也可以根据线条之间的关系来进行直接临摹，而无须考虑最终临摹出来的图画会是怎样一个具体的正常景象。

小贴士

参与人数：全体参与。

时间：1 小时左右。

场地：教室。

道具：投影仪和制作好的幻灯片，或者制作好的大挂图、足够的白纸和笔。

应用：（1）思维转换训练。

（2）定式思维突破。



❖ 游戏 3——聪明的抉择

这是一个突破定式思维的游戏。有一个词叫做“舍得”，有“舍”才能有“得”。我们所知道的许多关于创新的故事，本质上也都是对现有思维的一种突破。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员突破定式思维、从多方面进行思考的游戏。

步骤：

1. 制作好包含如下故事内容的卡片：

在一个暴风雨的晚上，你开着一辆车。经过一个车站时，看见有三个人正在等公共汽车。一个是快要死的老人，很可怜；一个是医生，他曾救过你的命，你做梦都想报答他；还有一个女人/男人，她/他是那种你做梦都想娶/嫁的人，也许错过就没有了。但你的车只能坐一个人，你会如何选择？请解释一下你的理由。

2. 将卡片发给参与的学员，告诉他们现在他们将作为故事的主人公来作出抉择，时间是 5 分钟。

3. 5 分钟之后，培训师邀请一些学员发表他们的看法，并组织学员进行引申讨论。

相关讨论

1. 你从什么角度来考虑你的抉择？这种抉择可以达成你的所有目标吗？
2. 什么样的考虑最具创意？
3. 游戏中提供的选择对于现实有什么意义？

总结

1. 每个人的选择都是有理由和根据的，比如：老人快要死了，应该先救



他；每个老人最后都只能把死作为他们的终点站，应让那个医生上车，因为他救过你，你认为这是个好机会报答他；也有些人认为，医生可以在将来某个时候再去报答，但是爱情却不一样，一旦错过了这个机会，可能永远也不能遇到一个让你这么心动的人了。

2. 无可否认的是，这些选择都是合情合理的，但是，有没有人是这样选择的：“给医生车钥匙，让他带着老人去医院，而我则留下来陪我的梦中情人一起等公车！”我认识的所有人都认为这个回答是最好的，但大家（包括我在内）一开始都没想到。

3. 这个游戏令我们深思的是：我们是否从未想过要放弃我们手中已经拥有的优势（车钥匙）？在管理中，我们能因人而异地交出我们的车钥匙么？有时，如果我们能放弃自身的固执、狭隘和一些优势，可能会得到更多。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：10 分钟左右。

场地：教室。

道具：制作好的故事卡片。

应用：（1）突破固有思维。

（2）应对突发情况。

（3）果断决策。



❖ 游戏 4——声东击西

声东击西是一种战争谋略，意指以攻打东边的宣传来迷惑敌人而实际攻打西边，以争取战争的主动权。本游戏并不复杂，目的是培养学员学会突破正常思维，更好地发挥创新能力。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员突破正常思维的游戏。

步骤：

1. 将学员分成人数相等的 4 组，面朝中心站成一个正方形。
2. 培训师宣布游戏中的规定：
 - * 在本游戏中，我们所提到的方向和正常使用的方向不一样，希望大家认真记忆：左边是前边、前边是后边、后边是右边、右边是左边。
3. 给全体学员 3 分钟时间进行记忆。
4. 然后培训师开始发令，要求各小组按照新的方向执行指令，如果指令执行时队伍中有一人犯错，则必须全队一起做 5 个蹲起以示“处罚”。
5. 培训师的指令可以是四个方向的移动、四个方向的转向、四个方向的摆头等。
6. 游戏进行大约 10 分钟，看看哪一组犯错最少，可以派代表进行经验分享。

相关讨论

1. 对几乎与生俱来的方向感加以改变，最初大家能否适应？
2. 哪些因素可能影响对指令的正确执行？
3. 表现得较好的小组有哪些方面值得学习？
4. 本游戏对团队合作提出了哪些方面的要求？



总结

1. 本游戏是活跃气氛以及间隙休整的小游戏，但其中蕴含的道理，却也非常值得思考。我们总是难以摒弃原来的习惯，这使得创新变得异常艰难，这不仅是我们个人的问题，也可能是一个团队整体的问题。

2. 团队有 3 分钟记忆时间，如果团队凝聚力很强，可以利用这 3 分钟做一些有利于正确执行指令的决策，比如采取相邻成员提醒法等。

小贴士

参与人数：全体参与，分成 4 组。

时间：15 分钟左右。

场地：较为开阔的场地。

道具：无。

应用：（1）突破惯性思维。

（2）体验团队合作。



❖ 游戏 5——“变”的意义

创新的本质是变化，虽然这未必意味着变化一定能够带来创新，但是在变化的前提下，创新出现的概率将会增大不少。对于大多数人来说，改变并不是一件轻而易举的事情，本游戏通过一些实验说明了变化的难度。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员尝试变化和习惯变化的游戏。

步骤：

1. 培训师首先拿出来一个吹得圆鼓鼓的气球，然后再拿出一个开口很小的瓶子，然后问学员有没有办法将这只气球装到这个瓶子里面，但不能将气球弄破。
2. 学员可能会想出各种各样的方法将气球塞到瓶子里面去，比如可以将气球里面的气先放掉，再将气球放到瓶子里面，随后再将气球吹起来，使其充满整个瓶子就可以了。
3. 培训师请一名学员用这只瓶子做出任意五个动作，不能重复。
4. 请其他学员再做五个，但不要与刚才做过的动作重复。如此反复。用不了几次，做动作的人就会变得很恼火，狼狈不堪。
5. “还有最后一个问题，这是个简单的问题。”培训者从包里拿出一只开口很大的瓶子放到台上，指着那只装着球的瓶子说：“谁能把它放到这只新瓶子里去？”此时可以选择的办法就是打碎它，然后将碎片放到瓶子里面。

相关讨论

1. 你对问题给出了什么样的思考思路，照这样的思路可以解决问题吗？如果不能，问题出在哪里？
2. 不断的变化给你什么样的感觉？是否产生极度不适应的感受？



3. 对变化的适应可以带来什么样的影响?

总结

1. 虽然第一个问题看起来很困难,但对善于进行变通思考的人来说,只不过是小菜一碟。因为从多方向来考虑问题,自然可以看到正常思路无法看到的事物规律。

2. 五个动作并不多,但许多人累计起来,数量也相当可观。在这么多的变化面前寻求变化,本身就会给人很大的压力,除非你已经适应了变化带来的困扰,那么便可以很轻松地应对这种挑战。

3. 游戏中最大的改变是什么?是完全改变旧有状态,彻底打碎它!彻底的改变需要很大的决心,如果有一点点留恋,就不能完成任务。打碎就是摧毁,再没有什么力量能把它恢复得和从前一模一样。所以当你下决心要打碎某个事物时,你应当再一次问自己:“我是不是真的不会后悔?”

小贴士



参与人数: 全体参与。

时间: 30 分钟左右。

场地: 教室。

道具: 两个大小不一样的瓶子、一个气球。

应用: (1) 改变固有观念。

(2) 创新意识的培养。



❖ 游戏 6——高明的推销员

要完成不可能之任务，就需要尽可能发散思维，寻找切入点，清除障碍，从而完成最终任务，达到目的。本游戏给学员们设立了几个张冠李戴的任务，要求学员充分发挥自己的创造性思维，给出合理的解决方案。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激发学员创造性思维、完成不可能之任务的游戏。

步骤：

1. 将学员分组，每组 4 人，然后发给每组一个任务卡。每张卡上写着一件商品的名字以及它应卖给的特定人群。要注意，指定人群应按常理不需要指定商品或完全拒绝指定商品。比如向非洲人销售羽绒服，向爱斯基摩人销售冰箱等。总之，每个小组面临的挑战是，销售不可能卖出的商品。

2. 每个小组应根据任务卡的要求准备一篇长度为 30 秒的广告语，用来向特定人群推销商品。该广告应包含以下三点：

- * 该商品将如何改善特定人群的生活。
- * 这些特定人群应怎样创造性地使用这些商品。
- * 该商品与特定人群现有的特有目的和价值标准之间是如何匹配的。

3. 给每组 20 分钟的时间，按照上述三点要求写出一篇长度为 30 秒的广告语，要注意趣味性和创造性。

4. 其他学员暂时扮演特定人群，认真倾听该小组的广告词，应该根据广告能否打动他们、是否激起了他们的购买欲望、是否能满足某个特定需求来作出判断。最后通过举手的方式，统计出有多少人被说服而购买这个产品；有多少人觉得这些推销员很可笑，简直是白费力气。

5. 选出优胜的一组，给予奖励。



相关讨论

1. 团队获取任务之后，提炼出了哪些可能对于完成任务有影响的因素？
2. 团队进行了哪些方面的讨论来尝试完成任务？
3. 对于小组的任务，存在什么样的突破点可以使之顺利完成？
4. 完成任务的团队进行了哪些方面的思维发散，给出了哪些创意方案？

总结

1. 这是一个看起来令人惊讶的游戏，毕竟，没有人会认为和市场对着干会有好下场。但是，我们要求学员在这不可能中发现可能，运用你的智慧，让创意之光闪现价值。

2. 虽然，或许我们所提供的策划案完全不能被市场所接受，但我们应该努力从商品以及客户群方面进行思考，从中发现其关联之处，便有可能把这些原本完全找不到市场的商品推销出去。

小贴士



参与人数：全体参与，4 人一组。

时间：40 分钟左右。

场地：教室。

道具：制作好的任务卡。

应用：（1）创新思维训练。
（2）表达技巧练习。
（3）提升应对突变危机的能力。



❖ 游戏 7——遇 7 便鼓掌

敏捷的应变能力和缜密的分析能力通常被认为是聪明人的象征，在某些特殊情况下，这不仅说明一个人有较强的事务处理能力，更在一定程度上代表了其在创造力方面的作为。我们不必羡慕别人的聪明，因为我们很多人也都可以有聪明的表现。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员应变和分析能力的游戏。

步骤：

1. 所有参与学员围坐成一个圆圈，面朝圆心。
2. 从任意一名学员开始，大家轮流数数，要以尽可能快的速度。
3. 数到 7 或者 7 的倍数的时候，要求被轮到的学员不发声，而是用一声击掌表示通过。
4. 一般数到 100 左右时可以结束一轮，本轮中数错或者未按规定击掌的学员，要给其他学员表演一个节目作为“惩罚”。
5. 当第一轮结束之后，开始第二轮。这一次要求每次鼓掌时，要按照所轮到数字对 7 的倍数进行鼓掌，比如 28 为 7 的 4 倍，则需要鼓掌 4 次。同样，一轮结束之后数错或者未按要求鼓掌的学员要表演节目。

相关讨论

1. 第一轮有无规律可循？完全依靠应变能力会不会造成失误？
2. 第二轮有无规律可循？与依靠应变能力相比较，哪一种方法更容易避免犯错？
3. 当你处在激烈的气氛中时，会有什么感觉？这种感觉会影响你在哪些方面的反应？



总结

1. 本游戏并不需要正式的培训场合，通常是在聚会以及代替行酒令等环境下进行，不仅可以活跃气氛，还可以增进感情、训练应变能力和分析能力。

2. 第一轮中只要数清整圈的人数，就可以分析出每一圈 7 或者 7 的倍数所在位置，从而不必依靠临时计算获得胜利。

3. 第二轮中只需要依照第一轮的方法，通过应变能力临时计算即可。因为 100 以内最大的 7 的倍数也不会超过 7 的 15 倍，所以完全可能通过心算解决问题。如果需要更加可靠的推测，那么则可以在每次第一个学员开始数数时，计算好这一圈会出现 7 的几倍。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：20 分钟。

场地：可以容纳参加人员的场地。

道具：无。

应用：(1) 应变能力训练。

(2) 分析能力训练。



❖ 游戏 8 —— “简单”的算术题

一个人总有一些观念是根深蒂固的，尽管这些观念并不总是与事实相符。本游戏就将这个道理寓于简单的数学运算当中。

游戏规则与程序

概述：

这是一个培养学员在变化了的情况下转换思维的能力的游戏。

步骤：

1. 发给学员每人一张数学卷（内容如下图方框中），让他们在 1 分钟内做完。
2. 特定的运算规则如下：+ 代表乘，- 代表除， $\times$ 代表加， $\div$ 代表减。

$7 + 2$	$8 \div 4$	$6 + 5$	$8 \div 4$	$6 + 11$
$20 - 10$	$7 + 7$	$9 + 3$	5×2	$8 - 4$
9×3	$2 + 2$	$8 \div 4$	$6 + 6$	$9 + 2$
12×2	$15 - 5$	4×3	$20 + 2$	$20 - 10$
6×5	$15 - 3$	$16 \div 8$	$15 \div 5$	$5 \div 5$
$10 + 2$	7×5	9×2	$10 - 5$	$5 \div 1$
$10 + 10$	$8 \div 2$	4×2	$8 + 3$	$10 - 2$
$4 - 2$	$15 - 3$	$9 \div 3$	16×6	$8 \div 8$

相关讨论

1. 统计一下，有多少人是按照规则做题的？这些人是否在规定的时间内将题做完了？
2. 有没有一道题都没做对的人？原因是什么？
3. 问问那些按特定运算规则做题的人，他们是感觉很别扭，还是可以应付自如？



总结

1. 本游戏的参加者大致分为三种人：第一种人没看见运算规则，或看见了却没往心里去，早早的做完题得意扬扬地在那等着，一对答案全是错的；第二种人看见了规则并且记住了，但算着算着就忘了，结果一半对一半错；第三种人对于规则很敏感，一直按照规则做的，但因为不习惯，速度很慢。

2. 第一种人只是看见了新的规则，却压根没往大脑里面传递信息，他应用的还是旧的规则；第二种人的习惯思维很严重，他们太习惯于原有规则，要想改变很不容易；第三种人是比较合格的改革者，虽然很困难，但是他们可以接受新的规则并照其行事，经过多次练习，自然也就能驾轻就熟了。

3. 所以我们可以看到，人的思维实际上是习惯按固有规则行事的，要改变就要付出代价。要想创新，就必须忍受刚开始的不习惯，才能够最终变得习惯应用新的方法。

小贴士



参与人数：不限。

时间：5 分钟。

场地：教室。

道具：算术题。

应用：(1) 打破旧的思维束缚。
(2) 创新思维的训练。



❖ 游戏 9——变化是力量的源泉

俗话说：人挪活，树挪死。只有变化，才会有新的突破。但是我们可以看到，由于心理、文化上的多重原因，人们往往会抵制变化，不去正视它。本游戏将帮助我们认清变化给我们带来的正反两方面的影响。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员适应变化、创造新事物的能力的游戏。

步骤：

1. 假设你已经发明出一种新产品，你的任务就是向大家介绍它，比如新的腕表式计算机，该计算机只有平时所佩戴的防水表那么大。
2. 请其他学员帮忙列出他们使用或者不使用该计算机的原因，他们可以向你提有关计算机性能的问题，你必须回答。
3. 将其他学员抵制该计算机的原因分为两类：一类是客观的，比如他的硬盘太小了，存储性能不高；一类是主观的，比如我还是比较习惯于以前那种老式的台式计算机或者笔记本，这个太小了。
4. 让学员们考虑一下哪些抵制原因是厂商们可以采纳用来改进计算机的，哪些则需要应用者通过自己的努力去适应变化。
5. 让学员们联系自己在工作中可能会遇到的变化，如公司理念的变化，分析正反两方面的因素，并分析哪些负面情绪是合理的哪些是不合理的。

相关讨论

1. 作为组织者，怎样做才能使人们能够更快地适应变化？
2. 作为参与者，是什么原因使我们抵制变化？怎样才能以更加开放的态度来对待变化？



总结

1. 陈腐的思想是改革和创新最大的敌人，只有乐于接受变化，才能够推陈出新，新的事物才能被人们接受。
2. 抵制具有传染性，当周围的人们全都抵制变化时，我们也会不自觉地选择同样的做法。所以，作为一个倡导变化者，一定要事先考虑到抵制变化的各种理由，做到有备无患，逐个击破。
3. 对待新观念和新事物的正确态度就是用一种开放的心态客观地对它的利弊加以分析，只有这样，才能真正判断出这个新事物是否具有可行性。

小贴士

参与人数：全体参与。

时间：20 分钟。

场地：不限。

道具：一些关于腕式计算机的介绍材料和图册。

应用：(1) 打破旧观念，推行新观念。

(2) 培养对于创新的理解。



❖ 游戏 10——气候舞蹈

自如地应对变化带来的影响，总是让人容易感觉到潇洒和风度翩翩，自然，这种才能很容易获得人们的追捧。只是要想让自己达到能够随机应变的程度，非经过长时间的刻苦练习不可，同时，这并非只是一项体力或者外在技术，通过熟能生巧就能获得，事实上，应对变化是创新思维的直接检验。

游戏规则和程序

概述：

这是一个应对变化并且在变化中运用创造力的游戏。

步骤：

1. 培训师先带领学员们进行一些简单的热身活动，使得身体各部位都具备活动延展性。
2. 而后培训师宣布游戏内容和规则：每 30 秒培训师会传达给大家一个季节里的一种天气，要求大家根据整个信息使用肢体和表情表达出相应的气候氛围来。在培训师传达下一个信息之前，大家的动作都不能停止。
3. 游戏一直进行到大家都比较放得开、动作比较流畅、应变比较迅速的时候为止。
4. 培训师就大家的表现变化进行一些简评，而后根据培训流程进行其他的活动。

相关讨论

1. 在游戏刚开始时，大多数人是什么样的状态？是什么原因导致这种状态的？
2. 随着游戏的逐渐进行，大家的状态发生了什么变化？在应变速度方面是否有明显改变？



3. 大家在比较熟悉之后，都有哪些方面的创新运用？对于整个氛围的改变有哪些影响？

总结

1. 以下天气，培训师可以作为参考：春天微风、春天淅沥沥的春雨、夏季暴风雨、夏季炙热的晴天、夏季雷阵雨、秋季狂风、秋季落叶的阴天、秋季连绵的秋雨、冬季寒风天、冬季大雪天、冬季暴风雪天。

2. 为了增强现场气氛，培训师还可以录制一些天气的声音作为背景音乐，这样可以使学员有更加身临其境的感觉。

3. 如果需要风的感觉，则可以考虑使用较大的风扇进行模拟，但最好还是让学员对于这种可以外在表现的活动尽力发挥创造性。

小贴士



参与人数：10 ~ 30 人。

时间：30 分钟以内。

场地：较大活动区域的室外场地。

道具：天气背景音乐播放设备。

应用：(1) 应对变化训练。

(2) 变化中创造力训练。

(3) 活跃团队气氛。



❖ 游戏 11——极速前进

在变化中不断解决问题，从而获得向前的可能，这大概是我们大多数人所要面对的宿命。变化无时不在，需要解决的问题也不断，这就需要我们在变化面前随机应变，随时根据变化寻找最为有效的解决方案。在变化中应对自如，不仅是日常的需要，也是激发创造性思维的基础之一。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员应变能力和解决问题能力的游戏。

步骤：

1. 游戏行程设计：在所在城市内规划一段大约 100 公里的行程，分成大约 10 个接应点。接应点主要应该在车站或者城市广场以及公园之内，如果是车站应主要考虑人多拥挤繁忙的车站。每个接应点根据城市具体情况给出一份任务书，由于各个城市的情况不一样，因此本书只给出参考类别及原则，而不涉及具体的任务设置，任务可以包括购买某种紧俏物品（特别是某些可能出现断货的专卖小吃）、限时限交通工具限资金到达某点、在某个中间点进行城市民生相关的数据统计（通常统计在 1 个小时之内）、某些场馆设计具体的活动（比如到沿途游泳馆游 200 米）等，设计理念主要体现变化的情势，以便让学员能够随机灵活处理。

2. 培训师根据设计的任务需求将参与学员分成相应人数的小组，每个小组可以获得一些完成任务的初始资源，更多的资源可能在每个接应点获得。

3. 各组学员从起点出发后，以尽可能快的速度完成所规定的任务，而后到达接应点报到并获取新的任务和资源。某些接应点可能是淘汰点，将会淘汰最后一个到达的小组。

4. 最终最先完成所有接应点任务的小组获得优胜应变小组，培训师应向其表示祝贺，并且组织学员们进行应变能力训练的相关讨论。



相关讨论

1. 出发之前各小组都进行了哪些流程预期？最后符合预期的有多少？
2. 出发之后大概多久就遇到了预期之外的情况？这种进度是否符合自己的预期？大家是如何处理的？
3. 比较容易处理的变化大概都有哪些情况？处理起来相对困难的变化又有哪些情况？
4. 如果变化是属于资源缺失，大家会采取什么处理策略？
5. 如果变化导致时间可能超限，大家会采取什么处理策略？
6. 最后获得优胜的小组具备什么优势？都采取了哪些处理变化的策略？

总结

1. 由于游戏需要在一个真实的环境中进行，所以实际上具备一定的危险性，参与培训的学员都需要购买一定的意外保险。
2. 培训师在进行任务设计时，也要确保设计团队走完整个任务全程，获得第一手翔实的真实情报，以便在活动进行中可以有效掌握流程情况。
3. 由于公共交通具有较多的不确定性，为了避免影响整个比赛流程，所以不宜在整个比赛中过多使用。游戏中的变化是为了拉开团队的差异，并不是为了拉长活动流程。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：4~5个小时。

场地：非固定场地，以城市具体情况而论。

道具：根据任务设定提供必备的相应道具。

应用：(1) 应对变化的能力。

(2) 陌生沟通能力的提升。

(3) 考验团队的组织和协作能力。



❖ 游戏 12——多米诺效应

多米诺效应是一种持续的积累效应，也是一种在变化中不断创造新动力的变化效应。高级的多米诺效应可以使得一座高楼大厦在一指之力下轰然倒塌，我们最常听到的也有“压死骆驼的最后一根稻草”，这最后一根稻草其实便是多米诺效应累积到临界点时所产生的“力量”。认知这种变化中的力量，对于开发我们在创新上的思维能力，具有一定程度上的积极意义。

游戏规则和程序

概述：

这是一个了解变化累积效应对变化进行一定程度控制的游戏。

步骤：

1. 划定两块大约 10 米 × 8 米的多米诺区域，每个区域里首先用白石灰写成一个“龙”字，其笔画宽度约为砖头的宽度。而后培训师将笔画中某些部位升高，某些部位降低，升高和降低都必须较为平滑地进行，不能是垒起一座高台的样子，而应该是从某点开始以一个坡度逐渐上升到最高点再逐渐降低，要求两个区域的高低起伏基本完全一致。

2. 培训师将参与学员分成两个小组，每个小组将获得大约 300 块砖（根据实际情况可能需要增加或者减少），要求将这些砖按照“龙”字轮廓摆成多米诺牌的样式，当将龙字最顶上一块砖头推倒时，其余砖头必须在多米诺效应下也相继倒下。

3. 两组学员可以随时请培训师进行验收，如果验收合格，则该小组活动获得胜利；如果验收不合格，则继续改进直到下一次验收。

4. 当某个小组完成摆放并且验收合格时，游戏结束，该小组获得胜利。培训师向该小组的学员进行祝贺。

5. 培训师组织学员对摆放多米诺砖的过程中涉及创新相关的要素进行一些讨论。



相关讨论

1. 大家在接受任务后，是怎样考虑整个任务的实施的？团队人力资源又是如何配备的？
2. 小组是否自行确定了团队领导？确定的依据是什么？
3. 假设小组将整个“龙”字轮廓分解成了几个部分，那么分解成多少个部分是比较合理和有效的？最后结果是否能够证明？
4. 如果是分解作业，那么这种分解中最重要的是哪一个环节？该环节需要涉及多少个协作部分？
5. 整个游戏中，不断变化的因素是什么？各小组是如何应对这种变化的？
6. 多米诺效应一经开始，则几乎无法停止其所造成的后果，是否有办法和思路可以对其积累效应进行一些可控性操作，以便在现实中获得应用？

总结

1. 游戏场地设置可以根据进行培训的实际情况进行调整，包括大小和多米诺摆放的轮廓字体。
2. 如果有条件的话，也可以采用较轻一些的木砖来代替火砖，这样将会增加一些游戏难度。
3. 培训师需要在游戏进行过程中注意观察各小组的任务分解和人力分配，以便讨论总结时能够有的放矢地抛出问题。
4. 本游戏重在观察和控制变化，培训师如果觉得有必要，可以在游戏进行过程中，对比较混乱的小组进行一些公开提醒，以便另外的小组也可以获得相同的信息。

小贴士



参与人数：20~30人。

时间：80分钟左右。

场地：有较为宽敞的活动区域的户外场地。

道具：多米诺形状绘画原料、足够的大小均匀的砖头。

应用：(1) 目标导向的创新思维运用。

(2) 任务分解和组合训练。

(3) 变化控制训练。

(4) 用于团队之间的竞争。



❖ 游戏 13——唇枪舌战

在变化中很能发现一个人在思维上的优点和缺点，同时，变化中如果保持着固有的思维将会处于劣势，这恰好也是创新思维所要求的突破点。语言是我们在现实生活中用来应对变化使用最多的工具，同时某些时候也是最容易陷入固有思维的领域，比如某些人有口头禅，就会不由自主地说出来。这些都意味着如果我们有能力在语言上进行适度控制来适应变化的情况，那么在应对其他变化和突破固有思维方面，都将有着一些裨益。

游戏规则和程序

概述：

这是一个应对形势变化及自我控制实施的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 2 人小组，并同时告知，在本游戏中，每个小组内部不是合作伙伴而是竞争对手，所以分完之后大家可以选择不坐在一起。

2. 培训师宣布游戏内容和规则：

* 每一次比赛都由一个小组中两人进行。

* 小组中两人将要进行一系列的快速对话，内容背景无须事先协商，也没有限制，但不允许带有侮辱性字眼和进行恶意的语言中伤（此项由培训师判定）。

* 两人通过“剪刀石头布”确定谁先开始，先开始的学员需要以提问或者互动问候开始，另一名学员不得拒绝回答。

* 两人的问答每次都不得超过 5 个文字，英文字符等一个字母算一个字，一旦超过 5 个字，即分出胜负。超过 2 秒未能回答也算输。

* 举例如下：



甲：你好啊。

乙：好。

甲：几点了？

乙：不知道！

甲：你没有表？

乙：当然！

甲：那手机呢？

乙：有。

甲：说一下号码。（这问题是第一个陷阱）

乙：先说你的。（反击）

甲：我没带。（装疯卖傻）

乙：那算了。（没能反客为主）

甲：你喜欢什么？

乙：古典诗词。

甲：最喜欢谁？（开始第二次进攻）

乙：杜甫。（落入圈套）

甲：来一首七律。

乙：风急天高猿啸哀……………（输了）

3. 时间允许的话，可以第一轮过后由优胜者继续第二轮，直到只剩下最后一名胜出学员。

4. 培训师组织学员就形势变化中的思维要点进行一些探讨。

相关讨论

1. 这样的游戏，面对什么样的对手最可怕？你的对手是什么类型的？
2. “剪刀石头布”角出的先后手对结果重要吗？有哪些策略可以转化先后手形势？
3. 第二轮与第一轮相比有哪些比较明显的变化？这些变化可能导致什么样的结果？
4. 有过一两次胜利的学员在应变方面是否有明显的变化？
5. 什么类型的问题比较容易成为惯性陷阱？



总结

1. 由于刚开始学员们可能不是太了解游戏规则，培训师可以和助理培训师一起就例子进行演示。
2. 如果学员不是很多，那么可以大家围坐在一起，按照某个时针方向每人回答一句然后向下一个提问一句。这种情况下可以作为破冰小游戏。
3. 在总结阶段，可以对某些比较经典的陷阱进行回顾，看看大家在一个比较不紧张的状态下是否可以应对自如。

小贴士



参与人数：10~40人。

时间：100分钟以内。

场地：普通教室即可。

道具：没有特别需要的道具。

应用：(1) 在变化下保持变化的能力。
(2) 口才训练。

培养解决问题能力的游戏



创 新



❖ 游戏 1——反间谍作战

如果一个团队中总是存在阻碍团队向着正确方向前进的因素，那么团队的合作效率就会大打折扣，甚至因为这个阻碍而完全无法实现既定目标。有些团队阻碍隐藏得很深，如果不仔细分析、小心求证便很可能使得整个团队人心涣散，难以形成凝聚力。本游戏在清除团队障碍的前提下，着重培养学员的逻辑思维能力。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员逻辑思维能力以及分析问题能力的游戏。

步骤：

1. 培训师做好一份与参与学员数量一致的卡片，其中一张卡片上面写着“间谍，任务：全力阻挠小组对问题做出正确的答案，并且保证自己的身份不被发现”（如果人数超过 15 人，可以酌情将间谍人数增加为 2 人以上），其余卡片写着“非间谍”。

2. 在让学员随机抽取身份卡片之前，强调每位学员拿到自己的身份卡片之后，一定要对自己所获得的身份高度保密，不能让其他任何人知道。

3. 让学员在已经打乱的身份卡片中随机抽取一张。

4. 培训师通过幻灯片展示下面的问题：有个人到商店买了一件 65 元的衬衣。他给店主一张 100 元的钞票。因为店主没有零钱找他，就到隔壁的小吃店去换了 9 张 10 元和两张 5 元的钞票。回到店里，把钱找给那个客人。后来，小吃店的老板过来告诉店主说他给的百元钞票是伪钞。你连声道歉，用两张 50 元换回那张 100 元伪钞。不包括衬衣的钱，店主损失了多少钱？

5. 培训师宣布游戏开始，整个团队需要解决幻灯片中给出的问题，在解决问题的过程中，可能会出现一些障碍，请大家合力清除障碍并最终解决问题。

6. 当小组中有人指出存在间谍时，培训师组织进行全组表决，并声明如果有超过半数的学员赞成某位学员是间谍身份，那么该名学员不管真实身份



如何，也不得继续参与团队讨论，只能在旁进行观察。

7. 如果 30 分钟之内小组还没有完成任务，则该组任务失败。
8. 游戏结束之后，培训师组织学员进行讨论。

相关讨论

1. 如果你是间谍，可以通过哪些方法混淆视听，掩饰自己的身份？
2. 如果你不是间谍，可以通过哪些方法分辨出间谍？
3. 团队是怎样集中成员意见对问题进行讨论的？
4. 如果现实团队中存在阻挠团队完成任务的障碍，你们会怎么办？
5. 当游戏结束后，团队发现误把非间谍的学员当成了间谍，大家有什么反应和感觉？

总结

1. 本游戏的难度并不在于要解决的问题，而在于团队内部。身份为间谍的成员可能通过多种方式进行阻挠，因为在进行分析的过程中，一些逻辑思维不太好的学员，很可能对一些似是而非的观点无法分辨，陷入一个逻辑怪圈之中。

2. 在表决过程中，小组成员的选择也非常重要，因为有些非间谍的学员可能无意中成为间谍的助力。如何进行合理分辨，需要团队形成一个合理有效的决策核心。

3. 除去模拟的因素，在实际的团队中，我们甚至可以称这种“间谍”为“害群之马”，它显然是团队合作的最大障碍。在这些障碍面前，我们理应保持清醒的头脑和全局观念，将其予以清除。

4. 在此游戏中，如果某些学员既具备领导能力，又具备极强的逻辑分析能力，那么就很容易坚持正确观点，即便不能立刻抓出间谍，也至少可以保证团队沿着正确的方向思考问题。

小贴士



参与人数：全体参与，每组不超过 30 人。

时间：30 分钟。

场地：教室。

道具：制作好的身份卡片、制作好的幻灯片。

应用：(1) 逻辑思维能力培养。

(2) 团队决策和团队合作。



❖ 游戏 2——巧破假药案

从表面上看，发散思维与缜密思维似乎是天生的一对冤家，无法兼容，因为发散思维讲究天马行空的想象，而缜密思维讲究周严的逻辑推理。但事实上，我们每个人都能够同时具备这两种思维，虽然大多数情况下，两种思维一定会有有一种表现得非常明显。如果能够对这两种思维加以结合运用，便可以解决很多看似困难的问题。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员发散思维和严密逻辑思维能力的游戏。

步骤：

1. 将所有参与学员分成 12 人左右一组。
2. 为每组成员安排可以基本互相隔开的位置，并发给每组 1 张 A4 白纸和 1 支笔。
3. 培训师宣布游戏任务：
 - * X 国总统来到我国访问，预定行程为 14 天，总统因为生理方面的原因，随身携带有一种特效药，需要每日服一粒，以保证身体的安全。
 - * 两天之后，我国安全工作部门得知总统剩下的 12 粒特效药中被人替换了一粒假药，而假药的外观和真药一模一样，气味等可以作为辨别的方面也都完全无法辨出真伪。
 - * 工作人员从截获的情报中得知假药与真药的唯一不同就在于质量上，与真药具有微小的差距，只有最精密的天平可以测量出来，但天平是用特殊能源进行工作的，不巧的是，只剩下可供使用 3 次的能量。
 - * 于是国家安全工作人员被纷纷动员起来，要求在 30 分钟之内找出一个通过 3 次称量找出假药的方法，以便维护我国的外交声誉。
4. 各小组必须独立工作，找到办法之后，将由培训师组织各小组一一进



行展示和说明，评选出最佳方法。

相关讨论

1. 本游戏任务需要发散思维进行哪些方面的思考？
2. 本游戏任务需要逻辑思维进行哪些方面的思考？
3. 团队是如何进行寻找办法的过程的？哪些决策带来了关键的影响？

总结

1. 这是一个要求能够从多方面进行逻辑推导的游戏，参考答案如下：将十二粒药丸按 1 至 12 编号。第一次称量，先将 1 至 4 号放在左边，5 至 8 号放在右边。会有三种情况，左重、平衡和右重。

1) 如果第一次称量右重，则假药丸在 1 至 8 号。第二次称量将 2 至 4 号拿掉，将 6 至 8 号从右边移到左边，把 9 至 11 号放在右边。就是说，把 1、6、7、8 放在左边，5、9、10、11 放在右边。

a) 如果右重则假药丸在没有被触动的 1 号和 5 号之中。如果是 1 号，则它比真药丸轻；如果是 5 号，则它比真药丸重。第三次称量将 1 号放在左边，2 号放在右边。

如果右重，则 1 号是假药丸且比真药丸轻；

如果平衡，则 5 号是假药丸且比真药丸重；

这次不可能出现左重的情况。

b) 如果第二次称量平衡，则假药丸在被拿掉的 2 至 4 号中，且比真药丸轻。第三次将 2 号放在左边，3 号放在右边。

如果右重，则 2 号是假药丸且比真药丸轻；

如果平衡，则 4 号是假药丸且比真药丸轻；

如果左重，则 3 号是假药丸且比真药丸轻。

c) 如果第二次称量左重，则假药丸在拿到左边的 6 至 8 号中，且比真药丸重。第三次将 6 号放在左边，7 号放在右边。

如果右重，则 7 号是假药丸且比真药丸重；

如果平衡，则 8 号是假药丸且比真药丸重；

如果左重，则 6 号是假药丸且比真药丸重。

2) 如果第一次称量天平平衡，则假药丸在 9 至 12 号中。第二次称量将 1 至 3 号放在左边，9 至 11 号放在右边。



a) 如果第二次称量结果为右重，则假药丸在 9 至 11 号且假药丸较重。

第三次称量将 9 号放在左边，10 号放在右边。

如果右重，则 10 号是假药丸且比真药丸重；

如果平衡，则 11 号是假药丸且比真药丸重；

如果左重，则 9 号是假药丸且比真药丸重。

b) 如果第二次称量平衡，则假药丸为 12 号。第三次将 1 号放在左边，12 号放在右边。

如果右重，则 12 号是假药丸且比真药丸重；

这次不可能平衡；

如果左重，则 12 号是假药丸且比真药丸轻。

c) 如果第二次称量结果为左重，则假药丸在 9 至 11 号且假药丸较轻。

第三次称量将 9 号放在左边，10 号放在右边。

如果右重，则 9 号是假药丸且比真药丸轻；

如果平衡，则 11 号是假药丸且比真药丸轻；

如果左重，则 10 号是假药丸且比真药丸轻。

3) 如果第一次称量结果为左重，则假药丸在 1 至 8 号。第二次称量将 2 至 4 号拿掉，将 6 至 8 号从右边移到左边，把 9 至 11 号放在右边。即把 1、6、7、8 放在左边，5、9、10、11 放在右边。

a) 如果第二次称量结果为右重，则假药丸在拿到左边的 6 至 8 号，且比真药丸轻。第三次将 6 号放在左边，7 号放在右边。

如果右重，则 6 号是假药丸且比真药丸轻；

如果平衡，则 8 号是假药丸且比真药丸轻；

如果左重，则 7 号是假药丸且比真药丸轻。

b) 如果第二次称量结果为平衡，则假药丸在被拿掉的 2 至 4 号，且比真药丸重。第三次将 2 号放在左边，3 号放在右边。

如果右重，则 3 号是假药丸且比真药丸重；

如果平衡，则 4 号是假药丸且比真药丸重；

如果左重，则 2 号是假药丸且比真药丸重。

c) 如果第二次称量左重，则假药丸在没有被触动的 1 号和 5 号之中。如果是 1 号，则它比真药丸重；如果是 5 号，则它比真药丸轻。第三次将 1 号放在左边，2 号放在右边。

这次不可能右重；



如果平衡，则 5 号是假药丸且比真药丸轻；

如果左重，则 1 号是假药丸且比真药丸重。

2. 在总结本游戏时要注意引导学员体会如何运用发散思维和逻辑思维。

3. 培训师可以在学员完成任务过程中进行适当激励，激发学员的参与热情。

小贴士



参与人数：全体参与，12 人左右一组。

时间：30 分钟。

场地：教室。

道具：白纸和笔。

应用：（1）发散思维和逻辑思维训练。
（2）创造性解决问题能力的培养。
（3）用于团队激励。



❖ 游戏 3——天才剧作家

天才本来是指天然生成的能力，但在实际中，我们通常将那些具备特别突出的才能的人也称为天才。本游戏中，我们并不期望找到几个天才学员，而是希望能够看到团队突出的表现、巧妙的创意以及高效的运作。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员创新能力以及团队合作能力的游戏。

步骤：

1. 将所有学员分成 6 人左右一组。
2. 为每组指定一名观察员并发给每位观察员一份“评估有创造力的过程”资料以及几份“观察记录表”并作简要的说明。培训师规定观察员不得参与到各小组的任务之中。
3. 给各组分发“紧急逃亡剧本说明”，并进行简短的描述。
4. 发给每组一张 A4 规格的白纸和一支笔，要求在 25 分钟之内完成“紧急逃亡”的剧本描写。
5. 剧本完成后，再给观察员 5 分钟完成他们的评论。
6. 由培训师组织每组派代表描述他们的剧本，在适当的时机可以对富有创意和幽默的团队公开表扬。
7. 培训师组织学员进行相关讨论，评估各小组行动过程。

相关讨论

1. 团队认为任务中最困难的环节是什么？最后是怎样解决的？
2. 团队可以利用的资源有哪些？最关键的资源是哪几项？
3. 团队最具创意的部分是哪方面？是个人创意还是集体创意？



4. 团队如何确定最后的方案?
5. 对形成创意而言, 最重要的因素有哪些?

总结

1. 当原来有用的东西不再有效时, 团队面临以前没有经历过的挑战, 创造性地解决问题变得尤其重要。团队的创造性思维说到底也属于个人创造, 在特别的情况下, 群策群力也可能产生巧妙的创意, 但这需要团队具备极强的行动能力。

2. 本游戏在训练学员进行相关思维训练的同时, 也安排了观察员对过程进行观察, 从而在最后的总结中形成评估。这对团队是一种综合考验, 不仅关系到团队以创造性思维解决问题的能力, 还对团队的决策和合作能力提出了一定的要求。

3. 对于创意突出的团队, 要对团队进行祝贺和表扬, 同时也不能忽略其中突出个人的作用。培训师可以考虑在适当的时机对突出个人进行表扬, 并邀请其进行经验和技巧分享。

小贴士



参与人数: 全体参与, 6 人左右一组, 其中一名为观察员。

时间: 1 小时左右。

场地: 教室。

道具: 打印好的“紧急逃亡剧本说明”、打印好的观察员评估指导和观察记录表、白纸和笔。

应用: (1) 团队创造力的培养。

(2) 团队决策和团队合作。

(3) 学会充分利用资源。

附件:

紧急逃亡剧本说明

你们正在竞争一部将投资数亿美元的动作电影的剧本创作资格, 这部电影将由最著名动作明星主演。现在你们小组有 25 分钟时间完成下列场景的后续创作:

故事发生在中东地区一栋别墅的书房中。房间在一楼, 只有一个入口, 一扇沉重的橡木门, 两扇没有玻璃的窗户, 被布满装饰的铁铸条封死了。



英雄杀死了坏人。但是在此之前，坏人设法反锁住了这间房门，并透过窗户上铁条的空隙把钥匙扔了出去，然后阴笑着死去。英雄很快意识到了问题所在：他看见了一个定时炸弹，定时器显示4分钟之后炸弹将会引爆。

透过窗户可以看见离地1.5米的钥匙。

场景中有下面列出的道具。你们可以使用这些道具设计英雄的逃生方案。

家具：书桌、旋转高背椅、沙发、桌子和台灯。

其他道具：笔记本、钢笔、铅笔、书、墨水、中国丝绸、吸墨纸、剪刀、橡皮、乐器、苏格兰明星的磁带、膝盖高的电脑主机、苏格兰酒、两个水晶瓶子、小的针织毯子、报纸、杂志、分离开的电话机、裁纸刀、信封、掉在地上的橡胶瓶、几束还没凋谢的花、伞架上的一把伞和一根手杖。

观察员的资料

评估有创造力的过程

（一）观察员的角色

作为观察员，你的职责是：

1. 观察团队解决问题的各个方面，比如有助于或者妨碍有创造力地解决问题的方案。

2. 将信息反馈给团队。

当你观察整个创作过程时，用“观察记录表”记录团队提出的每一个意见或者建议，把反馈信息制成表格，通过列举相应的描述——第二列（反应）和第四列（最后结果）最终会出现什么结果。第二列可能不止一个反应，列举每种反应并做上记号。如果时间和条件允许，尽可能记录作出这种反应的团队成员的名字。

（二）评价

* 从观察员的角度，你能从每个人的思路中得出什么结论？

（三）思考

* 是否大多数队员都能完全参与整个过程？

* 团队是否具有丰富的思想？

* 提出“疯狂的思想”是否合适？

* 团队成员是否能很好地倾听别人的意见？

* 团队成员是否交换各自的意见并找到最好的办法？

* 团队是否丧失了潜在的重要的思想？



举例说明你的观点：

其他意见：

向团队的反馈：

（四）对团队表现的总结：

1. 概括总结。
2. 列举两三个记录在“观察记录表”上的例子。
3. 你对上述评价的感想。

（五）观察记录表

创 意	反 应	通过谁	最后结果



❖ 游戏 4——智慧钥匙

当我们面对压力的时候，往往能够迸发出令人惊异的力量和创意。虽然创意并不总是需要如此产生，但如果我们能够保持进取心，当原有的办法无法适应需要时，用一种积极的心态思考新的办法，便可以充分发挥我们的智慧。

游戏规则和程序

概述：

这是一个通过不断的尝试激发学员创新意识的游戏。

步骤：

1. 从学员中选出两名志愿者，为了游戏顺利进行，可以考虑选择性格更加乐观的学员。

2. 要求这两名志愿者离开活动场地，使之处于一种与现场完全隔离的状态。

3. 组织其他学员布置现场：

* 将一把椅子放在开阔场地的中心位置，同时将一串带有合适大小的钥匙环的钥匙放在椅子上。

* 用一根大约 20 米左右的绳子以椅子为圆心围成一个圆圈，绳圈的直径以不超过 5 米为宜。

4. 宣布在现场的所有学员的任务是：在当发现志愿者的行为明显不妥时，要求他寻找其他的解决办法。在要求志愿者放弃原有的方法的过程中，不得采取辱骂的语言，但可以采用一些激将或者尖利的语言。

5. 如果志愿者采用一些方法解决了问题，所有学员都要对他表示祝贺，同时说明那种办法并不是大家所需要的。将一切复原之后让志愿者再进行尝试。



6. 一直到志愿者采取了大家所期望的方法，即将拖把头或者扫帚头拧下来，用带有较细螺钉的一端将钥匙挑出来。

7. 当所有学员明白任务之后，让第一名志愿者开始进行任务：他可以使用一把拖把或者一把扫帚作为工具，要将椅子上的钥匙取到手上，过程中，志愿者不能进入绳子所围成的圆圈之中。

8. 第一名志愿者完成任务之后，重新摆好道具，让第二名志愿者开始任务，他可以使用的道具除了刚才第一名志愿者可选的所有道具，还包括一些其他道具，比如花瓶、饼干、书这些看起来无关紧要的道具。

9. 同样，第二名志愿者也必须一直进行到大家所期望的方法为止。

10. 引导所有学员对过程中出现的一些情况进行讨论。

相关讨论

1. 作为志愿者的学员在整个过程中的感受如何？如果你没有坚持下去，结果与现在的差距有多大？

2. 当第二名志愿者拥有比第一名志愿者更多的道具时，他对任务的完成是更加困难了还是更加容易了？什么原因导致的这种情况？

3. 虽然遭到失败，但从大家的反馈中可以得知有更好的办法，这种较为明确的目标对于志愿者萌生更多的创意有哪些方面的影响？

总结

1. 本游戏不仅对志愿者具有挑战性，同时对于一直拒斥志愿者创意的其他学员也具有挑战性。其他学员相当于现实中一些服务或者产品的使用者，他们不断表现出不满意固然可以给志愿者一定压力，督促其不断完善方法，但一旦压力超过了志愿者所能够承受的范围，则可能会适得其反。这也是为什么要选择比较乐观的志愿者的原因——将有助于任务的完成。

2. 第二名志愿者虽然拥有更多的道具资源，但因为其中有很多都是无效资源，所以实施起来也许还不如第一名志愿者有效率。现实中也是如此，如果我们不能对拥有的资源与我们的目标的关系有清醒的认识，反而可能会因为资源过多造成新的困扰。

3. 两名志愿者在正常情况下都会面临多次失败，但只要不放弃，他们就



会从更加广阔的角度来思考解决方案。这同样给予我们现实意义的启示，有时候的不成功，可能只是因为思考问题的角度不对而已，一旦我们换一个角度，便可能会发现“柳暗花明又一村”的新境界。

小贴士



参与人数：全体参与，选出2名志愿者。

时间：1小时左右。

场地：较为开阔的场地。

道具：一把椅子、一把扫帚或一把拖把（头部可拆卸，且手柄直径略大于钥匙环的直径）、一串钥匙（钥匙环大小与道具合适，不能串在扫帚柄上但可以串在其连接螺钉上）、一根约20米长的绳子、其他无关的道具若干。

应用：（1）思维突破，多方面思考问题。

（2）训练解决问题的能力。

（3）磨炼意志，个人挑战。



❖ 游戏 5——借东风

《三国演义》中一场“巧借东风”的妙计，让无数人领略了诸葛孔明的神机妙算。虽然借东风的过程未免有些文学的夸张，但足以说明“东风”这个助力的重要。“东风”喻义着事情的关键，学会“借东风”，不仅对于解决问题有重要帮助，对于创新和效率，也都有相当显著的意义。

游戏规则和程序

概述：

培养学员发现事情关键点或者关键环节的能力。

步骤：

1. 将学员分成 5 人每组，按照快速竞答的模式安排位置。
2. 培训师告知大家，在游戏开始之后，先由培训师提出一系列等待解决的问题，然后各个小队要以最快的速度找出解决问题的关键，答对最多的小组获得胜利。
3. 培训师需要事先准备约 20 个待解决的问题，这些问题可以根据实际情况，比如和培训现场有关或者和培训学员工作有关的问题，尽量不要出现对于培训学员来说生僻的问题。
4. 提醒学员在听到问题之后可以团队讨论，但一方面要注意不被其他小组窃听“机密”，另一方面要注意其他小组的进度，否则会被其余小组抢去先机。
5. 培训师组织学员一起讨论如何寻找解决问题的关键环节。

相关讨论

1. 小组内部形成了什么样的行动方案来加快商讨事情解决的效率？
2. 一般来说，可以从哪些方面探寻解决问题的关键（资源、技术等）？
3. 发散性的思维对于我们发现解决问题的关键有哪些有利影响？



小贴士



总结

1. 对于同一个问题，通常会有不止一个的解决方案，而且每个方案都有各自不同的关键环节，这对于学员培养发散思维有一定意义。同时，解决问题的方案是团队合作的结果，这也对团队提出了一定的要求。

2. 往往有时候，对表面看起来能够解决的方案再继续深入之后会遇到阻力，这时需要团队能够因时变化、积极调整策略。

3. 培训师在本游戏中需要做较多的准备，充分了解你所拟定的问题的常规解决方案和其他解决方案，以便在学员作出答案之后进行判断。

参与人数：全体参与，5 人左右一组。

时间：1 小时 30 分钟左右。

场地：教室。

道具：将拟定问题制成的幻灯片和播放设备。

应用：(1) 解决问题的能力提升。

(2) 发散思维培养。

(3) 加强团队合作。



❖ 游戏 6——十字路口

在解决一些复杂问题时，逻辑统筹能力非常重要；同时，因为复杂问题的多方面关联性，也为我们提供了创新的空间，可以运用多方面的智慧来解决问题。本游戏通过现实场景模拟，让学员体会解决复杂问题的思路和方法。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员解决复杂问题的思路和方法的游戏。

步骤：

1. 培训师事先用一些塑料方垫在场地上铺成一个十字形，要求方垫总数比参加学员人数多一个；如果学员人数为偶数，则必须两条线上的方垫总数分别都为偶数（不包括中心方垫）；四个方向的方垫数要尽可能均等。

2. 将学员分成 4 个小组，分别分配到四个方向的方垫里，使中心方垫空出，所有学员都面朝中心。

3. 向学员宣布游戏规则：

* 现在大家每人代表一辆汽车，处于一个有红绿灯的十字路口。

* 红绿灯将会交替出现，绿灯方向可以行动而红灯方向停止行动。

* 每次行动时，一个方向上只能通过 2 辆车，而且只能直行，不能左右拐弯，也不能后退。

* 每个方垫都只能停留一辆车，当汽车前行时，可以进入前一个方垫也可以跨过一辆相对的车，但不能连续跨越两次。

* 要求学员们在 40 分钟以内全部通过十字路口，进入一种交通顺畅的状态（即所有学员都背对中心）。

4. 游戏开始之后，可以允许学员先离开方垫进行讨论，可以准备一些纸笔供其使用。



5. 游戏结束之后，组织学员进行讨论。

相关讨论

1. 本游戏中解决问题的关键在哪里？
2. 大家是怎样找到解决办法的？哪些学员在寻求解决办法中起到了关键作用？
3. 本游戏对于我们的思维特别是逻辑思维方面有什么影响？

总结

1. 这是一个团队智慧游戏，虽然我们将学员分成了四个小组，但四个小组显然应该一起商讨问题的解决方案。可以将游戏中的分组看作一个“陷阱”，如果不能突破小组竞争这个观念，那么就很难进行大团队的合作以最终解决问题。

2. 两个方向的车辆，如果要同一时间挤入中心方垫，那么可能造成更大的交通阻塞，因此进行一些统筹安排，让两个小组以一种较为高效的顺序各自通过中心方垫，便会对解决问题起到关键作用。

3. 本游戏一开始让学员们都站在各自的方垫上，但游戏开始之后，如果学员们囿于这种状态而不知变通，仅凭空想，也很难获得高效的办法。万一学员过了较长时间都没有意识到可以先进行纸面上的推理，培训师可以进行适当提醒。

小贴士



参与人数：全体参与，分成4组。

时间：游戏进行40分钟，讨论20分钟。

场地：较为开阔的场地。

道具：塑料方垫若干。

应用：(1) 培养逻辑思考能力。

(2) 锻炼解决复杂问题的变通能力。



❖ 游戏 7——图里乾坤

当面对一些比较复杂的事物时，人很容易陷入一种无序的感觉。事实上，再复杂的事物也有其规律，发现规律是解决问题的前提。规律并不一定是一成不变的存在，也许，只要能够开阔思路，就能够找到更加容易理解的规律。比如整数可以分成素数和合数两部分，但更深入一些，所有的整数都可以分解成素数。

游戏规则和程序

概述：

这个游戏是训练学员观察力与总结创新能力的游戏。

步骤：

1. 打印这样的图形（最好是制成幻灯片）：用四个三角形合并在一起的图形或者将一个六边形的六个点都互相连接起来。
2. 在游戏开始之前，先给学员造成一些紧张感，然后播放出前面制作好的图形，要求学员在 10 分钟之内数出图片上一共有多少个三角形。
3. 最先得出正确答案的学员可以获得一些“奖励”。
4. 由一些表现较好的学员分享他们的思路和方法。

相关讨论

1. 你采用了什么方法？结果是否正确？效率如何？
2. 对于所提供的图形，有没有什么一般规律可以参考？可以推出更加利于完成任务的规律吗？
3. 表现好的学员在哪些方面进行了思维扩展？这种思维方式可以运用在现实中吗？
4. 坐等别人答案算不算一种思路开拓？这种办法有何利弊？



总结

1. 可以将图片上某些线条绘成各种颜色以增加游戏难度，最后分析时注意提醒学员要学会摒弃不必要的因素。

2. 对于游戏的目的，什么样的图片不是最重要的，这些图片会给学员造成什么样的错觉？通过什么方式可以尽快把握住关键因素：一条边每对应一个角，就可以形成一个三角形。

3. 对于坐等他人答案这种办法，思路虽然巧妙，但培训师仍然需要做出严肃批评。毕竟这种办法不能从根本上解决问题，而且从培养能力上来说，是走了“歪门邪道”。

4. 可以在总结时要求学员对一些规律进行深入探讨，总结出更加有用的规律。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：20 分钟。

场地：教室。

道具：制作好的图片幻灯片，或者较大的挂图。

应用：(1) 突破思维训练。

(2) 创新能力训练。



❖ 游戏 8——建造楼房

成功地完成一项任务需要的不仅仅是创意。本游戏旨在帮助我们明确在项目设计过程中需要注意的问题。

游戏规则和程序

概述：

这是一个要求运用创造性思维解决问题的游戏。

步骤：

1. 将学员分成 5~7 人一组，说明任务：通过竞标购买建筑材料并建造一栋房子。竞标过程中，培训师会扮演很多角色，有银行、买楼客户、裁判、建筑材料供应商等。

2. 发给每个小组一份活动规则（见附件），给其 3 分钟，默读规则，让学员注意：

- （1）竞标前，每组拥有银行 1000 万元的无息贷款。
- （2）他们只能用竞标得来的积木在 A4 纸上建造楼房。
- （3）不得使用任何外部资源，如双面胶、透明胶等令积木黏合的物品。

3. 让小组讨论 3 分钟，参加第一次竞标，每小组将标的写在便签上交培训师，全部收齐后，由培训师开标，并公布在评分表上；询问是否需要贷款；由最高竞标者优先选取建筑材料（采取保密方式挑选）。

第一次竞标程序如下：

第一步，培训师宣布“各公司请将要贷款的数额上报”（并记录在附表上——注意要加上贷款本金，以及贷款利息 10%）。

第二步，开始投暗标（写在便签上）。

第三步，投标数额最大的组优先选择“建筑材料”。

4. 第二次竞标至第六次竞标，程序同上。

5. 竞标结束，小组开始建造楼房，最先完成者进行客户评审（评审标



准：速度、高度、稳固性、外观）。

6. 计算名次，给获得第一名的小组颁发奖品。

相关讨论

在游戏的过程中大家学到了什么？

总结

本游戏虽然也涉及想象力的训练，但更重要的是说明：小组要能根据外部环境变化作出及时调整，并作好协调分工。要能做到：

- (1) 认清竞争对手，并根据内、外部环境制定竞争策略。
- (2) 树立成本运营观念和利润最大化观念。
- (3) 小组成员合理分工。

只有既具有想象力又能进行缜密的计划安排，才能保证一个项目的最终成功。

小贴士



参与人数：5~7 人一组。

时间：60 分钟。

场地：室内。

道具：不同大小的积木两盒或大于 72 块积木 1 套，便签每组一本，不同颜色的 A4 纸一张，评分表一张，计算器一个，1m 长度卷尺一个，规则表（见附件）。

应用：（1）创新能力的培养。

（2）统筹全局能力的应用。

附件：

活动规则：

你的小组是一家房地产开发建筑商，你们从银行贷款向楼房建材供应商处购买建筑楼房的材料，完成建筑后向买楼客户销售整栋楼房。买楼客户对楼房作出评价。你们的目的是使你们经营的利润最大化。

楼房评判标准：

（1）速度——最先将楼房建成者可获 100 万元的收入，第二名获 80 万元，第三名获 60 万元……



(2) 高度——每造 1cm，可获得 40 万元的收入；楼房最高限 50cm。

(3) 稳固性——楼房整体每移动 1cm 可获 20 万元，在 30 秒内移动楼房最长限即移动 30cm，将获得 600 万元。

(4) 外观——第一名获 400 万元，第二名获 360 万元，第三名获 320 万元……

竞标规则：

1. 购买建筑材料采用竞标方式，最高标价者优先购买建筑材料，最低起标为 150 万元（采用暗标投注）。

2. 共进行六次竞标：第 1、2 次各买一块材料。

第 3、4 次各买两块材料。

第 5、6 次各买三块材料。

3. 开标后小组派代表选取建筑材料。

4. 小组可向银行贷款，第 1 次贷款银行利息为 10%，以后每次贷款银行利息递增 10%，总共可向银行贷款六次。



❖ 游戏 9——凌空而立

解决问题涉及多方面的能力，但大多数情况下，创造性思维是必不可少的，因为问题意味着新的情况的出现，当然，新的情况仅仅是针对个人而言，并不代表在整个社会范围，这仍然是一个全新的情况。因此我们有时候会邀请具备相关经验的人士来解决所遇到的问题，懂得合作，在自己的优势和他人的优势之间自如切换，这同样是创造性思维的体现。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养团队解决问题能力以及个人创新意识的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 12 人的小组，如果有多余学员可以作为观察员以中立态度进行观察。
2. 分发给每个小组各自 9 根长约 2 米、直径约 8 厘米的竹竿以及 9 根长约 3 米的细绳，其中竹竿两头不能留尖，最好能用塑料泡沫包裹起来。
3. 各小组需要在 25 分钟内利用竹竿和细绳设计一个结构，可以使得全组成员一起离开地面 20 厘米左右，并且保持 3 分钟。除了竹竿和细绳，结构上不得采用其余任何材料或者工具。
4. 25 分钟后，培训师组织各个小组分别展示，如果成功，则邀请小组代表分享一下小组设计的流程以及如何确定的解决方案。
5. 培训师组织学员们就创造性思维在解决问题中的运用思路进行一些探讨和分析。

相关讨论

1. 团队在获得任务之后，成员们形成了哪些共同思想和哪些差异思想？这些思维最终是如何统一的？



2. 团队的方案采取了什么样的原理？这个原理实施起来简单吗？是否存在可重复性？

3. 在实施方案过程中，是否遇到了困难？最后哪些团队成员在困难解决中发挥了关键性作用？

4. 成功小组在进行方案策划和实施过程中有哪些异同点？差异点对哪些方面造成了影响？

5. 成功小组的方案是否一致？如果不一致，说明了什么问题？

总结

1. 本游戏具备一定危险性，培训师需要根据实际情况准备粗细大小合适的竹竿，游戏正文中的说明仅供参考。最好能够提前进行试验，以确保竹竿能够承受相应的重量。

2. 培训师应该在游戏中鼓励各团队对设计方案进行初始测试，包括系绳和受力模式，以便可以在最终解决方案中直接使用有效的子方案。

3. 如果 12 名学员表现很轻松同时又有富余时间，可以考虑略微增加人数，测试各小组的方案的可扩展性和极限性。

小贴士



参与人数：24 人以上。

时间：1 个小时左右。

场地：具备较宽阔活动区域的室外场地。

道具：粗细均匀合适的竹竿、细绳。

应用：(1) 团队解决问题的能力训练。

(2) 团队沟通能力训练。

(3) 个人创新思维及运用。



❖ 游戏 10——工具创造力

当我们面对一个需要解决的问题时，大多数情况下都会面临资源缺乏的状态，这其中的原因虽然也涉及解决方案的设计，但在本游戏中属于无关因素，不必过多关注。我们需要关注的是，在资源不足或者表面上看起来不足的情况下，应该如何设定解决问题的思路 and 方案，并且最终通过努力加以实施。

游戏规则和程序

概述：

这是一个利用有限资源进行创造性思考以解决问题的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 5~8 人的小组，如果有无法入组的学员，可以作为观察员为培训师提供活动信息。

2. 培训师为每个小组发放 3 块 2 厘米厚 1 平方米大小的木板、一块 1 平方米大小的粗麻布、一把斧头和 3 个鸡蛋，同时宣布游戏任务和规则：

* 游戏时间为 2.5 个小时，在这期间要求各小组至少让一颗鸡蛋成为熟的，但不得使用给予物品之外的其余人造物品。

* 熟鸡蛋可以无壳或者有壳，但基本上蛋清蛋黄应该完整。

* 最先完成 3 颗完整熟鸡蛋或者限定时间到了之后完成熟鸡蛋最多的小组获得胜利。

3. 培训师向获得优胜的小组表示祝贺，并组织学员就游戏中所发生的创新思维以及解决问题的实践手段进行讨论。

相关讨论

1. 是否在拿到材料之后大家就有了完善的思路，并且一直实施也都很顺利？



2. 有没有完全无从下手的团队，他们的分析思路是怎样的？
3. 除了传说中钻木取火思路，还有哪些小组尝试了其他思路，最后成功了吗？
4. 如果采用的是钻木取火方案，最先要做的是什么工作准备？
5. 钻木取火有哪些关键点？如何利用现有资源完成？
6. 钻木取火之后，小组是如何处理鸡蛋的？假定游戏场地是在户外，还有哪些额外资源可以使用？
7. 完成得最好的小组都有哪些创造性思维得到了运用？是否可以将其经验复制到现实生活中？

总结

1. 游戏方案中，培训师唯一可以进行提示的就是钻木取火之后来弄熟鸡蛋，但钻木取火的具体细节则培训师无须提示。而可以使用木板自制钻头、麻布自制细绳这些也可以适当地进行提醒。
2. 对于自然生长的树叶、泥土等可能用上的资源，培训师可以在不经意间提醒两个小组成员。
3. 游戏中要注意总结可以复用的创新经验，以便应用于现实生活中。

小贴士



参与人数：20~40人。

时间：3小时左右。

场地：有较为宽敞的活动区域的户外场地。

道具：木板、麻布、斧头、鸡蛋。

应用：

- (1) 目标导向的创新思维运用。
- (2) 创新任务的核心控制。
- (3) 应对变化及解决问题的能力训练。
- (4) 用于团队竞争。



❖ 游戏 11 —— 最长的竹竿

大多数创新的意义都在于解决当前所存在的问题，或许这听起来让创新变得有些普通，但如果无法解决当前的问题，要想再往前进步，就很有可能变成无法达成的任务。在这种思路下，创新就会显得非常有效率，因为目标非常明确，并且很好检验创新的成果，参与人员也更加容易获得成就感。

游戏规则和程序

概述：

这是一个目标导向创造力发挥和创新策略训练的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成两个小组，每个小组由内部确定一名队长。

2. 培训师先将两捆各有 13 根 1 米长大小均匀的竹竿以及 50 米左右的 5 毫米粗细绳发给两个小组，这便是本次游戏的基本材料，而后培训师开始宣布游戏规则：

* 要求两组队员使用发给的材料制造一个长度超过 10 米的竹竿，将悬挂在距离起点 11 米处的三枚钥匙取回，打开胜利箱即可获得游戏胜利。

* 除去基本的材料之外，还可以选择的材料有：钻头、打火机、螺丝刀、螺丝钉 5 颗、502 胶水、1 米铁丝。这些材料每项只有一件，两个小组轮流选择，直到选完为止。

* 所有材料选择完毕之后即开始游戏，整个游戏没有时间限制，某个小组获得优胜即可结束。

3. 游戏进行完毕之后，培训师向获得优胜的小组表示祝贺，而后组织学员们进行以解决问题为导向的创新意识开发的一些讨论。

相关讨论

1. 获得任务基本材料之后，大家对于任务的完成有什么想法？是否觉得不太可能完成？



2. 在可以选择的材料宣布之后，大家认为哪种材料是最重要的？对于整体任务而言，至少需要哪几样才能确保任务的完成？

3. 由于轮流选择附加材料，小组最后是否选择到了最合适的材料组合？如果没有，需要什么策略来弥补？

4. 在任务进行过程中，最难的部分是哪一块？最后团队是如何解决的？

5. 团队是否发生了过度创新问题？如果有，这对任务的完成造成了什么样的影响？

总结

1. 需要注意竹竿不能够太粗，最好是培训师提前进行一些测试，以免过重的竹竿导致最终任务无法完成。

2. 如果培训师希望增加游戏难度，可以在选择附加材料之后，允许两个小组互相选择一项对方的材料，造成材料组合的更加优化或者更加混乱。

3. 虽然两个小组处于竞争关系，但在游戏进行中，没有必要将两个分得太开，应该一定程度上允许互相观摩，主要还是要看团队对创新意识的最终实践能力。

4. 培训师同时要注意观察游戏过程中两个小组在创新意识形成上有什么差异？最终导致了结果上有什么差异？

5. 对于优胜小组而言，应该很容易总结出其在游戏中的优势策略，但对于处于劣势的小组，培训师也应该要引导大家总结出其具备亮点的策略和想法，并与大家进行分享。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：80分钟左右。

场地：有较为宽敞的活动区域的户外场地。

道具：长约1米大小均匀竹竿26根、细绳约100米以及附加材料，钥匙6把、胜利箱。

应用：(1) 目标导向的创新思维运用。

(2) 团队创意的整合。

(3) 开拓创意思维。

(4) 进行团队竞争。



❖ 游戏 12——沙漠集水器

解决问题有多个层面，比如说是否是最优的解决方案，是否是最经济的解决方案等，如果涉及一个具体的问题，那么总会遇到资源有限或者时间不足的情况，这个时候创造性思维就变得尤其重要，因为优秀的创新总是包含着节约和效率因素的。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养创造性思维以及运用创新思维解决问题的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成三小组，各小组由内部自行确定一名队长。
2. 场地设置：要求具备充足的阳光，本游戏最好是夏天进行。场地上摆放三大盆水，水盆直径为1米左右，三盆水都能在阳光直射之下，并且能够保持两个小时以上。
3. 培训师发给每队以下材料：3平方米的塑料薄膜、5根1米的细竹竿、20张A4白纸、一个1升左右干净饮料瓶。同时抽签决定每个小组各自的大水盆。
4. 要求三个小组在两个小时内设计一个沙漠集水器，收集蒸发的水分并且将其凝成液态水。集水器不得与水盆和水面有任何接触。两个小时之后收集液态水最多的小组获得优胜。
5. 游戏结束之后，向获得优胜的小组表示祝贺，并且他们的队长向其他小组分享一下设计思路和实施过程。最后组织学员就解决问题层面的创造性思维进行一些探讨和总结。

相关讨论

1. 发放的材料之中，有哪些是可以完全无须使用的？不使用的话效率会



有什么影响？

2. 如果可以自选材料，什么样的材料是最被需要的？有了之后能够提高多少效率？

3. 在刚开始的设计上，三个小组有多少差异？最后差异是否因为模仿而减少了？

4. 差不多的设计在实际效率上是否也差不多？如果差距较大，是什么原因所引起的？

5. 优胜小组的制胜关键点是什么？这个关键点是否可以从最终产品中直接体现出来？

总结

1. 本游戏并不禁止模仿，但培训师如果在观察中遇到有小组明显模仿其他小组的设计，可以进行一些公开播报，并且以提示的语气进行这样的公告：×××小组采用了×××小组的设计，但现在游戏还没结束，让我们看看×××小组是否能够青出于蓝而胜于蓝，将模仿的设计变成自己更好的设计的基础！

2. 由于阳光对各个水盆的照射角度总是难免出现一些偏差，由此也可能会导致一些结果的差异，因此培训师要在讨论时给出这种差异的可能性，并同时鼓励所有小组都对自己设计的亮点部分进行分享。

小贴士



参与人数：15~30人。

时间：150分钟左右。

场地：具备太阳照射条件的户外场地。

道具：集水器材料、装满水的水盆、称量计。

应用：(1) 运用创新思维解决问题。

(2) 效率创新策略的运用。

(3) 团队创新策略选择。

(4) 进行团队竞争。



❖ 游戏 13——玩具公司

有没有设想过拥有自己设计的芭比娃娃？有没有想过用自己设计的飞机模型参与比赛？本游戏就将带你重温这一童年梦想。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员解决完整流程问题的能力的游戏。

步骤：

1. 将学员分成 5~7 人一组，要求每组将自己当成一家玩具公司，他们的任务就是设计出一个新的玩具，可以是任何类型，可以针对任何年龄段，唯一的要求是要有新意。
2. 给每组 10 分钟时间，然后让每组选出一名组长，对他们设计的玩具进行详尽的介绍，内容应该包括：名称、针对人群、卖点、广告、预算等。
3. 在每组都做完自己的产品介绍之后，让大家评选出最好的组，即以最少的成本做出了最好的创意的组；另外也可以选出一些单项奖，例如最炫的名字、最动人的广告创意、花钱最多的玩具等。

相关讨论

1. 什么样的创意会让你觉得眼前一亮？怎样才能想出这些好创意？
2. 时间限制对你们想出好的创意是否有影响？
3. 一个好的方案是不是只要有好创意就行了？如果不是，还需要什么东西？

总结

1. 从产品的设计开发到营销推广都需要好的创意作为灵魂，没有创意的产品或广告是不会有人欣赏的。寻找创意的方法有很多，头脑风暴、自然联



想的方法是最为常用的，因为它可以打破思维的局限性，让想象力自由驰骋，从而获得好的构思。

2. 但是对于一件产品来说，创意并不是唯一重要的因素，好的构想、好的理念还需要实际条件来支持，会受到实现条件的约束。比如本游戏中时间的约束、预算的约束。怎样在限定的范围内寻求利益最大化的解决方案，是我们每个人在工作中应该考虑的。

3. 在集体合作的过程中，合理的分工和妥善的计划是成功的关键。比如本游戏如果能进行合理分工，一些人负责创意，一些人负责预算，就一定能事半功倍，在预定的时间内更好地完成任务。

小贴士



参与人数：5~7 人一组。

时间：30 分钟。

场地：室内。

道具：纸、笔。

应用：(1) 培养创造性解决问题的能力。

(2) 培养纵观全局、综合看问题的能力。



❖ 游戏 14——45 分钟

本游戏训练学员的创新思维能力和解决问题的能力。本游戏还有一定的实用性，掌握了解决这类问题的思路，对解决一些实际问题是很有帮助的。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激发学员用创造性思维解决看似困难问题的游戏。

步骤：

1. 将学员分成 2 人一组，发给每组两支蜡烛、一盒火柴。
2. 告诉学员，每支蜡烛的燃烧时间是一小时整。让每组想出一个方法，利用这两支蜡烛测出 45 分钟的时间长度。
3. 给学员一些时间去试验，约 50 分钟后让大家停止，问一问哪组得出了答案。
4. 让得出答案的组上台演示。

相关讨论

1. 你们组用了多长时间想出答案？
2. 如果没有得出答案，你认为你和搭档的思路局限在哪里了？

总结

1. 本游戏可以锻炼学员的逻辑和数学分析能力。事实上要得出答案根本不用真的燃烧蜡烛来求证，只需要在头脑中构思一下，答案就出来了。真正聪明的学员根本不用 45 分钟，而是 5 分钟就可以得出答案。可见，解决问题的方法不是固定的，看似困难的问题可以用很简单的方法解决。

2. 本游戏的答案是：由于每根蜡烛的燃烧时间都是一小时，我们可以将



一支蜡烛的两端都点燃，将另一支蜡烛的一端点燃。当两端都点燃的蜡烛烧光的时候，另一支蜡烛正好烧到一半，这时正好过去半小时。接着将剩下的半支蜡烛的另一端也点燃，等到它烧完的时候，正好过了 45 分钟。

小贴士



参与人数：集体参与。

时间：50 分钟左右。

场地：教室。

道具：每组两根蜡烛、一盒火柴。

应用：(1) 创新思维训练。

(2) 用于改进工作方法。



❖ 游戏 15——微软的智力题

这是一道微软用来测试应聘者的试题。它主要考查我们的逻辑思维和判断能力，同时也给人一些关于问题解决方法的启示。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激发学员运用创造性思维分析并解决问题的游戏。

步骤：

1. 有两个房间，一间房里有三盏灯，另一间房里有控制着三盏灯的三个开关，这两个房间是相互独立的，在一间里不能看到另一间的情况。
2. 要求学员分别进这两房间一次，然后判断出这三盏灯分别是由哪个开关控制的。

相关讨论

1. 请学员说出解决这个问题的关键在哪里？
2. 有没有想过电能够发热的特性？

总结

在工作中经常遇到一些难题需要用平时积累的生活经验来解决，本游戏就是很好的提示。

答案

1. 先走进有开关的房间，将三个开关编号为 abc。
2. 将开关 a 打开 5 分钟，然后关闭，然后打开 b。
3. 然后走到另一个房间，即可辨别出正亮着的灯是由 b 开关控制的。再用手摸另两个灯泡，发热的是由开关 a 控制的，另一个就一定是



开关c控制的了。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：3 分钟。

场地：不限。

道具：无。

应用：(1) 创造性思维的产生。
(2) 打破传统思维的局限。

培养发散思维能力的游戏



创 新



❖ 游戏 1——密码高手

创新的基础在于逻辑的严密，而创新的关键在于思维突破。若能将二者完美结合，就可以发挥创意的强大力量。在战争中，情报的重要性不言而喻，而与情报关系最密切的，便是用来传递情报的语言——密码。本游戏用创造密码的形式来激发学员的创造能力和逻辑思维能力。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激发学员创造性思维的游戏。

步骤：

1. 将学员分成 5 人一组。

2. 培训师向学员介绍游戏规则：

* 本游戏是以组为单位分别完成任务的游戏。

* 游戏开始之后，每组可以从培训师手上获得一张信息条，上面会描述一件事情。

* 要求各组学员在 20 分钟之内群策群力，完成 4 种密码的设定，每种密码都表达同样的意思，与信息条提供的信息一致。

* 20 分钟之后，由各组分别上台，首先介绍要用密码表达的内容，而后按照一定顺序，分别用 4 种密码将信息从第一个人传递给第五个人（每种密码用一次）。

* 演示结束之后，通过学员共同评选，选出最具创意的密码四至五种，并对其发明者进行适当奖励。

3. 培训师让各组学员派代表随机抽取准备好的信息条。

4. 为各组提供不会互相影响的场地，发给每组 2 张白纸和 1 支笔。

5. 20 分钟之后，由培训师组织各小组进行公开演示。

6. 进行公开评选，选出最具创意的密码。



相关讨论

1. 获取要传递的信息之后，小组商讨了哪些方案来创造密码？
2. 在发明密码的过程中，有哪些资源是可以利用的？
3. 发明密码过程中，最关键的因素是什么？如何抛开信息条描述的事情本身来思考问题？
4. 如何保证所发明的密码和被描述事情本身的关系能被清晰地传递？
5. 最具创意的密码都采用了哪些资源来表达？对于现实情况，本游戏有哪些方面可以值得借鉴？

总结

1. 本游戏可以充分调动学员的潜力，让他们将身边可以利用的有限资源都利用起来以完成任务，但最关键的是要求学员尽可能地扩展思维、突破定式，找到合适的方法进行信息的传递。

2. 进行总结的时候，可以要求最具创意密码的发明者分享自己的思考过程，并且引导学员进行深入讨论，看看有哪些模式可以作为突破定式的借鉴。

3. 培训师应该适当提醒学员在讨论的过程中将一些经验总结和现实情况结合起来。比如可以讨论发明密码的过程中用到的这种发散性思维可以给日常工作中带来什么样的益处。

小贴士



参与人数：全体参与，5 人一组。

时间：20 分钟准备，每小组演示不超过 5 分钟。

场地：可以互相隔开的场地。

道具：一些白纸和笔。

应用：创意思维和发散思维训练。



❖ 游戏 2——发散推理

发散思维是创新思想的重要来源。只有不拘泥于表面现象，才可能发现隐藏的更加深刻的规律，许多大科学家的发现都来自于此，比如著名的牛顿与苹果的故事。本游戏并不引导学员去探讨深层次的发散思维，仅仅通过一些小问题，使学员对发散思维有一些基本的认知。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员认知发散思维的游戏。

步骤：

1. 由培训师事先准备好几张幻灯片，内容分别如下：

* 根据调查，发现某国各地在同一时间，竟然会有许多人说着相同英语的奇怪现象，这究竟是怎么一回事呢？

* 王先生犯了一个大错误，当他在太太面前掏口袋的时候，把袋内的一些物品，诸如打火机、未开奖的彩票以及旧情人的照片等，散落于地。他在慌张之余，为了避免吵架，双手各遮起一件东西。试问，他所遮起的最有效的东西为何物？

* 某国发生里氏 8 级地震，造成惨重灾情。广播中不断报道受灾情况和寻人启事。老李也一直在关注收音机里的报道。旁人问老李：“你孙子的信息是否通过收音机播发？”他回答：“没有。”接着又说道：“但我的孙子平安无事。”他何以知道？

* 小利从阿雄那里拿了测验卷来做，卷中的 1 至 5 题，阿雄都用钢笔做上了圆圈记号，这使得小利在做题时深受困扰，于是用橡皮擦拭，可惜没法完全除去痕迹。请问有什么办法可以减轻他的烦恼？

2. 当项目开始之后，培训师依次展示幻灯片，和学员一起讨论题目中问题的解决办法，看看有哪些学员可以提出最优秀的方案。



相关讨论

1. 这些类似于脑筋急转弯的游戏可以从哪些方面进行思维发散来解决?
2. 有没有学员考虑到这些题目本身是否有问题?

总结

1. 第一题,可以从多种角度考虑,一种比较简单的回答就是这些说着同样英语的人都在跟随英语广播节目进行发音练习。地球上居住着六七十亿人口,从概率来说,每件事情可能在不同地点的同一时间进行,而有了跟随广播进行发音练习,又将这种概率提升到了几乎属于必然事件的地步。

2. 第二题,一般的巧妙答案是遮住其太太的左右双眼。暂且不论答案是否有效,也不必论王先生的行为有哪些不正确之处,可以想见,如果我们拘泥于王先生口袋中掉出的物品,则恐怕连这个答案也无法想得出。

3. 第三题,标准答案应当是收音机播音员便是老李的孙子。本题是这四道题中最为生硬的一题,但仍然不失为拓展发散思维的好例子。

4. 第四题,如果小利使用铅笔将测试卷上的所有选项都按照阿雄的记号画一遍,则虽然看起来可能更为凌乱,但至少不必受那几道题的特别记号困扰。

5. 培训师应当对提出其他巧妙解决方案的学员进行公开表扬,并以此激发学员更多的思考方向。

小贴士



参与人数: 全体参与。

时间: 30 分钟。

场地: 教室。

道具: 制作好的故事幻灯片和参考答案幻灯片。

应用: (1) 发散思维训练。

(2) 用于个人激励。



❖ 游戏 3——关联巧记培训

我们常常羡慕某些人具有“过目不忘”的能力，当然，主要的羡慕对象一般都存在于小说和影视剧中。现实生活中，因为种种原因，要找到一个过目不忘的高人实在不是那么容易。然而，尽管过目不忘有点传说的意味，但通过一些方法，使我们可以进行快速记忆以及深刻记忆，还是存在一定的可能性。本游戏所介绍的关联记忆法就是其中的一种。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培训学员进行关联记忆的游戏。

步骤：

1. 培训师事先设计好一些用来记忆的物品或者事情。
2. 首先对学员进行一些强行记忆的训练，比如用 1 到 10 这十个数字分别对应教室的八个方向（东南西北和四个中间方向）以及教室的天花板和地板，要求学员通过反复练习进行一一对应。
3. 而后培训师将自己所设计的需要记忆的物品展示在幻灯片或者黑板上，要求学员通过一些联想方法，把十个数字和刚才的对应物以及现在提供的物品中任选一项进行关联，看看哪位学员生成的关联最为特别、最容易记忆，提醒学员可以采取适当的夸张手法来进行描述，比如将 1、西北角、炸药进行关联，可以如下进行：一包炸药可以将教室西北角炸出一个大洞，如果发生了这种事情，一定是一件很大的意外事件。
4. 最后，通过学员主动发言，总结一些优秀的关联句子，并请发明这些句子的学员进行一些关于思考方向的经验分享。

相关讨论

1. 有没有完全无法关联的事物？具体有哪些？



2. 在进行记忆事物关联时，应该将哪些方面作为关联的主体考虑？
3. 哪些方面的效果更容易引起人们的注意，从而达到记忆的效果？
4. 采用了关联记忆和初始的强行记忆，哪一种方法能够给人更深的印象？

总结

1. 关联记忆法一直都是一中行之有效的记忆方法，但其也需要记忆者花费一定的精力来进行事物关联，也许单纯从时间上来说，对于某些事物关联记忆还不如强行记忆来得迅速，但从记忆的可靠度来讲，则关联记忆远胜过强行记忆。

2. 培训师可以尽可能提醒学员更多的思考方向，同时对一些学员提出的具备震撼效果的关联进行表扬，也以此激励其他学员的创造性。

3. 对于关联记忆法，一些夸张的效果固然能够带来深刻的记忆，但若希望深刻留存记忆，夸张未必会比合理来得有效。因此培训师应该提醒学员，如果需要制造夸张的效果，也应该在基本合理的前提之下，不能凭空生硬捏造，那样可能就和强行记忆没有什么差别了。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：1 小时左右。

场地：教室。

道具：制作好的幻灯片、一些学员用来思考的白纸和笔。

应用：(1) 发散思维与关联思维训练。

(2) 用于个人激励。



❖ 游戏 4——快速发散思维

发散思维是指一种多方向的全面思考能力，其在创新中可以产生非常积极的作用。但我们常常因为习惯使然，思考问题的角度很狭窄，因此发散思维能力很难得到锻炼。本游戏用快速提问的方式培养学员养成发散思维的能力。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员形成发散思维习惯的游戏。

步骤：

1. 请大家在一张白纸上写下 1~8 的题号，等待回答培训师的问题。
2. 培训师宣布接下来会有一连串的问题，学员需就每个问题给出一个很简短的答案。
3. 告诉学员每题只念一遍，需要认真倾听并迅速写下答案。
4. 培训师快速地将附件中的 8 个题目念给学员听。
5. 检查学员的答案，比如第一题，培训师可以问：“第一题谁认为是对的？谁认为是错的？”
6. 肯定会有一些人做错，这时培训师再念一遍题，让大家再作一次判断。必要时给一些提示。

相关讨论

1. 为什么会有很多学员在习惯的驱使下获得错误的答案？
2. 在紧急情况下如何形成比较周密的思考？

总结

1. 如果细想，这些问题应该都不困难，一些障眼法语句都很容易找出



来，但由于思考的时间很短，结果导致很多学员只能依靠惯性思维进行思考，于是得到了错误的答案。

2. 要想对快速情景进行发散周密的思考，必须在平时多多练习，而且要养成一些全面思考的习惯，这里的习惯当然也属于一种惯性思维，但做出思考行为的习惯并不如习惯性的思考会阻碍我们形成创新的能力。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：20 分钟左右。

场地：教室。

道具：白纸和笔。

应用：(1) 发散思维习惯养成。

(2) 养成周密思考的习惯。

附件：

问题

1. 我国的法律是否规定成年男子不得取其遗孀的姐妹为妻？
2. 如果你晚上 8：00 上床睡觉，设定闹钟 9：00 将你闹醒，你能睡几个小时？
3. 在我国，每年都庆祝 10 月 1 日国庆节；在英国，是否也有 10 月 1 日？
4. 如果你只有一根火柴，当你走进一间冰冷的房间时，发现里面有一盏灯、一个燃油取暖器、一个火炉，你会先点燃哪一个来获得最多的热量？
5. 平均一个男子一生可以有几次生日？平均一个女子一生可以有几次生日？
6. 如果一架飞机在两个国家的边境坠落失事，那些不明身份的幸存者应该被安葬在他们准备坐飞机去的国家，还是出发的国家呢？
7. 一位考古学者声称发现了一枚标有公元前 48 年的钱币，他是否在撒谎？
8. 有人造了一幢普通的有四堵墙的房子，只是每面墙上都开着一个面向南的窗口。这时有只熊来敲门，猜猜这只熊的颜色。



答案

1. 没有这种规定，如果一个女性被称为遗孀，则其丈夫应该已经去世。
2. 1 小时。
3. 有。
4. 火柴。
5. 都只有一次。
6. 幸存者如果被安葬，那么就是活埋。
7. 他在撒谎。因为产生钱币的年代不会使用公元前的限制。
8. 猜不出。因为没有说这个房子建了门。



❖ 游戏 5——串歌名

想象力的关键，在于将一些看起来没有关系的事物通过某种方式联系在一起。这造就了无数的创新发明，比如将触摸方式引入手机，代替原来的按键模式，而产生了世界知名的 iPhone 的超强体验。这种联想力是创新的原始动力，值得我们花费精力进行针对性的培养。

游戏规则和程序

概述：

这是一个增强学员联想能力的游戏。

步骤：

1. 培训师发给每位学员一张纸和一支笔。
2. 要求学员在 30 分钟之内用其所喜欢的 15 首歌曲名称组成一段文字，要求言之有物、语句通顺。比如像这样的组合：我陷入了一张《情网》，本来想用《情书》表达《每天爱你多一些》的决心，但是……
3. 时间结束之后，培训师邀请一些学员上台分享他们进行联想的结果。
4. 组织学员进行关于联想力的形成和培养的讨论。

相关讨论

1. 这种联想存在哪些困难？特别是有哪些非资源（歌名）方面的困难？
2. 完成得较好的学员在思维上进行了哪些方面的拓展？可以邀请他们进行一些分享。
3. 这种联想可以给创新带来什么积极意义？

总结

1. 本游戏可以充分发挥学员的联想能力，也会激发一些平时较少进行联想能力培养的学员体会到一些意义。为了避免学员出现临时记忆性问题，培



培训师可以事先收集一些歌名打印好以供学员参考。

2. 在日常工作中，如果能够合理运用联想能力，你就能够知道在一件正在进行的工作背后还会存在哪些影响工作的因素，从而积极地加以解决，提高工作效率和质量。

3. 联想能力对于创新能力的助益毋庸置疑，许多创新都来自不经意的联想。我们谁能想到窗口可以铺在电脑屏幕上，让我们可以轻松愉快地使用电脑呢？这就是为微软带来无数财富的 Windows 操作系统给予我们的启示。

4. 对于一些文笔较弱的学员，如果在他们的联想片段中出现了一些较好的语句，培训师要注意给予明显的称赞，以鼓励他们的信心。

小贴士

参与人数：全体参与。

时间：50 分钟左右。

场地：教室。

道具：白纸和笔、打印好的备选歌名。

应用：（1）联想能力和发散思维培养。

（2）创新意识的培养。



❖ 游戏 6——超级联想力

从哲学的角度来说，世间万物都是相互联系的。然而在我们的正常思维看来，确实存在许多风马牛不相及的事物。将没有联系的事物关联起来，是探讨其深层次价值的方法之一。本游戏从这一点出发，重点培养学员的联想能力，开发创新意识。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员联想能力的游戏。

步骤：

1. 让团队随便确定一个目标，比如开发新产品、增加市场份额等。
2. 任意请一名学员闭着眼睛在一本杂志上指出任意一个单词，如果是虚词，可以用虚词后的实词代替。
3. 引导学员寻找这个单词与团队目标之间的尽可能多的联系，比如：
团队选择的目标是“开发新产品”。任意获得的单词是“秋天”。那么可以联想：秋天万物凋零，旧的事物消失之后，那么新的事物就有了产生的空间，我们开发的新产品就像新鲜事物，一定可以成为市场的主宰。
4. 确认大家明白你的意思之后，可以任选一个单词进行游戏，直到大家提出几个很好的想法为止。

相关讨论

1. 可以对目标进行哪些分析来发现它与任意指定单词之间的关联？
2. 需要什么样的思维来扩展对目标的联想引申？
3. 这种联想和现实中的创新思维有什么关联？能够找到结合点以增加现实中创新思维的实现吗？



总结

1. 在本游戏中，我们无法保证每个目标和任意指定的词汇之间总能有比较合理的关联，但即使是通过生拼硬凑想出来的关联，也会无意中增强我们的联想能力。毕竟不是所有有用的创新在初始阶段都是那么顺理成章的，就像物理学中的量子力学，当初出现之时，也是骇人听闻的。

2. 如果能够对目标和词汇进行一些深层次的分析，对于完成任务将会大有助益，特别是发散思维能力较强的学员，有可能可以发现一些常规情况下无法探知的规律。

3. 注意强化个人的联想能力，时刻关注身边事物发生的任何变化，这样，我们将有可能在创新的道路上走得更远。

小贴士



参与人数：全体参与，可以对人数较多的团队进行适当分组。

时间：30 分钟左右。

场地：教室。

道具：任意杂志或者书籍。

应用：(1) 联想力培养。

(2) 进行团队合作。



❖ 游戏 7——故事接龙大赛

发散性思维往往是创新思维的基础性来源，但发散性思维并不是满嘴跑火车地胡言乱语，也不是前言不搭后语的嚶嚶呓语。发散性思维理应是具备基本逻辑的天马行空，是能够展示未来的奇文妙语，是天才灵光一闪的传世警句，在一个主题下尽情发挥，便是本游戏的主题。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练个人发散性思维和逻辑连贯性的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与活动的学员分成 5~7 人的小组，需要确保每小组人数一样，如果有多余学员，可以考虑成立观察团，最后以旁观者身份参与最终讨论。要求各小组选出一名队长。

2. 为各组学员安排一个纵列座位，由各组队长安排小组内部的顺序，并且入座等待培训师宣布规则。

3. 培训师宣布游戏规则：

* 各小组在第一轮将获得一份主题和故事开头，但开始之前只能由第一顺位的学员获得相关资料。

* 每位学员有 3 分钟时间为故事进行续写，每位学员续写的文字不能超过 30 字。

* 续写过程中不能前后交流，要像考试一样。

* 第一轮完毕之后将完成的作品收集上来，先检查是否有违规的续写，比如字数超过了的。

* 而后培训师按照顺序阅读各小组的作品，但阅读之前不公布作品的作者组，阅读完毕之后由各小组打分，最终分数将去掉最高分和最低分再计算平均分。



* 第二轮开始之前培训师先按照分数将各组逆序排列，也就是分数越低参加第二轮的顺序越靠前。

* 第二轮将一共有三个故事主题和开头，因此每小组需要派遣三名队员参加。

* 第二轮比赛先由培训师阅读三个主题和故事开头，由各小组的三名队员自己选择参与哪个主题。

* 各自选择完毕之后，按照组的顺序成纵列入座，类似于第一轮。

* 培训师将相应的故事主题和开头纸张交到顺位第一的小组成员手中，要求本轮续写每位学员 5 分钟，每位学员的字数不得超过 50 字。

* 第二轮结束之后，参照第一轮的模式进行评分，并且加上第一轮分数得出最终的获胜小队。

4. 培训师组织大家进行讨论，看看优胜小组是如何完成任务的。

相关讨论

1. 小组在完成第一轮挑战时，内部顺序是如何安排的？队长的意义是什么？

2. 第一轮小组内部续写时，大家都是从哪些方向进行续写的？第二轮小组之间续写，又是如何考虑的？

3. 从个人角度来说，你是着力于完成任务还是尽可能从更加有趣和好玩的方向进行续写？

4. 第一轮续写优胜小组的作品比本小组的作品有哪些明显的特点？

5. 第二轮续写将得分降低的小组安排在较前的顺序，这样的顺序有哪些优势和劣势？

6. 第二轮续写在接续前面小组的作品时，遇到了哪些障碍点？这样是否有利于发散性思维？

7. 得分较高的小组的作品哪些方面比较突出？对于创新有什么意义？

总结

1. 在本游戏的主题故事选择上，可以选择大多数人比较喜欢的江湖侠义或者都市言情主题，而对于故事开头的设计，最好是给予比较开放的方向，通常只需要交代一下主角和初始地点就可以了。

2. 第一轮可以所有小组使用同样的主题，最好不要每个小组一个主题，



这样可比较性和可借鉴性比较低。

3. 第二轮的故事选题范围尽可能范围大一些，比如军事、历史、科幻等题材。

4. 如果有学员在规定时间内并未完成相应的部分，也必须把不完整的情节交给后面的学员。

5. 由于采取的是各小组互相评分的模式，因此也无法规定统一的评分标准，但培训师仍然要提醒学员在评分时应该以创造性和逻辑性为优先评判标准。对于过于夸张无稽的情节，培训师可以额外增加一个场外评分，但必须事先说明相关的明确标准。

6. 如果时间上允许，可以考虑适当改变每位学员的时间和字数限制，给予更大的发挥空间。

7. 可以考虑给予场外观察学员一些权重评分，因为他们站在一个比较中立的立场上，应该更容易客观地给出分数，以冲淡小组互评中恶性竞争的成分。

小贴士



参与人数：每小组 5~7 人，以不超过 6 组、不低于 4 组为宜。

时间：两小时左右。

场地：较大的教室。

道具：故事主题纸、笔。

应用：(1) 发散性思维和逻辑性思维的训练。

(2) 团队默契的训练。

(3) 对创新的认知和评价的训练。

(4) 进行团队竞争。



❖ 游戏 8——广告奇迹

广告的作用不仅仅是让广大消费者知道某一种产品，其更大的意义在于让消费者知道这种产品实际上比其他同类产品更好，性价比更高，更加适合你的使用。也许广告的说辞真实性十分令人怀疑，但我们也不得不承受，我们的生活已经陷入了广告的包围之中。然而明星代言、人物代入，这些看似华丽的广告的背后，却凸显了我国当前大部分广告的毫无创新与不思进取。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员发散性思维以及运用创新思维的游戏。

步骤：

1. 培训师先为学员们讲述一个广告创意的例子，这是一个真实事件：法国的白兰地驰名欧洲，但在美国的销路却一直难以打开。为了占领这个巨大的市场，白兰地公司耗费巨资调查研究、制定策略，始终收效甚微。这时一名叫作柯林斯的推销专家向白兰地公司管理者提出了一个推销策略：在美国总统艾森豪威尔 67 岁寿辰之际，向其赠送白兰地酒，借机扩大白兰地酒在美国的影响，进而打开市场。由于艾森豪威尔在第二次世界大战期间有盟军总司令的特殊身份，而法国也是盟军的重要成员，他们借此向艾森豪威尔表达敬意，并不会让人有特别的诟病。于是白兰地公司首先向美国国务卿呈上一份礼单，上面写道：“尊敬的国务卿阁下，法国人民为了表示对美国总统的敬意，将在艾森豪威尔总统 67 岁生日那天，赠送两桶窖藏 67 年的法国白兰地，请总统阁下接受我们的心意。”然后，他们又在法美两国的报纸上连续刊登这一消息，让这一事件成了美国无数人群的热议话题，大家都盼着总统生日的到来，好一睹 67 年白兰地的风采。1957 年 10 月 14 日这一天正是艾森豪威尔的生日，法国人用专机将两桶白兰地酒运到华盛顿，身着宫廷卫侍服装的法国士兵英姿抖擞、威武不凡，他们护送那两桶经过艺术家精心装饰、由壮士们抬着的白兰地酒步行前往白宫，一路上数以万计的美国市民夹道围观，盛况空前。上午十点，身着



雪白王宫卫士礼服的法国青年驾着中世纪时的典雅马车进入白宫广场，由法国艺术家精心设计的酒桶古色古香，似已发出阵阵美酒醇香，全场为之沸腾，美国人在广场上唱起了“马赛曲”，一时欢声雷动、掌声齐鸣。在这以后，美国便掀起了争相抢购白兰地的热潮，白兰地公司进入美国之后，收益也大幅度增加。

2. 培训师将参与学员分成三个小组，然后向大家展示三件商品：一盒精致典雅的火柴、一个造型时尚前卫的打火机、一盒薄荷香型的蚊香。三个小组将分别抽取一件商品并在1个小时内为其设计一个营销广告，并且在结束以后派遣一名代表为大家讲述本小组的广告创意。

3. 在三个小组讲解完三个广告创意之后，培训师组织学员讨论三个创意中最具亮点和实用的部分。

相关讨论

1. 在进行广告的创意中，团队是如何分配资源的？为什么这样分配？
2. 各小组分别是哪些角度进行创造性设计的？效果如何？
3. 三个产品之间是否有关联？有没有可能合在一起进行广告的创意？
4. 在大家的广告创意中，最具亮点的设计是观赏方面还是实用方面？需要消耗多少资源来完成和实现这种设计？
5. 大家的广告创意中，是具备排他性还是容他性的？这对于竞争产品有何影响？

总结

1. 在分析学员们的广告创意时，不必太过在意其实现难度，那是现实需要考虑的事情，应该着重在对产品的创意性和宣传上。

2. 对于这种发散性的创新，培训师应该鼓励学员从更多角度来进行考虑，甚至也许是毫不相关的部分，就比如例子中的美国总统和法国白兰地。

小贴士



参与人数：15~30人。

时间：100分钟左右。

场地：普通教室即可。

道具：三件展示物品、纸笔。

应用：(1) 发散性思维的运用和控制。

(2) 创新思维的现实运用。

(3) 团队创新策略选择。

(4) 进行团队竞争。



❖ 游戏 9——烧烤店的奇招

发散性思维的积极意义在于很少被框架束缚，容易产生足以改变格局的思路；而发散性思维的问题在于，由于没有框架，非常容易偏离本来主题，如果主题容错率并不高，则找到一条适合主题的思路，也可能产生一些困扰。从创新的角度上讲，应该对发散性思维进行鼓励；而从实用角度来说，则必须要有对发散性思维进行控制和检验的机制。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养发散性思维以及对发散性思维进行目标控制的游戏。

步骤：

1. 培训师选择 6 名学员，分成三个小组，分别形成三个烧烤店的老板组合，每名老板学员占有烧烤店 50% 的股份，因此控制权都一致。烧烤店的基本信息为：一家位于几栋大写字楼的交叉路口，容易堵车，人流密集但周边各类饮食产品应有尽有，琳琅满目；一家位于某所大学较为偏僻的西北门，道路通畅的同时也人烟稀少，优势是距离学生宿舍群比较近；一家位于某住宅小区附近，小区业主多为本地拆迁居户，老年人和当地企业中年职工较多，附近有较为大型的农贸市场，而且到达烧烤店需要经过一座过街天桥。

2. 其余学员将扮演顾客源，在三家烧烤店对自己宣传完毕之后，顾客学员将会选择自己所认可的烧烤店进行消费，每家店都将独立被选择，最后得票最高的小组将获得“奇迹烧烤店”称号。

3. 三家烧烤店老板有一个小时的时间为自家烧烤店设计 2~3 种宣传方案（可以包括宣传海报），最后选择一种两名老板都认可的方案为顾客源进行宣讲，并且努力获得他们的投票。

4. 在烧烤店进行海报宣传的时候，他们也可以前往顾客群进行一些信息调研，但这个阶段顾客学员可以直接拒绝回答任何问题。

5. 1 个小时之后，按照一定顺序由三家老板组合依次上台为顾客源宣讲



本店各项特色与措施，未上台老板组合需要先行回避，以免互相影响思路。宣讲完毕之后，顾客学员进行无记名投票，只有支持和不支持两个选项，每人一票。

6. 培训师唱票统计之后，为学员公布相关结果，并组织学员们就游戏中所涉及的创新意识和创新精准度进行探讨分析。

相关讨论

1. 作为老板组合成员，对烧烤店的初始概念有哪些？通过哪些方式可能获得更多的信息？
2. 从创新角度来说，烧烤店可以有哪些层面的创造性思维进行利用和实践？
3. 作为顾客学员，你对烧烤店有哪些基本评判标准？在基本标准之外，还对哪些层面有更高期待？
4. 从宣传层面来讲，烧烤店有哪些模式可以利用？这些模式是否针对特定人群？
5. 吸引最多顾客的烧烤店最关键的创意点是什么？其老板组合是如何实施的？

总结

1. 烧烤店信息可以根据培训师能够了解和准备到的最高程度来给予，也可以改变类型换成其他的经营产品。
2. 鼓励学员能够从意想不到的角度进行创新思考，这要求培训师在老板组合进行宣传设计过程中跟踪进度，而后以中立者角度进行一些适当的提醒。
3. 对于顾客没有选择的烧烤店，在讨论和总结过程中，培训师可以引导学员就为什么没有选择那样的烧烤店给出一些建议。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：两小时左右。

场地：较为宽敞的教室即可。

道具：记录和展示所用的纸笔。

应用：(1) 发散性思维的训练。

(2) 发散性思维的目标导向控制。

(3) 创新思维运用和检验。



❖ 游戏 10——电子商务奇才

往往一个行业发展到一定程度就会出现瓶颈，不管是传统行业还是新兴行业都是如此。瓶颈之后的创新对于企业的重要性，并不亚于其在初创时期所能获得的机遇，毕竟大多数公司都不是倒闭在起跑线上，更多的是在有了一定的发展扩张之后无法持续曾经的发展速度，不得不在成本压力之下选择倒闭或者出售。

游戏规则和程序

概述：

这是一个发散思维能力训练以及目标导向创新的游戏。

步骤：

1. 培训师首先描述游戏背景：当前已经是电子商务的滥觞时代，同质化极其严重，还有许多大型企业不断利用自己的成本优势和资金优势压制小的公司，使得竞争渐渐演变成纯资本竞争而不是创造力竞争。但社会毕竟还是需要创新的产品，经过一段时间的商场厮杀，战场再次回到创新这个层面，因为顾客对于价格的敏感度已经开始低于用户体验以及其他附加值服务了。现在有三个处于中流的电子商务公司，他们分别售卖男女鞋、中端服装以及专门的户外用品，都有 50 来名员工，每年数百万的营业额让他们倒也可以在大型综合电子商务公司的竞争中勉强生存下来，但成本也是越来越大再加上扩张所带来的成本增加，已经成为了面临倒闭或者出售的瓶颈公司。

2. 培训师将参与学员分成三个小组，分别作为三家电子商务公司的创新团队。各团队各有 1 个小时的时间，要求他们为企业未来三年的中期发展做出一些具备创新力的规划，由于公司本身不大，所以但凡要依赖于资金优势进行竞争的策略不太可行。

3. 1 个小时后，三家企业团队将分别到讲台上对发展规划进行宣讲，而另外两家的团队成员可以有 8 次的提问机会，以对大家创新思路进行审核



检验。

4. 培训师对大家所做的宣讲进行一个简评，而后组织学员就电子商务类企业可以实施的创新层面进行一些讨论。

相关讨论

1. 电子商务类企业都有哪些层面可以实施创新？团队最初确定将在哪些方面进行创新考虑的？

2. 大家在对创新进行企划时，都需要哪些方面的信息？如果没有，应该怎么办？

3. 团队是如何分配内部工作的？整个团队的组织情况如何？

4. 三家企业业务略有差异，是否有可以相通的创新企划？互相之间可以分享一下。

5. 三家企业之间的差异会带来哪些创新上的差异？这些差异性的创新是否可以给特定业务带来特殊的竞争力？

总结

1. 如果培训师觉得有必要，可以对企业的情况进行一些更加详细的设定，在各个团队需要的时候进行发布。但笔者建议应该尽量鼓励各个团队按照量级而不是精确数字来做战略上的企划，这样将可能给予实施者更多的余地进行选择。

2. 差异化竞争是当前企业竞争最关键的一项措施，而游戏中所给予的三家企业也都具备差异化竞争的条件，因此培训师在讲评时，可以从这些方面给予一些建议——如果大家都没有考虑到这一点的话。

小贴士



参与人数：15~30人。

时间：100分钟以内。

场地：普通教室即可。

道具：用于记录和展示的纸笔。

应用：(1) 发散性思维训练。

(2) 目标导向型创新训练。

(3) 差异化创新训练。



❖ 游戏 11 —— 定向发散思维训练

发散性思维是一种开阔思维，定向思维却是一种聚合思维，开阔与聚合，一向外一向内，构成了对创新思维的组织力。没有向外的力，则无法实现创新的意图；没有向内的力，便无法实现创新的目标，只有在相辅相成的思维之下，有意义的创新才能不断产生出来。

游戏规则和程序

概述：

这是一个发散性思维训练以及对其进行组织和控制的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成三个小组，每个小组不少于 5 人。

2. 培训师宣布游戏内容和规则：

* 每一轮比赛，培训师将提出一个问题，而后从某个小组开始轮流进行回答，每个小组一次回答给出一个答案，已经使用过的答案不能重复使用。

* 第一轮的最先回答小组以“剪刀石头布”决出。

* 每次回答必须在 5 秒以内，最先回答小组可以有 15 秒的时间。如果有人抢答，则只计算一个答案，另外的答案仍然可以使用。如果有小组回答未符合标准或者没能及时回答，则其余两个小组可以各加 1 分。

* 第二轮及以后的最先回答小组即是前一轮未得分的小组。

* 当某个小组率先获得 5 分时则游戏结束，该小组取得优胜。

* 培训师将提问以下内容：

请说出砖头可以用来干什么？

请问怎样才能达到取暖的目的？

请问铃声可以做什么事情？

请问伞可以同哪些东西组合在一起？

请问“敲打”可以用来完成哪些事情？



请问一根日光灯管坏了可能会有哪些原因？

请问塑料薄膜可以用来做什么事情？

请问火有哪些功能？

请问红色可以表达哪些意义？

3. 培训师向获得优胜的小组表示祝贺，并组织学员就这种定向型发散思维的意义和运用进行一些探讨。

相关讨论

1. 在游戏开始之前，各个团队有没有对可能出现的情况进行一些协商？有没有对问题回答的成员进行一些分配以免造成抢答浪费答案？

2. 游戏开始之后，怎么调节团队在发散性思维产生上出现瓶颈的可能？

3. 游戏中哪个问题最具挑战性？是否对其他小组也一样？

4. 游戏中哪个问题竞争最激烈？这和最具挑战性的问题对结果的影响有何差异？

5. 团队组织能力对结果的影响大不大？

总结

1. 游戏的气氛将会比较激烈和快速，要求培训师在控制场面上多花费一些力气，最好有一名助理培训师来帮助念题目，而培训师进行判定和控制。

2. 如果某些时候学员回答出比较模糊的答案，培训师需要迅速作出决定以免发生更多纠葛。主要依据就是与所提物品和条件是否能够直接相关联。

3. 5 分获得胜利有可能导致游戏时间太短，如果培训师有此顾虑，那么可以适当增加分数，并且增加可提的问题。

小贴士



参与人数：15 ~ 30 人。

时间：1 个小时左右。

场地：具备较为宽阔活动区域的教室。

道具：题目资料。

应用：(1) 发散性思维训练。

(2) 发散性思维控制。

(3) 进行团队竞争。



❖ 游戏 12——提高价值

这个游戏以内省的形式，让学员自我分析哪些领域的工作对公司有益而哪些领域的工作对公司无益。

游戏规则和程序

概述：

这是一个充分发挥学员思考能力的游戏。

步骤：

1. 培训师向学员提出下列问题：假设你有更多的时间，可以去做你真正认为有资格、更有经验去做的事——你确信会对自己的公司“有益”，但是目前还不能去做的事情，你会去做什么？

要求学员认真思考这个问题，然后在一张纸上写出一件“有益”的事。给他们 1 分钟的时间，然后问第二个问题。

2. 现在你做的某件事可能并没有充分发挥你的才能。这些事不能被视为“有益”的事，但它们好像占据了你的大部分时间和精力。这些事你非做不可，但坦白地说，你希望不要总是陷入这类事务中，最好是压根就不用应付这些事。这些事是什么？再一次请学员认真思考这个问题，并写出答案。

3. 在随后的 3 分钟内，把学员两两分组，让他们交换对“有益”的工作的看法。

相关讨论

1. 你认为你还可以做哪些事情来帮助公司改进管理、提高效益？
2. 在这些事情中，哪些是你力所能及的？又有哪些工作是你无论如何也做不到的？
3. 有没有你做不了但别人却可以做的事？



总结

1. 每个人都有力所能及和力所不逮的事，如果这些是工作中的事，我们就要正确面对它们。何谓正确地面对呢？首先，我们不能回避这些事情。不能只重视自己拿手的业务或者问题，而对不熟悉的领域不闻不问或刻意回避。我们应该抱有开放的态度，在不制造问题的同时也不回避问题。其次，不要因为发现了自己办不到的事就气馁，怀疑自己的工作能力，所谓“术业有专攻”，不是每个人都是全能的。我们可以找人帮忙，毕竟目的只有一个——帮公司解决问题。

2. 游戏中对“有益”的事的罗列，也促进学员们面对现实。一些事的确比现在所做的事情更有益于公司和自己，但是并不意味着要马上去做，这里有一个条件限制的问题。发现了这类事情，首先要分析它们的可行性，如果确实可行而且也有人有能力去做，才可以“马上行动”。

小贴士



参与人数：集体参与。

时间：10 分钟。

场地：会议室。

道具：笔和纸。

应用：（1）思维拓展。
（2）工作方法改进。



❖ 游戏 13——短语接龙

本游戏旨在让大家在快速应对的过程中，积极地开动脑筋，发挥想象力。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员进行快速思考和多方向思考的能力的游戏。

步骤：

1. 让学员们围成一个圈，然后开始第一轮游戏。

2. 第一轮：

(1) 大家要将手里的球传给下一个人，同时要说一个短语，例如白白的云彩、灰色的楼区、奔驰的火车等，短语与短语之间没有必然的联系，但一定要快。

(2) 让他们保持这种一边传球一边说短语的方式，直到确信每个人都熟悉了这一过程。

3. 第二轮：

(1) 再次做上面的游戏，但是这次有一个规则：他们的短语一定要与上一个短语有联系。就是说，一个人一边抛出球一边说出一个短语，另一个人接住球的同时要说出另一个短语，且必须与前一个有关。比如“奔驰的火车”——“撞了车”，“白白的云彩”——“在空中飘荡”，“丁香般的姑娘”——“在那迷人的雨巷”。

(2) 按照这种方式进行下去，如果有人没有迅速答上来就算输，可以让他站到圆圈中间表演节目。

相关讨论

1. 对你来说，自由地说出短语和接着对方的话往下说，哪个更容易



一些?

2. 如果你只是注重对同伴的回应而不注重自己的表达, 那你是否算达到了游戏的目的?
3. 随着游戏的进行, 你是否会觉得自己的能力有所提高?

总结

1. 有一些人会始终觉得这个游戏很难, 这主要是因为他们想让自己表现得更聪明, 他们想让自己说出来的短语更幽默、更有诗意或更加不同寻常。但是刻意地追求创造性反而会让创造性擦肩而过。
2. 不要担心自己是不是有新意, 只要随口说出最早“溜”到你嘴边的话, 事实上可能往往是这种话更能获得大家的满堂彩; 对于你前面的人的短语给予积极的回应, 同时更随意地说出你自己的短语, 你会发现真正的创造性的乐趣所在。

小贴士



参与人数: 集体参与。

时间: 20 分钟。

场地: 不限。

道具: 球或者花之类的东西。

应用: (1) 创造性思维的训练。
(2) 对于应变能力的培养。

提高运用创新思维能力的游戏

创 新



❖ 游戏 1 —— 创造力的创造

人们总是容易对新奇的事物产生兴趣，因此我们很愿意听到与创新、创意和创造等这些词联系在一起的事物，然而究竟什么是创造力，恐怕很少有人能够给出一个准确的概括。当然，要给创造力下一个严格的定义并不是我们需要做的。本游戏中，我们仅仅需要发挥想象和创意，对创造力进行一个形象的表述。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员进行创造性思维的游戏。

步骤：

1. 首先要求学员按照身高分成小组。在这个过程中，培训师不进行指导也不参与，大概进行 3 分钟时间，看看情况会是怎么样的？
2. 向学员阐述：为何刚才的分组不能成功？因为我们没有获得规则。但规则并不是固定的，我们可以根据不同的情况来定义不同的规则，决定权在我们自己的手中。
3. 发给学员附录的问卷——“如何描述创造力？”要求学员按照一定的小组（可以在刚才没有成功的基础上让大家商量一个标准进行分组，以每组不超过 5 人为宜）讨论，给出一个创造力的定义，然后给出相关的描述和象征性符号。
4. 完成时间为 15 分钟，完成之后由各小组派代表上台进行展示和说明，培训师可以通过投影仪等设备将学员们的成果放大进行展示。

相关讨论

1. 你认为创造力的定义该是什么样的？有唯一而且精确的答案吗？
2. 为什么在大家的眼中创造力可以展现出不同的形态？这说明了创造力



的什么特点?

3. 有没有觉得某个小组的描述完全正确, 远远超过自己的小组的答案?

总结

1. 这本是一个没有正确答案的问题, 我们也不该去强求所谓的正确答案, 只要学员们给出了自己的创意, 都是值得鼓励的。

2. 总结时培训师可以引用一些其他关于创造力的定义来说明创造力本身的多样性, 比如: “创造新的或者重组旧的”, “带来新观点和发明的能力”, “独创的能力”, “革故鼎新的能力”, 等等。

3. 无论如何, 创新都不可能凭空产生, 正如《圣经》中的一句名言: “太阳下没有新东西。” 只有在对旧事物具备充分把握的前提下, 才有可能产生新的思想和发明。

小贴士



参与人数: 全体参与。

时间: 30 分钟。

场地: 教室。

道具: 打印好的附录问卷、投影设备。

应用: (1) 创新意识的培养。

(2) 突破思维定式。

附件:

问卷“如何描述创造力?”

创造力定义:

利用五种感官来描述创造力:

* 创造力看起来像:

* 创造力闻起来像:

* 创造力摸起来像:

* 创造力听起来像:

* 创造力尝起来像:

象征性符号:



❖ 游戏 2 —— 欢乐速答

从训练的角度来说，让学员处于一种积极愉快的环境中，是很利于学员对于新知识进行吸收的。本游戏用欢快的模式，从培养学员开发思维出发，为学员提供了一个较为理想的受训环境。

游戏规则和程序

概述：

这是一个增强学员在有限条件下的创新思维能力的游戏。

步骤：

1. 保证每次参与学员在 30 人以下，但低于 10 人的团队不宜进行。
2. 由培训师组织所有参与学员在场地上肩并肩围成一个面朝圆心的圆圈。
3. 培训师任意选定一名学员作为开始，宣布游戏规则为：
 - * 按照顺时针方向，前面的学员向后面的学员问问题，要求问题不与前面问过的重复。
 - * 接收到问题的学员必须在 5 秒之内回答问题，并且回答至少要让现场 5 个以上的学员发笑才算有效。
 - * 回答无效的学员要在现场为全体学员哈哈大笑数声，要求你的笑声必须要感染到至少一名学员，然后继续开始游戏。
4. 连续进行四至五轮，直到所有人已经很难问出新的问题为止。

相关讨论

1. 什么样的回答比较容易让人发笑？这需要回答者具备什么样的思维？
2. 怎样的笑声可以具有感染力？
3. 获得了最多的笑声的回答是怎样的？



总结

1. 本游戏要求学员用创造性的思维来思考游戏任务，很多学员在游戏开始并不能领悟到这一点，于是老老实实按照正常思路先去思考问题答案，然后再来判断是否可以让人发笑。实际上，就像我们听过的许多相声一样，“驴唇不对马嘴”的回答往往就可以让人发笑。加上本游戏并没有要求学员如实回答，所以，只要用一本正经的态度说出“风马牛不相及”的答案来，基本上都能够过关。

2. 创新思维的运用，本来就不必局限于对事情本身的思考，而应该着眼于对事情本质的思考。在我们看来，花花绿绿的世界都是一样的能量，而爱因斯坦却能从这个能量的概念中找到最本质的规律： $E = MC^2$ 。

3. 回答没能使人发笑的学员需要用笑声感染其他学员，这应该是一个更加简单的任务，不过在不同的环境下，却可能产生不一样的结果。虽然当我们在笑时，总是很容易感染到他人，不过因为学员们都知道了他们跟着笑的话就会让你脱困，于是可能大家会比较默契地忍住不发笑。而这个问题的解决，在于你是否能够丢开自己笑的这个思路，看得更加全面一些，毕竟，你还可以做一些引人发笑的动作，在这种出人意料的刺激之下，有多少学员可以保持严肃呢？

小贴士



参与人数：全体参与，以 10 ~ 30 人为宜。

时间：30 分钟。

场地：较为开阔的场地。

道具：无。

应用：创造性思维训练。



❖ 游戏3——集体创造力

集体创造力和个人创造力在本质上没有什么不同，但实施起来集体创造需要考虑更多的方面，因为你不能完全根据个人喜好而无视其他成员的接受能力。但我们也要认识到，对社会的发展来说，个人的智慧总是有限的，而由集体的整合力量来担任创新的主角，确实是一个可行的方案。

游戏规则和程序

概述：

这是一个发挥集体创造力的游戏。

步骤：

1. 组织所有学员肩并肩围成一个圆圈，面朝圆心站立或者坐着。
2. 任意从某一位学员开始，按照顺时针方向报数。
3. 培训师讲解游戏规则：游戏从1号开始，首先由1号说出一个任意词语，比如“今天”；2号必须很快地接上另一个词语，要能够和前面的词语连起来，比如“我们”；依次进行，最后要求一位学员说完后，大家所说的词语按照顺序要能够组成一个小故事或者一句意义明确的话；请大家记住，最后要求所有人说出的词语组成一个完整的故事或者句子。
4. 游戏开始之后，如果有学员太长时间（比如10秒）还没有说出词语，培训师应将此学员淘汰出局。
5. 游戏结束之后，邀请一些学员发表感想。

相关讨论

1. 你认为个人在这个游戏中担任了什么角色？
2. 轮到自己时，你从哪些方面考虑了说出来的词语？
3. 团队的任务可能因为哪些因素导致失败？
4. 团队的创造力需要哪些条件进行支撑？



总结

1. 本游戏明确要求整个团队完成一个任务，每个成员都只承担其中的一部分，因此如果成员不从团队角度考虑，很有可能导致与整体思维脱节，造成某些学员出局，而团队人数减少之后，势必更加难以完成任务。最重要的是，团队有了挫败感，这是阻碍团队成功的一大障碍。

2. 本游戏并没有要求学员想出奇妙的剧情来完成任务，所以游戏中所包含的创意，不单纯是内容上的，而是一种综合考虑，你需要考虑后面的学员可以怎么比较容易地接上。

3. 在现实中，相对于团队合作来说，需要有特别出众的个人在其中扮演重要角色，但有时候，却也需要出众的个人看到大局，以团队整体为标准。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：15 ~ 30 分钟。

场地：教室等合适的场地。

道具：无。

应用：(1) 团队创造力培养。

(2) 体验团队合作。



❖ 游戏 4 —— 创造游戏

创造力的培养模式可以多种多样。一开始不必强求自己的创新能够带来响亮的名气或丰富的财富，只要在思想上认同创新的理念，并对一些适合创新的机会认真把握，则终会产生出具备价值的创新。虽然未必天下皆知，但也应当可以改善你的当前生活与工作。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员保持创新意识以及把握创新机会的游戏。

步骤：

1. 培训师准备好下列道具：5 根长短不一的绳子、一副乒乓球拍、10 根长约 2 米的竹竿、绘画场地标记的材料、一个废旧轮胎、一个足球、一块塑料布、足够的纸和笔。
2. 将参加学员分成大约 10 人一组。
3. 要求各组学员在 40 分钟内用所提供的道具设计一个适合约 15 人参与的游戏，游戏主题可以自己拟定，不需要的道具可以不用。
4. 时间结束之后，请各组派遣代表上台进行游戏设计描述并进行简单演示。
5. 通过全体投票评选出最具创意的游戏。

相关讨论

1. 团队获得任务之后，首先确立了什么行动方案？是首先清点道具还是首先确定游戏主题？
2. 根据提供的道具，有哪些主题可供发挥？
3. 创意较好的游戏都采用了哪些道具？进行了哪些方面的想象拓展？
4. 自由选择道具的模式对于我们平时培养创造力有哪些意义？



总结

1. 本游戏其实提出了一个较为宽松的目标，各组学员根据具体情况，可以有多种发挥。但仍然要求学员开发创造性思维，从多方面考虑资源的可利用性，以做出较为完美的创意设计。
2. 培训师也可以根据培训情况改变提供的道具，如果条件不允许，则可以以提供道具清单的模式，不过这样一来就无法进行相关演示了，在展示时气氛会有些冷清。
3. 我们应该养成一种创新的习惯，在时间允许的前提下，手边可以取到或者看到的任何东西，都可以成为我们创新的资源，这是本游戏想要突出的观点。
4. 学会摒弃不必要的东西，哪怕再好的资源，如果不是你所需要的，那么请放弃它，使用那些可以为你提供帮助的资源。

小贴士



参与人数：全体参与，10 人一组。

时间：1 小时左右。

场地：较为开阔的场地。

道具：步骤清单中所列道具或者培训师根据具体情况所拟定的道具。

应用：(1) 创新习惯培养。

(2) 学会利用资源。

(3) 加强团队合作。



❖ 游戏5——极速思维挑战

当思考进入一种比较紧张快速的状态时，往往会迸发出一些平时没有的想法。对于一个时刻关注创新的人来说，这些临时迸发的想法有可能造就一项有用的创新。本游戏为学员提供这样一个环境，让学员在近乎疯狂的状态中不断闪现新的想法。

游戏规则和程序

概述：

这是一个让学员迸发出尽可能多的想法的游戏。

步骤：

1. 让学员排成一列以1~13循环报数，每个人记住自己的号码；而后要求每个学员要找到其他三名学员，要求他们四人的号码数字能通过四则混合运算得到24。

2. 如此将学员分成了四人小组。各小组首先推选出一名眼睛最大的学员，推选出来的学员成为第一批“目标人物”。然后由小组自由决定出小组的第二、第三和第四名“目标人物”。

3. 让第一个“目标人物”面朝小组站立，扮演起跑线的角色。当培训师发令“跑！”时，每个小组的“起跑线”学员便立刻朝他的团队大声喊出一些词语，比如房子、汽车、公路等。这时相应的团队要立刻用另一个词语来回应（回应的词语自由选择，不必与起跑线学员所喊的有任何关联）。

4. 在得到回应之后，“起跑线”学员要继续喊出与前面都不同的词语，然后相应团队再继续接上，直到“起跑线”学员再也喊不出任何词语为止，此时要换第二“目标人物”上场作为“起跑线”，第一“目标人物”则回归团队。

5. 一直进行游戏直到小组中每一个人都担任一次“起跑线”学员而结束。



相关讨论

1. 在紧张思维之下喊出的词语和平时正常情况下喊出的词语有什么不同？哪一种更具备创新性？
2. 有没有出现“起跑线”学员可以继续但其团队无法再喊出新的词语的情况？这说明了什么？
3. 当大家以这种方式喊完之后，思维速度有没有明显提高？

总结

1. 在本游戏进行时，培训师要监控各小组的进度，当发现应答反应变慢时，便可以进行轮换；或者向各小组施加一定压力，比如以其他小组的成绩激发学员的积极进取精神。
2. 在这种快速的反应中，我们很容易打破平日的思维习惯，进入一种亢奋而激情的状态，从而想出许多平日里想不到的新词语或者是一些新的想法，这正是一切创新的来源。
3. 学员在进行这种活动时，可以辅之以一些助长声威的动作，一方面全身的调动可以使人更加激奋而思维迅速，另一方面也给予自己对应的伙伴一种压力，让他们处于一种斗志昂扬的状态，从而更加激发热情。

小贴士



参与人数：全体参与，4 人一组。

时间：20 分钟左右。

场地：较为开阔的场地。

道具：无。

应用：（1）提升快速反应能力。
（2）发散思维和创新思维训练。



❖ 游戏 6 —— 极限创意思考

一提到“极限”这个词，很多人都会产生一种莫名的恐惧。这种恐惧不仅源于人们天生的惰性，还源于人们对未知的担忧，因为大多数人都不知道自己在极限下会是什么状态，还能不能保持现有的风度等。本游戏尝试为学员营造一种到达极限的环境，并且，由于这是培训活动，你完全有机会对你的极限状况进行事后的总结。

游戏规则和程序

概述：

这是一个让学员尽可能进行最多思考和创意的游戏。

步骤：

1. 让学员们将双手举至胸前，想象自己手中正拿着一个 20 厘米见方的盒子。并告诉他们，盒子的尺寸是按个人意志而变化的，比如你认为它很大时它就很大，反之亦然。然后，告诉他们这是一个魔盒，每个人都可以从中拿出他们想要的东西。（这个游戏完全凭个人的想象力，因此培训师的表情一定要严肃，使学员相信自己真的拿着一个盒子。）

2. 把学员分成两人一组。一个称为甲，另一个称为乙。让所有的甲从乙手中拿到他们的“盒子”。

3. 甲举着盒子问乙：“你能告诉我这个盒子里有什么好玩的东西吗？”

4. 乙把手伸到里面，摸出想象的东西并说出它们的名字。（要求这件东西必须有趣。）乙必须不停地、迅速地从盒子里取出“好玩”的事物，直到他“大脑枯竭”。当这种情况发生时，乙就可以停止了。

5. 轮到乙从甲的手中接过盒子，高兴地说：“该你上场了。”甲再按上述要求从盒子中取出乙想要的东西，直到他也“大脑枯竭”为止。

6. 稍作休息后，甲再举起盒子，换一个问题问乙，比如：“在盒子里有什么令人讨厌的东西？”两人交替重复这个过程，直到大脑再次“枯竭”。



相关讨论

1. 大概说到多少个物品时，你的脑力开始出现枯竭现象？再继续努力还能坚持多久？
2. 对于开发你的创意思维，这两种情况哪种更加有效？
3. 极限状态是不是一种可怕的状态？在极限状态下我们可以进行哪些调整来缓和自己的紧张？

总结

1. 这种要求不断快速动脑的游戏，如果学员不能正确运用一些方式来调节脑力的使用，很容易达到“脑力枯竭”的状态，使自己疲惫不堪。
2. 相对来说，想象“好玩”的事物要比想象“讨厌”的事物更轻松。因为当你思考好玩的事物时，大脑会不自觉地放松，从而产生更多的联想。现实中，我们平时也应该通过考虑轻松愉快的事情来调节压力和疲惫，以免让脑力枯竭。
3. 一般来说，如果不进行一些关联思考，这种自由想象并不会比我们平日里紧张思考工作来得轻松。所以当你在说出前一个事物时，同时可以进行联想，考虑与之相关的其他事物，从而保证创新思维源源不断。

小贴士



参与人数：全体参与，两人一组。

时间：1 小时左右。

场地：教室。

道具：无。

应用：进行极限创意思考。



❖ 游戏 7 —— 创造力五步培训

创造力之所以在人们的心目中有着近乎神圣的地位，就在于创造力的无法复制性。然而，虽然创造力本身无法复制，但是其产生的过程却是可以进行总结归纳和效仿的。本游戏介绍创造力的五步培训模式，便是前人根据一些创造力的产生情况归纳总结出来的。

游戏规则和程序

概述：

这是一个让学员学习一些创造力产生模式的知识的游戏。

步骤：

1. 将所有学员分成 3 人一组，每组发给三张白纸和一支笔。
2. 将事先打印好的“培养创新精神的五 R 法”资料顺序打乱（每一步用单独的纸张打印），但每一套都包含完整的内容。
3. 由培训师进行开场白：创新虽然无法复制，但是却可以进行效仿，创新也可以有和正常工作程序一样的步骤。前人总结了在创新过程中的五大步骤，而每一步中的英文首字母都以 R 开头，故此，这种创新步骤也被称为“五 R 法”。
4. 发给各组一份已经打乱顺序的“培养创新精神的五 R 法”资料，让各组学员进行团队内部讨论，并且完成“五 R 法”的正确步骤。时间为 1 小时。
5. 时间结束之后，利用幻灯或者投影展示正确的“五 R 法”排序，并请一些小组派代表描述本组思路和决策行为，最后组织学员进行一些相关的讨论。

相关讨论

1. 小组是如何进行对创新步骤的讨论的？



2. 小组如何形成最终的决策？最终决策的形成通过了哪些方法？
3. 关于创新能力的培养，各小组通过“五 R 法”都了解到了什么？
4. 最后完成“五 R 法”的学习之后，小组有没有尝试用它解决实际问题来进行试验，结果如何？哪些方面是我们可以借鉴的？

总结

1. 本游戏旨在让学员讨论和自学了解创新的“五 R 法”，如果学员能够进行一些基本运用，就达到了目的。
2. 虽说每组只有 3 个人，但因此产生的冲突可能也不小，学员不仅需要学习新内容，还必须通过一些方法来巩固团队的合作，毕竟现代社会中，很少有能够独立完成而不依靠团队的事情。

小贴士



参与人数：全体参与，3 人一组。

时间：1 小时左右。

场地：教室。

道具：打印好的打乱顺序的“培养创新精神的五 R 法”资料若干套、足够的白纸和笔、用来投影的仪器和完整顺序的“五 R 法”内容。

应用：（1）培养创新能力。
（2）用于加强团队合作。
（3）个人学习能力的提升。

附件：“培养创新精神的五 R 法”资料

第一个“R”——意识（Realize）到创新的必要性

1. 请大家首先看看这个步骤，并询问他们各自对此的理解。
2. 告诉大家，许多创造性的想法、项目和产品在没有被“意识”到有用之处以前，看起来都是不需要的。比如一些产品的产生是误打误撞的结果（如记事贴）；还有一些产品则是偶然的机缘巧合所致（青霉素的发明）；更有一些是错误的时间造就了正确的结果（耐克鞋的鞋底模板竟然是早饭时用于烙鸡蛋饼的铁模）。
3. 询问学员是否知道其他任何有关偶然性创造发明的小故事？
4. 讨论一下：利用你所带来的问题，创造性地想出一个具体的目标，借



此概括出可能得到的结果。把你的想法告诉给和你同组的其他成员，并提出要求希望能够获得他们对此想法的反馈。

5. 给学员 5 分钟的时间写下他们的想法，然后进行集体交流。告诉学员他们的目标表述必须符合下面三点要求：

- * 陈述清楚，完整具体。
- * 可测量。
- * 满足需求。

第二个“R”——复查（Review）一遍资料

1. 在创新过程这一步骤中，要求再次查看一遍你已经取得的全部资料。学员应当仔细阅读本步骤的内容，并独立完成其中的事项。

告诉学员，我们必须不断地把信息输入我们的大脑。至于如何组织和安排这些资料，可以稍后再进行。

2. 给学员足够的时间来完成这一步，各组学员都互相讲解一下自己的资料及其来源。

第三个“R”——让资料“休息”（Rest）一会儿

1. 告诉学员，一旦把资料都复查了一遍之后，让它们“休息”一会儿。本步骤要求在创造性的过程中让资料“打一会儿盹”。

2. 围绕本步骤的说明展开讨论；培训师可以同时增加一段有关利用做梦思考问题的信息：

- * 在你的床边放一支钢笔和一些纸，还要有可以随时开关的灯光设备。
- * 记录下你做的梦，以便寻找梦的原型和再现的形式。
- * 在你的床边放一台录音机。
- * 在你睡觉之前，尽力给自己一个暗示：你一定会记住梦中的内容。
- * 在睡觉以前，以暗喻的形式来思考一个问题，如此你的潜意识可能替你解决平时无法解决的问题。

3. 各组成员互相介绍一下自己的经历。

第四个“R”——抓住（Recognize）灵光闪动的瞬间

1. 相对于其他步骤，这一步实际上是自然而然、水到渠成。时刻准备好抓住这转瞬即逝的灵光，或者金点子，或者灵感，或者任何你能想到用来表达这个创意出现一刹那的词汇。

2. 要求学员认真阅读本步骤的介绍，而后学员小组要按本步骤的要求完成任务。



3. 要求学员把他们所能想到的任何捕捉灵感的办法一一写下来，培训师可以在总结时进行适当补充：

- * 携带一本记事本。
- * 养成边阅读边做笔记的习惯。
- * 口中默默念叨已得到的信息三遍。
- * 每天复查一遍日记。
- * 将手头的问题和某一个具体的物品或者词汇联系起来。
- * 把你的问题告诉另外一个人。

第五个“R”——提炼（Refine）出最终的答案

1. 创新过程的这一步是从众多的方法中提炼出最终的方案。如果你在完成前面的步骤后就戛然而止的话，那么你的创新灵光可能会由于缺少必要的润色而很快黯淡无光。

2. 阅读本步骤的操作，理解 JUDGE 判断方法：

* 验证（Justify）。证明你的想法是有其存在理由的（即其积极有益的一面）。把你所能想到的关于你的想法的有利之处全部列举出来。例如，为什么说它是好的方法？它能带来什么改进？

* 破坏（Undermine）。对你的想法的发展前景提出质疑（即其消极不利的一面）。现在，把你所能想到的关于你的想法为什么不能起作用的原因一一列出来。扮演你的意见的反对者角色。

* 推迟（Delay）。不要过早地表现出你的个人偏见和不满态度（要保持中立）。避免在判断过程中过于仓促，尽量不要过早地妄下定论。请记住，欲速则不达！

* 形成（方案）（Generate）。使用一个具体的方法来作出你的最终判断。利用被实践所检验了的行之有效的决策制定方法来产生你的最后方案。

* 执行（Execute）。把你的想法放到实践中检验一下。实践是检验真理的唯一标准，一定要试试看，避免出现纸上谈兵的情况。为预演制定一个规划，为目标留下一个期盼，及早制定好日程安排，准备好你的进度计划表和应急处理方案。

3. 各小组学员利用所学的 JUDGE 方法判断下面的观点：

- * 胜利就是一切。

4. 各小组将本组成果进行汇总。



❖ 游戏 8 —— 编故事

相信很多人都编过不同的故事，给孩子讲的，给别人讲的。一个人编故事的能力从一定程度上反映了他的想象和创新能力，下面的游戏就反映了这一点。

游戏规则和程序

概述：

这是一个要求学员尽情发挥想象力的游戏。

步骤：

1. 大家一起编一个故事，没有任何限制，可以自由想象，但是下一个人必须要顺着上一个人编的内容往下编，并且要在想象的同时合情合理。
2. 选一个人作为开始，比如：“肖明一大清早出了家门。”下面的人可以自由发挥，比如：“在公共汽车上，他看见了一个人偷包！”

相关讨论

1. 最后故事的发展和结局是你一开始能想到的吗？
2. 利用集体的智慧是不是能够更出色地完成任务？当每个人都努力使大家感觉良好、为他人着想的时候，你的团队的表现如何？
3. 从此游戏中获得的这些认识对你的团队的运作有什么启示？当别人不同意或不理解你的想法的时候，你会怎么做？要对集体的智慧有信心——相信大家正在朝着一个积极的道路向前走，在这方面你学到了什么？

总结

1. 提出你的见解，做一个优秀的集体智慧参与者，切勿将你的想法藏在心里，因为那样你自己和别人将一辈子都不知道你的能力所在。
2. 集体的智慧是惊人的。一个优秀的团队所不可缺少的除了创意之外还



有倾听他人意见的能力，像对待你自己的想法一样，给予他人的意见和念头足够的关注，你会发现很多自己想不到的好点子。

小贴士



参与人数：集体参与。

时间：20 分钟。

场地：不限。

道具：无。

应用：(1) 培养创造性地解决问题的能力。

(2) 加强团队合作。

(3) 活跃课堂气氛。



❖ 游戏 9 —— 抽火柴

就像我们平时常玩的益智游戏一样，抽火柴就是这样一个简单的动脑动手游戏，但它告诉我们的却是创造性和空间思维能力的重要性。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员逻辑分析能力和创新能力的游戏。

步骤：

1. 在一张白纸上画出一个 4×4 的正方形格子，在每一个格子中都放上一根火柴。
2. 现在要从中拿出六根，但要保证每行每列的火柴数仍然是偶数。

相关讨论

1. 你是怎样着手解决问题的？
2. 你认为这个问题的关键在什么地方？应该如何满足题中的限制性要求？

总结

1. 正如前面的很多游戏一样，本游戏实际上是一个益智类的智力题，其目的在于训练个人的空间思维能力。这类题目与平常的“狮子过河”等题一样成为各大公司录取新员工、考查应聘者思维能力的常用方式。
2. 本题的关键在于保持每行每列的火柴棍仍然是偶数根，一旦认清楚这一关键，集中力量攻破就可以了，题解见附图。



小贴士



参与人数：集体参与，单独完成。

时间：2 分钟。

场地：不限。

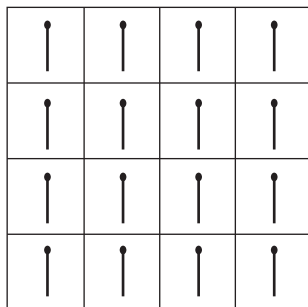
道具：白纸、笔、若干根火柴。

应用：(1) 空间思维能力和个人创造性的测试。

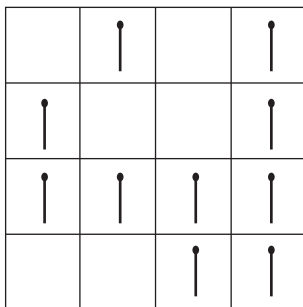
(2) 空间思维和创造性的训练。

(3) 个人能力的培养。

附图：



图示



答案



❖ 游戏 10 —— 扑克牌分组法

当需要把一个团队分成若干小组时，当组织出游需要分组时，甚至当需要将一群互不相识的人分成几个组时，作为分组的领导你是否头疼过？他们每次都遵从你的意思吗？本游戏虽然简单，却可以帮你解决这个麻烦。如果运用得当，还能帮你解决更复杂的问题。

游戏规则与程序

概述：

这是一个运用创造性的方法解决分组问题的游戏。

步骤：

1. 准备一副数量与参加人数一样多的扑克牌，请每人从中抽一张。
2. 当需要将他们分组时，即可按照要求将他们分开。具体的分组规则可以视小组的人数、任务而定。

相关讨论

1. 与口头命令相比，这种方法是否更能让学员接受和服从？作为同一组的组员，合作是否更顺利？
2. 作为被分组的对象，你是否喜欢这种方法？是否还有什么需要改进的地方？

总结

1. 这种方法的优点在于，它采用了看似随机的形式将人员按照要求分组，从而节省时间且省去了麻烦。比如，为了在讨论中得到新颖的创意，就必须打破固有的合作人员搭配，但是这种破坏别人工作习惯的做法并不招人喜欢，如果直接发号施令将收不到好的效果。用这种扑克牌分组法决定的形式会让学员觉得这是他们自己的运气，实际上主动权仍然操控在分组者



手中。

2. 之所以运用这种方法能解决很多种问题，原因就在于，扑克牌有四种花色且由多种数字组成，这其中的变化是无穷的，你可以通过不同的搭配来满足你的要求。如果你想要两个大组，你可以选用扑克牌的颜色（红和黑）分组；如果你想分成四组就用扑克牌的花色区分。以此类推，就看你的创造性了。

小贴士



参与人数：集体参与。

时间：5 分钟。

场地：不限。

道具：扑克牌。

应用：（1）随机分组。
（2）训练创造性。



❖ 游戏 11 —— 创意大管家

创新的意义不仅存在于战略中，也存在于具体细节中，俗话说：“细节决定成败。”也许细节的成败更加关乎整体的成败。而就一个完整的产品或者项目来说，不可能由一个人负责所有的细节加工和创新，这总是在一个卓越的管理人的合理安排下进行的。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练创新管理和创新组织的游戏。

步骤：

1. 随机或者根据一定情况选出几个创新管家，通常 3 ~ 5 个即可，保证最后分组时每组不少于 5 人、不多于 10 人。
2. 给每一位管家发一个创意主题，也可以随机抽取。
3. 要求每位管家将创意主题分解成 5 个部分，而后他们需要领导自己的组员完成每个部分的创意。每位组员只能参与一个部分的创意设计。
4. 为管家们确定选取队员的顺序，然后按照顺序，管家每一轮可以从其他学员中选取一名组员。
5. 每组有 30 分钟时间来完成本小组主题各部分的创意，培训师发给各小组 10 张白纸和一些笔，以便学员表达自己的创意。
6. 各组由管家最后组织总结本小组的各部分创意，而后按照顺序分别发言。
7. 培训师组织整体讨论，主要关注顺利完成的小组的经验总结与特别不顺利的小组的教训总结。

相关讨论

1. 管家应该由什么样的人来担任？他们应具备哪些明显的特质？



2. 主题应该如何分解才利于细节创新?
3. 管家最优先选择有什么特质的学员作为自己的组员? 留在最后被选的学员是什么原因?
4. 管家将最难的部分分配给最强的一个人还是较为平均的几个人? 这样选择的原因是什么? 特别是顺利完成的小组是如何分配的?
5. 如何分配时间来保证最后对整体创新的总结?
6. 创新的难点是什么? 本次活动中主要体现在哪个环节?
7. 各个部分的创新经过了几遍修订? 结合现实谈一谈最终能够实际运用的创意需要有哪些特点?

总结

1. 寻找勇于担当的学员来承担管家的任务, 如果没有合适的方法, 可以采取学员选举的方式。

2. 在主题选择上, 最好避免选择过于理论化的项目主题而倾向于现实产品化的项目主题, 比如智能手机或者个人电脑等主题。对于较为专业的主题, 培训师应该将较为详细的知识介绍给管家。

3. 为了让管家能够比较准确地选择自己所需要的组员, 可以在时间允许的前提下多设计一个“面试”环节: 所有管家背对参选学员, 每一位参选学员可以有 2~3 分钟的自我陈述时间, 如果管家有选择本名学员的意愿, 则可以转身面对学员。陈述完毕之后, 已转身的管家每人可以问一个问题, 问题问完之后, 如果还有多个管家愿意选择该名学员, 则由学员确定加入到哪一名管家的小组。

4. 对于管家在选择组员的过程中能否透露本小组的主题, 可以由培训师根据活动情况进行确定, 一般允许提前透露的话, 则整个任务完成起来要容易一些, 但可能导致某些主题学员们都不愿意去; 不允许提前透露, 则可以考虑延长完成创新的时间来降低活动难度。不管选择哪一种, 都应该明确告知。

5. 在有条件的情况下, 为每小组提供一块演示黑板, 以便管家可以在小组集体创新的过程中及时总结并且找到合适的展现方式。

6. 总结过程中要重点关注顺利完成的小组的组织模式, 同时鼓励他们总结创新思维的切入点和思考方向。

7. 为了使活动更具竞争性, 可以考虑每 2~3 个小组共用一个主题, 而



后由其他小组作为观察小组在主题创新汇报完毕之后选出主题最佳创新小组。观察小组要派遣代表说明选择的理由。

小贴士



参与人数：不少于 15 人，每组不少于 5 人（含管家）。

时间：50 ~ 100 分钟。

场地：较为宽敞的室内。

道具：白纸、笔和演示黑板（有条件的情况下）。

应用：（1）创新领导能力训练。

（2）细节创新和产品（项目）整合训练。

（3）自我创新意识的表达能力。

（4）用于团队竞争。



❖ 游戏 12 —— 折纸竞赛

一项产品，需要各个方面的部件一起来组合，这也就意味着各个部件都有独立创新的可能空间。与此同时，整合部件创新融入到完整的产品中，也越来越成为当前社会中产品经理或者产品总监的首要关注问题。本游戏以此为出发点，探讨创新的形成。

游戏规则和程序

概述：

这是一个发挥个人创造力和集体创造力的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 8 ~ 10 人的产品小组，由小组内部确定一名产品经理。
2. 培训师宣布每个产品小组的任务是开发一种功能性机器人产品，时间一共是 120 分钟，前 20 分钟产品经理需要和团队内部协商出产品种类，并且将团队分成不少于 5 个部件小组，每个小组至少开发出一个部件，最后由产品经理将部件整合成完整的产品。协商完毕之后，由产品经理汇报给培训师，并且从培训师处领取 100 张 A4 纸和 5 卷透明胶作为基本材料以及一把剪刀作为工具，其余材料各产品小组可自行在活动规定区域内筹措，但不得毁坏公共物品，同时没有资金进行购买。
3. 培训师在活动开始后要求各小组独立运作，不得干扰或者毁坏其他小组的成果，但在原材料收集上，可以互相合理竞争。
4. 活动过程中，培训师注意观察各产品小组的部件分解状况，同时记录一些突发事件的情况，以便总结时作为案例。
5. 两个小时时间结束之后，培训师按照活动开始时的小组申报顺序让各产品经理上台展示本小组作品，主要包括功能、理念和创新亮点。每项产品



在展示时，培训师提醒其余各产品小组要寻找到一两点可以用在自己产品上的创新部分。

6. 所有展示结束之后，培训师引导学员进行一些讨论，主要包括整体框架设计创新意识和如何借鉴优秀的创新思路。

相关讨论

1. 本小组在做整体设计时，是从哪些方面进行考虑的，功能、外观还是科技性？
2. 在对整体产品进行分解时，是否对本组学员的倾向性有过考虑？
3. 产品最重要的部分由几个人完成？为什么如此分配？
4. 对于给定的基础材料，是否适合制作本小组的产品？需要从哪些方面进行改进方能利用？需要哪些额外的材料？小组是如何获得的？
5. 在整合最终产品的时候，是否有意外发生？最后是如何解决的？
6. 对于本小组的作品，你们最满意哪一部分？这一部分完成得顺利吗？
7. 关于整体产品的创意和产品的细节创意，能够总结出哪些异同点来？

总结

1. 为了激发学员的创新意识，培训师最好要在各产品小组申报完产品说明之后再发给基础材料，并且为已经领到材料的学员另外设置“工作”地点。如果条件允许，可以为每组多准备两张 0.25 平方米左右的硬纸板，增加选择度。

2. 如果各小组之间不能完全隔离开，则培训师需要进行巡视，对于很明显抄袭其他小组创意的行为进行制止。

3. 产品构建过程中，培训师要提醒各小组确保产品能够完成展示而不散架，否则算作产品未完成。

4. 在产品展示过程中，培训师要注意记录学员们反响很强烈的创意亮点，留在讨论阶段对这些创意的出发点和形成过程进行一些总结。

5. 对于完成产品创意平平的小组，培训师可以在展示过程中适当给予时间激发其临场创新能力。

6. 在讨论过程中，培训师还要注意引导学员对分解整体产品以及组合产品的创意思维进行探讨。



小贴士



参与人数：每小组不超过 10 人，不少于 8 人。

时间：3 小时左右。

场地：最好是有较大区域可以隔离开的室外场地。

道具：每小组 100 张 A4 纸、5 卷透明胶带、1 把剪刀。

应用：(1) 提升团队领导艺术。

(2) 团队创意的整合。

(3) 开拓创意思维。

(4) 创新思维的运用。



❖ 游戏 13 —— 造型之王

创新思维有很多时候仅仅停留于脑海中，这是思想和运用层面的差异所导致的，某些时候这种情况可以用一句俗语来表达就是“说的比唱的好听”。解决这个层面的问题，关键就是根据实际情况来发挥想象力，这种受限的想象力并非真正限制了想象力的空间，反而是更加激发了想象力的目标导向。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练创造性思维并且将思维转化为成品的游戏。

步骤：

1. 培训师从学员中选拔出 3 名“特型演员”，学员自愿担任最好，然后其余学员分成三个小组，作为三个特型演员的专职特型团队。
2. 三个特型团队通过抽签为 3 名特型演员服务，并且将获得特型演员将要扮演人物的画像，分别是：牛魔王、葫芦娃和黑猫警长。
3. 特型团队将各自获得 100 张 A4 纸和三把剪刀作为基本材料，其余材料可以在培训场地周围合法免费获得，超过此限的材料不允许使用。
4. 特型团队各自有 1 个小时时间打造其所服务的特型演员，在此期间，特型演员会尽力配合团队的造型行动。
5. 1 个小时之后，各团队按照顺序派遣代表和特型演员上台为大家进行演示，并且讲解整个设计思路以及从画像生出来的灵感部分。
6. 演示完毕之后，培训师向学员们表示感谢，并且组织学员就有限创造性思维和运用实施进行一些探讨。

相关讨论

1. 所在特型团队要服务的特型演员最大特征是什么？与其要扮演的角色之间最大相似点是什么、最大不同点又是什么？



2. 要将角色特点移植到特型演员身上, 需要哪些工序和材料, 基本材料足够使用吗?

3. 团队成员都通过什么方式获得了哪些额外材料? 这些材料在整个造型工程里对效果有多大影响?

4. 团队是否确定了一个“总造型师”? 这个职能角色是如何选择出来的? 这个角色对结果有多少影响?

5. 团队分工是如何进行的? 与没有明确分工的团队相比, 效率上是否有明显差别?

6. 完成得最好的角色造型达到了几分相似度? 最高相似度部件是如何制作成功的?

7. 其余角色都完成了哪些颇具特色的造型设计?

总结

1. 在选拔“特型演员”学员时, 没有必要与角色图像进行对比, 首先看是否自愿, 如果人数不足则可以抽签决定。

2. 在造型力度上, 由于学员本身并非是真的演员, 因此必须以保全其原有状态为最优先原则, 即便学员本身同意对某些身体部位进行造型修饰, 也应该尽量少作变动。

3. 因为游戏并不具备完整的造型环境, 因此在讨论时, 培训师应该着力从各小组的部分造型设计中发现亮点并给予鼓励和支持。

小贴士



参与人数: 15 ~ 30 人。

时间: 2 小时左右。

场地: 具备较为宽阔活动区域的室内或者室外场地。

道具: A4 白纸和剪刀、角色画像 (可以从网上打印)。

应用: (1) 创造性思维的开发。

(2) 创造性思维的运用。

(3) 团队创新的协作。



❖ 游戏 14 —— 形体教育法

创新思维的起点往往是对现实改变的需求，这种改变并不一定像是著名企业家乔布斯那样的世界范围的改变，因为这不仅需要更多的资源支持，从一个可行性角度来看，绝大多数人也难以在创造力方面和乔布斯这类世界精英相比。反过来思考，既然我们无法对大范围的世界和社会进行创造性改变，那么着力于一些小层面和小范围的提升与改变，也是一件不错的事情。

游戏规则和程序

概述：

这是一个发散性思维能力训练及运用创新思维形成创造力的游戏。

步骤：

1. 培训师将《三字经》的前 12 句打印在几张大纸上，展示给大家。几分钟后问问大家对这些话的理解和感受。
2. 培训师将参与学员分成 3 个小组，作为三个形体教育设计团队，可以自行由内部确定一名设计总监。
3. 培训师宣布游戏内容：三个设计团队要在 90 分钟之内以《三字经》前 12 句的内容设计一套形体操，以传授给喜欢传统文化的小朋友（7 ~ 12 岁）。基本需求是：形体操基本风格要大方健康、积极向上，同时要与《三字经》相关的文字内容密切结合，有利于小朋友们能够迅速背诵相关词汇并且了解到一些相关的意思。
4. 设计完毕之后，三个团队需要依次展示他们的形体操，并且由一群真实年龄的小朋友来进行认可评定。最终获得最多小朋友认可的团队将获得优胜。
5. 培训师向获得优胜的团队表示祝贺，并且组织全体学员就设计形体操中的一些创新思维运用要点和关键进行探讨和总结。

相关讨论

1. 大家对需要进行形体操设计的这 12 句大体是什么感受？所设计的形



体操大概是什么特色的?

2. 团队内部对于形体操的总体风格是如何设计的? 设计总监起了哪些作用?

3. 在设计分工上, 小组是如何分配的? 什么特质的学员负责实际的动作设计?

4. 形体操初步成形之后, 团队进行了哪些设计修正, 是通过什么依据进行修正的?

5. 团队成员对小孩子的信息了解来自于哪里? 这些信息对于形体操的设计有何影响?

6. 在创新意识的运用上, 团队都经历了哪些意见分歧和意见融合? 最终的效果体现如何?

7. 在最后的展示大会之后, 小朋友都对设计提出了哪些意见? 这些意见是否可以修正到设计之中?

总结

1. 游戏需要寻找一些 7~12 岁的小朋友作为评委, 这个可以由受训学员所在企业通过某些名义和学校协商。

2. 《三字经》前 12 句内容: 人之初 性本善 性相近 习相远 苟不教 性乃迁 教之道 贵以专 昔孟母 择邻处 子不学 断机杼。

3. 由于是面向小孩子的形体教育, 因此内容上需要表达得有趣活泼一些, 培训师可以在大家进行设计的过程中通过观察给予一些公开的提示。

小贴士



参与人数: 15~40 人。

时间: 1 小时左右。

场地: 普通的教室即可。

道具: 展示《三字经》文字内容的打印资料。

应用: (1) 发散性思维的训练。

(2) 创造性思维的运用。



❖ 游戏 15 —— 奇妙生日会

当我们在学校参加考试时，需要将我们的思维能力转化成考卷上的文字答案；当我们在社会上参加工作后，需要将我们的思维能力转化成工作成果，可能是文字程序，也可能是合同订单，不必涉及具体细节，我们大部分时间也都在运用着我们的思维。这同时说明了，运用思维应该是人类最重要的能力之一，运用创新思维则是衡量人类创造力的重要因素之一。

游戏规则和程序

概述：

这是一个运用创新思维和进行目标导向性创新的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成三个小组，每个小组选出一名“生日人员”（意味着将要过生日的人员）。

2. 培训师让三名生日人员通过抽签确定自己的身份，三种可能身份是：跨国企业区域总裁（55岁）、特级小学教师（43岁）和不著名电影导演（36岁）。性别和学员本身性别一致。

3. 而后培训师按照一定顺序将三名生日人员分配到你原来不所属的小组中，要求三个小组作为“惊奇 Party 策划公司”的项目小组分别为三名即将过生日的人士策划一个奇异而惊喜的生日会，时间为一个小时，但三名生日人员只能与项目小组接触 10 分钟，其余时间将被培训师带到一个地方休息和等待。其中三名生日学员在返回家中获得这个惊喜之前的工作状态和个人状态可以在 10 分钟接触时间中获得。

4. 1 个小时后三名生日学员返回，三个项目小组将分别讲述自己的惊喜生日会设计，讲述完毕之后优先由相应的生日学员提问，而后其余项目小组成员可以就某些情况向设计小组和相应的生日学员进行提问。

5. 基本流程进行完毕之后，培训师组织学员就创新思维的运用层面进行一些探讨和总结。



相关讨论

1. 就三种身份而言，项目团队是从哪些方面来考虑服务对象的身份特点以及设计其惊喜元素的？
2. 从生日会的角度来看，有哪些通用元素可以利用？
3. 项目团队是否有考虑三名生日学员的扮演角色的家庭状况来实施具体的设计？如果考虑了，哪些条件可以让设计变得更加有效和有趣？
4. 在创新思维运用上，有哪些地方添加了创新的元素？这些元素可以为整个生日会增添什么意外惊喜？
5. 除去惊喜之外，生日会还要求有奇的方面，项目团队在这方面是如何考虑的？
6. 整体而言，在设计生日会上，有哪些元素是一定要使用而哪些元素又是一定要避免出现的？

总结

1. 生日学员的身份可以根据参与培训学员的具体情况进行改变，某种程度上，与学员日常生活越接近的身份越好。
2. 培训师在选定生日学员之后，需要跟生日学员交代清楚，整个游戏中都需要显示出相关身份的特点来，虽然某些性格还是可以保持自己本有的。因此，生日学员最好是自愿担任的。
3. 如果条件允许，可以拨出一部分资金来购买一些实际用品，增强现场实际感，同时也为学员运用创新思维提供更加广泛的选择余地。

小贴士



参与人数：20~30人。

时间：2小时左右。

场地：较为宽敞的教室即可。

道具：记录和展示所用的纸笔、一些生日会必备用品。

应用：(1) 运用创新思维的训练。

(2) 目标导向创新训练。

(3) 加强团队协作。



❖ 游戏 16 ——理想的工作环境

舒适健康的工作环境有助于公司员工的想象力和创造力的正常发挥，而创造这一环境的过程更可以让员工们的想象力得到锻炼。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养团队创新能力的游戏。

步骤：

1. 将学员分成 5 人一组。给每个小组一些纸和笔，建议每个小组的人围成一圈坐在桌子旁。
2. 告诉他们现在他们工作的这栋大楼将要拆除重建，新的设计将更多的体现人文的理念，所以现在要他们设计一下他们心目中的大楼是什么样子，怎样才能够创造出更舒适、更时尚的工作环境，更好地提高工作效率。
3. 让每一个小组为新的办公大楼设计出一张草图，平面图或者立体图都行，鼓励每个成员都参加，但是在设计的过程中要保持安静，各个小组不能与其他小组讨论他们的计划，更不能说出他们的设计。时间为 15 分钟。
4. 将各小组的设计图纸挂起来，并请每个小组的成员向其他人解释该组设计的含义。

相关讨论

1. 你理想的工作环境反映了你什么样的价值观？
2. 你与你的团队意见是否相同？如果有不同意见你们是如何解决的？应该怎样进行彼此的交流？

总结

1. 每个人理想中的工作环境一定反映了他的价值观和人生观，同样也反



映了他的创造力，很难想象一个将房间的主色调设计成灰色的人会喜欢去KTV，同样，大家对于一个公司的共同设计也反映了这个公司的理念与价值。

2. 在小组设计的过程中，不同的人要扮演不同的角色，有些人发挥想象力，想出好点子，另一些人则可以进行图纸的具体描绘，但是最重要的是一定要有一个运筹规划、统领全局的人，因为只有这样才能决定如何取舍大家的不同意见，才能让设计顺利进行下去。

3. 作为组员，要尊重别人的意见，积极贡献自己的点子，讲究沟通与合作，获得整个小组的利益最大化。

小贴士



参与人数：5 人一组。

时间：30 分钟。

场地：室内。

道具：图画板、彩笔等绘图工具。

应用：（1）创造性地解决问题。
（2）团队合作精神的培养。



❖ 游戏 17 —— 创造能力测试

本游戏包含许多测试题，可以测出一个人的创造力水平。

游戏规则和程序

概述：

这是一个测试学员是否具备创造能力的游戏。

步骤：

1. 培训师发给每位学员一张如下所示的答题卡，让他们根据自己的情况对每道题作出判断。

- (1) 我认为，只提出问题而不想获得答案，无疑是浪费时间。
- (2) 要我想对什么事情产生兴趣，总比别人困难。
- (3) 我认为，合乎逻辑的、循序渐进的方法是解决问题的最好方法。
- (4) 有时，我在小组里发表意见，似乎使一些人感到厌烦。
- (5) 我花大量时间来考虑别人是怎么看我的。
- (6) 我认为，做自己认为正确的事情，比力求得到别人的赞同要重要得多。
- (7) 我不尊重那些做事似乎没有把握的人。
- (8) 我需要的刺激和兴趣比别人多。
- (9) 我知道如何在考验面前保持自己的内心镇静。
- (10) 我能坚持很长一段时间来解决难题。
- (11) 有时我对事情过于热心。
- (12) 在特别无事可做时，我倒常常想出好主意。
- (13) 解决问题时，我常单凭直觉来判断“正确”和“错误”。
- (14) 解决问题时，我分析问题较快，而综合所收集的资料较慢。
- (15) 有时我打破常规去做我原来并未想到要做的事。
- (16) 我有搜集东西的癖好。



- (17) 幻想促进了我许多重要计划的提出。
- (18) 我喜欢客观而又理性的人。
- (19) 如果让我选择，我宁愿当一个实际工作者，而不当探索者。
- (20) 我能与我的同事或同行们很好地相处。
- (21) 我有较高的审美感。
- (22) 在我的一生中，我一直在追求着名利和地位。
- (23) 我喜欢那些坚信自己结论的人。
- (24) 灵感与成功无关。
- (25) 争论时使我感到最高兴的是，原来与我观点不一致的人变成了我的朋友，即使牺牲我原先的观点也在所不惜。
- (26) 我更大的兴趣在于提出新建议，而不在于设法说服别人接受建议。
- (27) 我乐意自己一个人整日“深思熟虑”。
- (28) 我往往避免做那种使我感到“低下”的工作。
- (29) 在评价资料时，我觉得资料的来源比其内容更为重要。
- (30) 我不满意那些不确定和不可预计的事。
- (31) 我喜欢一味苦干的人。
- (32) 一个人的自尊比得到别人敬慕更为重要。
- (33) 我觉得力求完美的人是不明智的。
- (34) 我宁愿和大家一起工作，而不愿意单独工作。
- (35) 我喜欢那种对别人产生影响的工作。
- (36) 在生活中，我常碰到不能用“正确”或“错误”来加以判断的问题。
- (37) 对我来说，“各得其所”、“各在其位”是很重要的。
- (38) 那些使用古怪和不常用词语的作家，纯粹是为了炫耀自己。
- (39) 许多人之所以感到苦恼，是因为他们把事情看得太认真了。
- (40) 即便遭到不幸、挫折和反对，我仍能对我的工作保持原来的精神状态和热情。
- (41) 想入非非的人是不切实际的。
- (42) 我对“我不知道的事”比“我知道的事”印象深刻。
- (43) 我对“这可能是什么”比“这是什么”更感兴趣。



(44) 我经常为自己在无意中说话伤人而闷闷不乐。

(45) 即使总是得不到回报，我也乐意为新颖的想法花费大量时间。

(46) 我认为“出主意无甚了不起”这种说法是中肯的。

(47) 我不喜欢提出那种显得无知的问题。

(48) 一旦任务在肩，即使受到挫折，我也要坚决完成。

(49) 我不做盲目的事，也就是我总是有的放矢，用正确的步骤来解决每一个具体问题。

(50) 从下面描述人物性格的形容词中，挑选出 10 个你认为最能说明你的性格的词。

精神饱满的	有说服力的	实事求是的	束手无策的	有献身精神的
有独创性的	性急的	高效的	乐于助人的	坚强的
老练的	有克制力的	热情的	时髦的	自信的
不屈不挠的	有远见的	机灵的	好奇的	有组织力的
铁石心肠的	思路清晰的	脾气温顺的	爱预言的	拘泥形式的
不拘礼节的	有理解力的	有朝气的	严于律己的	精干的
讲实惠的	感觉灵敏的	无畏的	严格的	一丝不苟的
谦逊的	复杂的	漫不经心的	柔顺的	创新的
泰然自若的	渴求知识的	实干的	好交际的	善良的
孤独的	不满足的	虚心的	观察敏锐的	易动感情的
谨慎的	足智多谋的	自高自大的	有主见的	

2. 做完后，组织学员进行讨论，分析自己和别人的创造力水平。

相关讨论

1. 你认为这些测试题对于认识自己有帮助吗？

2. 你会把这些题介绍给其他人吗？

总结

1. 美国心理学家尤金·劳德塞，设计了上面的测验题，并指出试验者只需 10 分钟左右的时间，就可以测出自己的创造力水平。试验时，只需在每一句话后面选择同意、不同意或不清楚即可。回答必须准确、忠实。

2. 这些题没有正确答案，即它只重视过程而不是结果。每个人在做这些



题时，也是审视自己的过程。所以做题时不要思前想后，一切凭借直觉，得出的结果才是最准确的。

小贴士



参与人数：集体参与。

时间：15 分钟。

场地：教室。

道具：测试题卡片、笔。

应用：(1) 创造力提高。
(2) 自我认知测试。

突破固有思维的游戏



创 新



❖ 游戏 1 —— “成功”之路

成功当然有很多种，但有些只能属于短暂的成功，而有些则可以归于长期的成功。长期的成功总是充满着更大的风险，而且需要更多的付出，因此虽然我们在很多时候都知道应该选择长期的成功，但迫于现实而不得不在最后降低了标准，从而导致了平庸的人生。

游戏规则和程序

概述：

这是一个激发学员坚持创新和用长远眼光看问题的游戏。

步骤：

1. 培训师的开场白：我给大家讲一个故事。在我讲故事时大家可以拿起桌子上的彩笔自由涂画；可以用提供的白纸叠叠纸飞机；也可以靠在椅子上，在头脑中想象我所讲的故事正发生在我们这个城市、这个公司、你所在部门甚至就是你自己的身上！总之，希望大家都能够尽量放松，但必须保持安静。

2. 培训师向学员讲述附录中的“成功之路”的故事。

3. 要求学员进行自由讨论，培训师在适当的时候给出两条自己的观点，看看大家是否可以达成共识：

* 创新精神的培养很不容易，特别是要培养他人的创新精神。但是，试图压制创新精神，则是相当容易的事情。

* 对创新的认识以及对如何培养创新精神的感知会使我们懂得如何尽量避免故事中所发生的事情。

4. 然后把所有学员分成六个小组，分别就开阔思维、感知力、公正性、培育新思维、激励创新和明确目标这六个主题进行讨论并记录相关讨论内容。时间是 20 分钟。

5. 讨论时间结束之后，安排各小组进行总结和结果展示。



相关讨论

1. 你怎样看待故事中的主人公最后的妥协?
2. 如果主人公便是你自己,你愿意追求一种什么样的成功?什么原因导致你做出这种选择?
3. 为什么社会的发展在事实上是由少数人推动的?如何通过故事中发生的事情理解这个观点?

总结

1. 本游戏的目的是使参与的学员发现创新力是怎样被最终扼制的,并让学员充分认识到由此所造成的损失。游戏中的故事表达了一个讽喻:故事中的人物形象实际代表的便是我们现实中的形形色色的人物,包括那些年长的、年幼的。通过他们象征性的动作和反应,展示了创新被扼杀的普遍事实。虽然,故事中的这些人物存在文学上的夸张。

2. 创新精神自始至终贯穿于故事情节中:

- 1) 孩子画了一朵另类的花,由于不符合老师的要求而受到批评和唾弃。
- 2) 孩子将那幅画藏了起来。
- 3) 孩子画了和大家一模一样的花:孩子的创新精神被扼制了。

3. 为什么世界上有存在了一百多年的强大公司?为什么那些已经成为巨无霸的大公司仍然会每年投入大量的资金作为研发之用?这是一些值得思考的问题,也说明了创新的重要意义,它不仅是延续发展的基础,也是向更高目标前进的基础。

小贴士



参与人数: 全体参与。

时间: 1.5 小时左右。

场地: 教室。

道具: 足够的纸和笔。

应用: (1) 培养创新意识。

(2) 培养长远眼光。

(3) 逆向思维训练。



附件：

成功之路

正如这个世界的商业圈经常发生的那样，一个才思敏捷、富于创新的男士总能得到晋升。

他已连任三年某一区域的分部主管，然而这一头衔和职责似乎令他觉得有点压力重重、疲于应付。工作场所更替至公司总部的同时，他和他的家庭也发生了重大改变。

当他在新的办公地点安顿后，这个头脑聪颖的男士发觉：他的新办公室比原来的更大，他的权力范围比原来的更广，他的手下表现得相当友好，他的上司对他自然非常支持。他感到十分舒心，因此他感到这个新职位和新环境似乎不再像以前那样压力重重了。

这个热衷创新的男士十分高兴：他敬佩他的上司。挑战正合他的胃口，引发一场变革也是他的最爱：他曾多次为原来所在的地方分部带入了新的思潮，他曾领导制定了公司的客户服务项目，他的部门也是第一个采用弹性工作时间的部门。

按捺不住心中的急迫之情，他快速回到了自己的办公室，并开始思考备选方案。

他疯狂忙碌了一天，第二天早上他依旧耕耘不辍。然后，正如他一如既往的那样，他把这一天半考虑出来的东西搁在了一边，去从事日常的事务。

过了几天，上司来到了他的办公室，向他询问项目的进展情况。“做得怎么样了？你现在有什么可以呈报的吗？”上司的语气中带着热切和期盼。他得意地把这几天的工作成果一一陈述：他独创的想法，他制定的多种备选方案，他说他只需要不多的时间就能完成余下的任务。

“等一下，”上司打断了他，“我不想听到什么可能和也许，我要的是确定的答案——而且必须是现在！”他瘫坐在椅背里，面对上司的愤怒一脸茫然。上司用严厉的口吻继续说道：“你必须懂得如何用我们一贯的做法来解决问题，就像其他部门的副总经理那样，本公司的成功之路早就如此。再试试看，但这一次你必须好好斟酌。”

上司走了，使劲地摇着头。他把被否定的方案放在了书桌最底下的抽屉里。

在他着手这个重要项目不久后的一天，他前往他孩子的学校进行一次回访。作为一个富有爱心的父亲，他欣赏着挂在学校走廊橱窗里儿子的画，心



里非常自豪。那是一朵怒放的花，它是如此美丽，以至于使陈列一旁的其他作品都相形见绌。作为父亲的他心里十分明白：儿子现在正一直很努力地做当天要交的读书报告。

当他正在观察教室的时候，无意中听见老师正在对儿子的作业发表评论：“你完成的报告应该还是不错的，但是有些地方你可能标新立异过了头。所以我不得不让你再做一遍，直到你和其他人做的一模一样。而且你画的那朵花也不对：你画的那朵花的茎不是绿色的，而是蓝色，所以它就与众不同了；花瓣的颜色应该是黄的，你看。”男孩很崇拜他的老师，他总是遵照老师说的去做。父亲看着儿子把那幅画拿了下来。

当天晚饭时，父亲和儿子谈起了那份读书报告的事。“我能理解你的报告为什么没有通过，照着老师说的去做，那才是你的成功之路。”儿子默默地听着父亲的教导，男孩尊敬并爱着他的父亲。“再试试看，但是这一次你得好好斟酌斟酌。”父亲说，“那朵花也得改一改。”

吃完晚饭，男孩撕毁了原来的报告，并把碎纸片统统扔进了垃圾桶；但他没有撕掉那幅画：他把它挂在了壁橱门的背面。

第二天早晨，这位男士被要求去和委员会碰一次面。他的上司告诉他委员会对他的项目会有所帮助，他们能够引导他如何接近所谓的“公司方式”。男士喜欢尝试新的方法，喜欢学习新的事物，因此他立即前往会议室。

今天的议事日程表已经放在他的桌上。委员会主席说一切都将按照上面所写的来做，不允许有任何的增加和补充。男士耐心地等待，看看有什么可学的，他尊重并敬佩他的同事们。提议和动议被不断提出，男士认为有些一针见血、正中要害。

但是就没有其他更好的提议了吗？他质疑，于是试探性地提出自己的丰富多彩的选择方案，还不时地问一两个“要是这样，将会怎么样？”的问题。可是，每次他试图继续下去时，委员会里的某个成员便会来教导他。

“我们这里不那样办事，我们只考虑白纸黑字写出来的东西，这是我们可靠的、真正的成功之路。这是我们公司的一贯做法。”

起先，男士提出了很多的问题，他想要找出其中的原因，探索出各种各样的想法，但是随后他发觉每一个委员会成员都对他的问题嗤之以鼻，他学会了所谓的公司做法，尽管他更喜欢自己丰富多彩的办事风格。

那天晚上，父亲试图帮助孩子去完成报告。男孩已经将老师的要求带回了家，父亲帮着儿子一起研究老师眼中的成功报告是怎样的。男孩深爱着他



的父亲，但男孩也喜欢尝试新东西，“我不能为书中的人物像着色吗？”男孩很想用他的水彩笔涂涂画画。“不行，老师要求只能用钢笔。”父亲教导道。

“为什么在读书报告中不能谈谈我对这本书的讨厌之处？”儿子问。“因为，儿子，老师只想知道你为什么喜欢它而不是为什么讨厌它。”父亲回答道。儿子又问：“不能用电脑的文字处理软件来完成它吗？”“要求上这里写着‘手写’。”父亲回答。“我想带上我的随身听，爸爸。我想在介绍书中人物时放一点音乐。”儿子又追上一句。“你只有5分钟的时间，儿子。你得明智一些，按老师说的去做。”

他们再一次审慎地看了一遍要求。男孩费劲地遵照它们执行，终于读书报告完成了。男孩不怎么喜欢现在这份报告，他觉得它很呆板，但是他的父亲却很欣赏（他想要取悦他的父亲）。

接下来的一周，男士不辞辛劳、夜以继日地做着他的项目。他不知道自己已经改了几次原稿，唯一清晰地留在脑海中的是委员会给予的谆谆教导。

时不时地，他感到自己又重新回到了以前根深蒂固的思考方式，但严格的规定使他很快压制了这样的冲动。最终复核一遍后，男士把计划书送达部分委员会成员的手中。

几天之后，评语纷至沓来：“不要这么做，太激进，太令人失望了。”“很不错！多年以来，它被证明总是成功的。”“很有逻辑，白纸黑字清清楚楚。”“你几乎已经掌握了它——公司的方式。”根据每个人的评语，他又修改了一下计划书，终于做完了这份报告。他一点也不喜欢这份计划书，但不管怎样，明天是最后期限。

他提前一天提交了计划书，他想让他的上司喜出望外。开车回家的路上，男士感到舒服了一点，对自己也更有信心了，他承认委员会的智慧着实帮他完成了整个项目。奇怪的是，他为什么一点也感觉不到兴奋呢？

他确信：他正走在通往成功的大道上。当然，没有刺激，也没有电击时的兴奋感。而在从前，他每完成一个项目之后，总感到精神振奋、生机勃勃、红光满面，这或许是以前工作方式太辛苦所致。而相比较之下，公司的方式更轻松、更稳妥。

在接儿子从篮球训练场回家的路上，他问起了关于读书报告的事。“今天老师把它们发下来了，我得了个A。”儿子说。“太好了！看你干得多棒！”父亲拍了拍儿子的肩膀，“现在你认为老师的方法怎么样？”男孩轻声但很坚定地回答：“好吧，我认为我一点儿也不觉得它怎么样。”“那就对了。”父



亲和蔼地解释道，“但这种方法更省力，儿子。”

（男孩尊敬并爱着他的父亲，但是这一次他不打算把新布置的科学研究计划的家庭作业告诉父亲。他一个人的力量已经绰绰有余，他不需要父亲的帮助。他已经明白了“成功之路”的真正含义：就是照着老师所说的去做。）

第二天一早，上司把男士叫进了他的办公室：“请坐，请坐。我们要交流交流。”上司开始发话，“嗯，我已经看过了你的计划书，并且和我同级的经理也传阅评论过了，我可以看出委员会的忠告已经起了作用。”男士坐在那里安静地听着：他尊重他的上司。

“恭喜！恭喜！你终于领会了公司的方式，你正走在成功的路上。”上司起身和男士握手祝贺，“现在，我们又有了一个新任务，但是我们想要你充分发挥你的创造力来把它做得更好。这项计划是关于如何提高我们公司员工的工作质量的，前一次的项目你完成得相当好，希望这一次你也能在追求成功的同时把这项工作做得更好。”接下来上司把这个项目细节讲了一遍，他做了很多笔记，但是一个问题也没有提。

（那天晚上，他平静地离开了办公室。他一点也不兴奋，反而感到空虚。这个新项目根本算不上挑战，它至多不过是遵循公司的方式取得成功的又一个例子罢了。他不打算立即开始着手这项工作，他意识到他不应该马上动手。毕竟，他已经懂得了什么是“成功之路”，那便是照着公司的要求去做。）

一回到家，他想他应该跟儿子谈一谈。刚踏入儿子的卧室，父亲就注意到儿子的书桌上放着一幅画。他走上去，注视着这幅水彩画，父亲的脸上露出了骄傲的微笑：儿子已经学会了如何画花——如何按照老师说的画出一朵美丽的花，他走在了“成功之路”上。

（那朵花很美：茎是绿色的，花瓣是黄色的。）



❖ 游戏 2 —— 改变你的习惯

一听到要改变习惯，很多人往往便会产生些许抵触的情绪，还有一些人会因此导致许多不适应。但是改变习惯也同样可以带来很多价值，并且，改变习惯并不意味着需要改变所有习惯，只要能够因时制宜、积极调整，总会比那些僵化古板的人们获得更大的益处。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员学会改变思维的游戏。

步骤：

1. 让学员们双手抱拳，然后让他们观察自己的抱拳方式，即他们的手指是怎样交叉的，是左手拇指在上还是右手拇指在上？
2. 请大家松开双手再重新抱拳，这次要求手指交叉的顺序要和上次相反。观察每位学员的反应速度。
3. 告诉学员，虽然这个改变很小，却足以使某些人感到不自在，觉得自己的生活习惯被破坏了。让他们想象一下在现实工作中，由于环境或人为原因迫使他们改变时，他们是否感到不自在并因此影响心情和工作。
4. 组织学员进行一些相关讨论。

相关讨论

1. 哪些因素会导致你对改变习惯的抵触？这些方面是可以克服的吗？
2. 改变习惯之后，如果尝试着进行适应，是否可以克服前面的一些负面影响？
3. 当需要应对一些突然或者快速变化时，你认为改变可以提供哪些有利的影响？



总结

1. 随着年龄和成就的增长，人们会越来越不习惯改变。你是否还有这样的记忆？在你年少且一无所有时，你崇尚拼搏和向往丰富多变的生活。可是当你已不再年轻甚至小有成就时，面对改变你就没那么大兴趣了，甚至会因为一些小小的改变而感到不自在。这种享受安逸的惰性本无可厚非，但是如果让它存在于工作中是否合理呢？

2. 改变随时存在，或许还没有降临我们的身上，但谁也无法保证改变永远不会光顾我们。而要想在情况来到之后有应对的能力，就应该随时注意尝试进行一些改变、积极地调整改变带来的不利影响。

3. 所有的创新都来自于改变，那么所有崇尚创新以及希望要有所创新的人们，必须接受改变所带来的负面影响。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：10 分钟左右。

场地：可以容纳相应学员人数的场地。

道具：无。

应用：(1) 勇于改变，打破常规。

(2) 积极应对变化。



❖ 游戏3——巧断分家案

“从另一个角度看问题”，这是对创新产生的高度概括。然而如何从另一个方向看问题，以及从另一个方向怎么看问题，都不是人人可以办到的事情。本游戏将给学员提供一个难题，看看大家有没有从另一个角度看问题的能力。

游戏规则和程序

概述：

这是一个教导学员从另一个角度看问题的游戏。

步骤：

1. 告诉所有参与的学员，在游戏中，他们都是可以对案件作出裁决的官员，要求大家仔细听取案件的情况，最后给出裁决。
2. 培训师用一种神秘而严肃的语气公布下面的案情：京城中有一名财主，生有两个儿子，死后将财产都留给了两个儿子。但是两个儿子都以为对方比自己分到的财产更多，于是纷纷向官府起诉，要求把对方多余的财产拿出来再分。请各位官员进行裁决断案。
3. 给大家5分钟思考时间，然后邀请一些学员发表他们的看法。

相关讨论

1. 游戏中案情的关键点在哪里？
2. 最具创意的裁决办法是什么？

总结

1. 这是一个宋朝著名官员所断过的案件。案件中隐藏了一条重要的信息，如果学员具备敏锐的眼光，通过这条信息就可以得出最佳的断案办法。
2. 游戏公布的案情，明确显示了两个儿子都认为对方分到的财产更多，



这便是最佳的突破点，而转换一下思考角度，也即是说这两个人只要得到对方所分得的家产，那么就应该会满足而无怨言，这便是这个游戏的最终答案。

3. 乍看之下，这个案件还可以有其他很多解决办法，比如派遣廉洁的官吏清查财主的总家产，直接一分为二，如此两个儿子也会接受。但如果学会变通，抓住事物关键，从其他方向着手，就能明白，互换财产是最简单的办法。

4. 我们要学会转换角度看待问题，因为这不但可以解决问题，或许还能够提供新的价值。比如著名的可口可乐饮料，最初只是作为药店用来止咳镇痛的药物，但作为饮料销售之后，风靡了全世界。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：10 分钟左右。

场地：教室。

道具：无。

应用：(1) 把握事件的关键。
(2) 创造性地看待问题。



❖ 游戏4 —— “天才”学员

有些事情很奇妙，乍看之下，我们会完全被其结果所震惊。然而，若当你具备一定的逻辑思考能力，这些奇妙的事情就会在你面前展现极其简单的本质，或许这个时候，你应该更佩服自己，而不是你本来要呼之为“天才”的人。

游戏规则和程序

概述：

这是一个教导学员学会逻辑思考问题的游戏。

步骤：

1. 事先与一名学员协商好，请他扮演一名天才。
2. 在游戏开始时，为大家介绍这名天才，主要是速算方面的能力，要尽可能神乎其神。
3. 而后进行演示，让其背对黑板，面朝大家。
4. 在黑板上写下一个三位数的数字，记住该数字的个位数字不得与百位数字相同。
5. 然后将这个数字的个位与百位交换，再用原始数字减去这个新的数字，这个新数字必须是三位数，取其绝对值。
6. 将得到的数字的个位与百位互换，比如 213 变成 312，然后再相加，比如 $213 + 312$ 。
7. 问天才答案是什么，天才将会胸有成竹地说出正确答案。
8. 可以连续进行三四次，让大家猜一下天才速算能力的来源。

相关讨论

1. 当第一次看到“天才”极其快速的运算能力时，你是什么感觉？有没有想过其中的原因？



2. 有哪些学员快速知道了天才之所以是天才的原因？他们是通过什么方式知道的？

总结

1. 本游戏的答案是唯一的 1089，其实了解“天才”的内幕也很简单，用两三个数验证一下就明白了。

2. 用逻辑思维思考问题是我们所必须具备的技能，而有些学员会出于对数学的先天恐惧感，根本就没有勇气去进行验证，由此失去了发现规律的机会，这是要引以为戒的。

小贴士



参与人数：全体参与，一名学员扮演天才。

时间：20 分钟左右。

场地：教室或者有黑板的室内。

道具：粉笔等书写工具。

应用：(1) 逻辑思考能力培养。

(2) 逆向思维训练。

❖ 游戏 5 —— 规则的改变

俗话说：“没有规矩，不成方圆。”在我们的生活中，也存在着许多框架规则，上到国家法律，下到家庭规则，无时无刻不在影响着我们。当然，国家法律规定着国家公民行动的最高准则，人们不应该去思考违反的问题。然而，并不是所有的规则都是有利的，人们却又不由自主去遵守这样的规则，因此又有“不破不立之说，”意思是，不打破旧的不合时宜的规则，也就很难造就新的有效率的更好的规则。

游戏规则和程序

概述：

这是一个突破固有思维，培养灵活应变能力的游戏。

步骤：

1. 培训师组织学员们排成一个半圆形面朝自己。
2. 培训师手持一只乒乓球拍，然后严肃地告诉大家：待会儿我要进行颠球，请大家认真看我的颠球和我的指令。第一次培训师首先颠 3 个球，并且喊出个数“1”、“2”、“3”，然后将球拍旋转一圈正面朝上（这个动作要随意并且快速），告诉大家当喊“开始”后要进行鼓掌；第二次培训师颠 2 个球，并且喊出个数“1”、“2”，然后将球拍旋转一圈半反面朝上（这个动作要随意并且快速），告诉大家当喊“开始”后要互相两两击掌。并且问大家是否明白了。
3. 当大家都表示明白之后，培训师开始进行测试。第一次颠球两个，同样喊个数，将球拍旋转一圈半反面朝上并喊“开始”，如果大家互相两两击掌，则培训师表示赞许并继续。第二次颠球三个，并且喊个数，将球拍旋转一圈正面朝上并喊“开始”，如果大家进行鼓掌，则同样表示赞许并继续。



4. 接下来，培训师需要改变一下。这一次颠球 5 个，同时喊出个数“1”、“2”、“3”、“4”、“5”，然后将球拍旋转一圈半反面朝上并且喊“开始”，看看有没有学员知道该做什么动作，如果学员们没有动作，则继续喊“开始”要求大家开始做动作。如果大家的动作做得很混乱或者做的是鼓掌，培训师应该使大家安静下来，并且告诉大家全部或者有一些学员做错了，不合格，需要重来。等大家平复心情之后，培训师继续颠球，这一次颠 4 个，同时喊出个数“1”、“2”、“3”、“4”，然后将球拍旋转一圈正面朝上并且喊“开始”，看看学员们的动作如何。

5. 从通常的情况来看，这一次依然会有学员做错或者甚至全部做错，培训师必须要继续进行，颠球个数任意，但是将旋转球拍一圈或者一圈半的动作放慢，看看大家能不能发现其中的玄妙之处：球拍旋转一圈正面朝上代表鼓掌，球拍旋转一圈半反面朝上代表击掌，和颠球个数完全没有关系，其中喊出的颠球个数完全是扰乱大家的注意点的。通常在放慢动作之后，会有超过半数的学员慢慢掌握到真正的规则所在。

6. 最后培训师明确告知大家游戏的真实规则：在刚开始，颠球个数的单双是一种引导性规则，但并不是游戏需要的规则，仅仅是因为那个规则更加引人注目而已，但颠球可能颠上数百次，如果以个数即便是数出单双，也是非常冗长的事情，因此游戏不能以那样的规则来作为实际的规则。旋转球拍虽然不明显，然而却更加固定，只有两种可能，正面朝上和反面朝上，这样的规则更加适合长久使用。

7. 培训师引导学员就大家所理解到的规则发生了改变中的思路变化进行一些挖掘和讨论。

相关讨论

1. 为什么一个可能冗余的规则会引起大家的注意？培训师引导占了多大的影响？
2. 当发生错误时，有多少学员意识到规则已经改变？大家是如何发现真正的新的规则的？

总结

1. 本游戏的要点在于培训师并未明确告诉学员哪些是规则，仅仅是利用



引导性的语言和表达让学员们感到像是在传递规则，这是一种大多数人群的固有思维，培训师需要在总结中重点指出并进行一些分析。

2. 培训师可以就引导误区与学员进行更多的与现实相关的沟通和探讨。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：半小时左右。

场地：具备一定活动区域的室内或者室外场地。

道具：球拍、乒乓球。

应用：(1) 突破固有思维。

(2) 观察和信息认知。



❖ 游戏 6 —— 贪婪的装箱者

从一个聪明人的角度出发，我们可以预期，如果需要他解决一个问题，那么他一定会努力去寻找问题的最优解决方案。当然，最优解决方案在任何时候对于我们来说，也是极度需要的。但问题在于，最优解决方案的效率计算是从开始解决问题时进行计算，而我们在问题刚开始出现时，就已经需要承担在此之后的所有相关成本了，从这个角度来看，或许问题的最优解决方案并不是实际上的最优方案。

游戏规则和程序

概述：

这是一个突破固有思维和调整创新思维训练的游戏。

步骤：

1. 培训师首先为大家提出一个问题：一个财主累积了多年的财富，现在由于战乱需要搬家，因此他打发仆人去买了一些大小一样的箱子来装运自己的金砖。结果箱子买回来之后，财主发现由于这些年与不同的人进行生意往来，所获得金砖大小是不一样的，但为了装到马车上的需要，还是要用一样大小的箱子来装才行。于是财主交代仆人，赶快想出一个办法，用最少的箱子把这些金砖装进去，毕竟箱子太多的话，就要多雇一些马车，并且增加对财富统计的难度。仆人看着一屋子晃眼的金砖，又看看身后一堆箱子，陷入了苦恼之中。

2. 问题提出之后，培训师先给学员们 15 分钟时间思考，然后看看有没有学员可以给出一些解决问题的思路。如果有，则请其到讲台上与大家进行分享。

3. 如果没有学员想到解决思路，培训师可以为学员们提供一种思路：首先将金砖按照从大到小的顺序排列好，再把箱子也一顺溜的摆好。接下来先把最大的金砖装进第一个能够装进它的箱子里，由于这时候都是空箱子，并



且箱子肯定要比金砖大，所以只要按照箱子摆放顺序把这块金砖放进第一个箱子即可。然后按照这个思路，第二大的金砖也放进第一个能够装进它的箱子，如果刚才装最大金砖的箱子还可以放进这块金砖，那么就直接放进去，如果不行，则放进第二个空箱子。以此类推，第三、第四以及后边所有的金砖都按照这个思路放进可以容纳它的第一个箱子里，这样这个问题便获得了解决。

4. 在给出思路之后，给学员们5分钟，看看大家有没有什么异议要提出。可能会有某些学员认定这并不是最好的方法，培训师在这个时候可以肯定地回答：的确，从理论上来说，这并不是计算上的最少的箱子装法，但从实际来说，这却是一个效率和结果都可以获得优良的解决方案。毕竟，几十个箱子计算起来也不是太复杂，但在实际工作中，可能有运到几十万箱子上千万货物的时候，再去进行理论上的最优选择，将极大增加问题等待处理的时间，这样的时间成本可能即便有了最优方案，也是不切实际的做法。

5. 培训师说：刚才解决问题的思路在计算机科学上有一个著名的名称叫“贪婪算法”。我们都知道计算机的计算能力是目前我们所拥有的最高计算能力，这说明，某种程度上计算机要承担这类问题的最优解计算也是很耗费时间的，并且，采用“贪婪算法”，其效率对于计算机这种注重效率的设备来说，其结果也是可以获得认可的。如果固守最优解的思维模式，那么便有可能陷入无穷无尽的方案计算上而不是把精力用在问题的解决上面了。

6. 培训师组织学员看看他们对于这类采用“贪婪算法”的问题解决思路还有什么需要讨论的。

相关讨论

1. 从“贪婪算法”的解决思路上，我们可以得出什么结论？
2. 如果箱子只有几个，物品也只有几十件，那么你是否可以找到理论上的最优解？具体思路是什么？
3. 在生活之中，我们是否会囿于最优解决方案的束缚而经常导致浪费许多实际完成任务的时间？
4. “贪婪算法”在某种程度上可以认为是一个次优解决方案，请大家想想生活中还有哪些问题可以使用次优解就可以获得效率和成本的双重平衡。
5. “贪婪算法”的思路对于创新思维的意义有哪些可以值得借鉴的价值？



总结

1. 本游戏中，培训师应尽量先让学员们找到他们的方案，不管方案是最优、次优还是非优，都可以从一些角度拓展学员对问题的认识，从而获得更多解决问题的思路。

2. 本游戏的解题思路可能对某些学员来说理解起来有困难，培训师可以利用幻灯片采取图示的方法进行说明。如果学员希望从理论上获得明晰的认知，那么培训师需要明确告知，这并不是一个三两下就可以解决的简单问题，因此如果大家希望深刻了解的话，需要自己私下里再去进行一些相关的学习。

小贴士



参与人数：10 ~ 30 人。

时间：1 小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：展示题目和解题思路的相关设备。

应用：（1）突破固有思维训练。
（2）转换角度的创新思维训练。
（3）了解创新的次优思考模式。



❖ 游戏 7 ——化圆为方

20 世纪初，爱因斯坦一篇石破天惊的论文推出了著名的质能方程 $E = MC^2$ ，这证实了质量和能量是可以互相转化的，这样的创新打下了后来原子弹和氢弹研究的基础。同时，在更早的中世纪，还有神秘炼金术在研究将铅转换成金子方法，这说明长久以来，人们一直对于物质间的转化或者物质和非物质之间的转化相当感兴趣，人们总是认为，只要努力钻研，世界上的一切都是可以互相转化的。

游戏规则和程序

概述：

这是一个突破固有思维和调整创新思维训练的游戏。

步骤：

1. 培训师首先为大家讲述一个故事：公元前五世纪，古希腊哲学家安那萨哥斯拉因为发现太阳是个大火球，而不是阿波罗神，犯有“亵渎神灵罪”而被投入监狱。在法庭上，哥斯拉申述道：“哪有什么太阳神阿波罗啊！那个光耀夺目的大球，只不过是一块火热的石头，大概有伯罗奔尼撒半岛那么大；再说，那个夜晚发出清光、晶莹透亮像一面大镜子的月亮，它本身并不发光，全是靠了太阳的照射，它才有了光亮。”结果他被判处死刑。在等待执行死刑的日子里，夜晚，安那萨哥斯拉睡不着觉。月光透过正方形的铁窗照进牢房，他对方铁窗和圆月亮产生了兴趣。他不断变换观察的位置，一会儿看见圆比正方形大，一会儿看见正方形比圆大。最后他说：“好了，就算两个图形面积一样太好了。”安那萨哥斯拉把“求作一个正方形，使它的面积等于已知的圆面积”作为一个尺规作图问题研究。起初他认为这个问题很容易解决，谁料想他把所有的时间都用上，也一无所获。经过好朋友、政治家伯里克利的多方营救，安那萨哥斯拉获释出狱。他把自己在监狱中想到的问题公布出来。许多数学家对这个问题很感兴趣，都想方法解决这个问题，



可是一个也没有成功。这就是著名的“化圆为方”问题。

2. 培训师讲完故事之后，先给学员们5分钟时间推测一下关于“化圆为方”问题后来的发展状况。5分钟之后，看看都有哪些学员的预测是类似于最后经过一些数学家的努力，“化圆为方”问题终于获得了圆满解决。

3. 培训师：在严格的尺规作图体系下，“化圆为方”问题是无法解决的。这说起来也许很令人沮丧，但在科学界，这样无解的问题可不止这一个。这个问题之所以无法解决，原因主要在于尺规作图的要求是有限性，而圆周率 π 却是一个无限的超越数（这本身涉及高等代数的问题，培训师无须进行过多的说明，本游戏主旨也不在这里）。在几千年之中，有许多数学家并没有意识到 π 的无限性，结果在“化圆为方”问题中穷其一身，一无所获；而有了无限意识的韦达、斯涅尔和牛顿等人却认识到了这一点，他们果断放弃了这一无解的问题，转而投入到其他数学领域，正如我们所知，其中牛顿在无限思想的指引下，发明了微积分这一现代数学的基础。

4. 培训师这时候可以先在黑板上或者幻灯片上展示一个圆形，再在圆形的内部画一个内接正方形（就是一个在圆的内部而四个顶点都在圆周之上的正方形），而后又画一个圆的外接正方形（就是四条边都和圆周相切的正方形）。然后通过直观角度指出圆的内接正方形面积肯定比圆小，而圆的外接正方形面积肯定比圆大（如果有学员对此提出异议，培训师可以将其中的面积差异部分涂成其他颜色，当可解惑），那么请问学员们：大家觉得是不是一定会有一个正方形的面积能够和圆相当？从连续性角度来看，整个问题答案是肯定的。那么也就是说，和一个圆面积相等的正方形是肯定存在的，问题仅仅出在如何将它绘画或者计算出来。

5. 培训师：我们已经知道，严格的尺规作图无法完成“化圆为方”的命题，但在其他方式之下，这个问题却可以获得圆满解决，比如用代数计算的方法，我们可以知道一个边长为圆半径乘以 π 的平方根的正方形的面积正好和圆面积相等。

相关讨论

1. 从解决问题的角度来看，我们可以从“化圆为方”问题的解决中获得哪些经验教训？

2. 为什么有的人可以放弃一个无法解决的问题，有些同样聪明的人却无法释怀？这在创新中有什么警示意义？



3. 作为同样无法给予完美解决的“神秘炼金术”，它与“化圆为方”问题存在哪些差异和共同点？

4. 我们常说的“天下无难事，只怕有心人”激励人心的话可能会对人生带来什么样的桎梏？

5. 角度不同，问题的解决也不同，这给了创新上什么样的开拓性意义？

总结

1. 本游戏需要学员撇开其中一些难懂的高等数学知识，某种程度上来说，这也是一种突破固有思维的需求，培训师可以在总结时进行一些提示。

2. 如果在讲解了以上内容之后还有时间富余，培训师可以要求学员们搜罗一些现实中我们所遇到的难以解决的问题，看看换一个角度是否能找到有效的解决问题的方法。

小贴士



参与人数：10 ~ 30 人。

时间：1 小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：没有特别需要的道具。

应用：（1）突破固有思维训练。
（2）转换角度的创新思维训练。
（3）创新思维的逆向思考训练。



❖ 游戏 8 —— 生活创意

固有思维的形成往往都是经过了一个长期的时间，而要突破固有思维，顺利获得创新思维，也不是一蹴而就的事情。虽然创造从某种程度上来说是一种即时灵感，但对这种灵感的培育，也是需要经过不断的长期的训练的，这就要求我们在平时要注重多多观察和发现可以激发灵感的机会，并努力使自己的状态处于一种创新的常态之中。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员发散性思维和突破固有思维形成创新的游戏。

步骤：

1. 培训师为每位学员发一张 A4 白纸，要求大家在 10 分钟之内尽可能多地写出日常生活中需要的比较频繁使用到的物品，越多越好。
2. 让写出超过 20 种物品的学员分别上台与大家分享一下，看看大家的日常生活都能接触到哪些物品。
3. 分享完毕之后，给每位学员发 5 张空白 A4 纸，要求从刚才分享学员所念到的物品中挑选一项进行改进，以便使之更加有效或者具备更多功能。改进产品时间为 40 分钟。
4. 40 分钟之后，培训师抽取一些学员上台与大家分享他们的创新改进，每名学员有 5 分钟的讲述时间，而后其他学员有 2 分钟的提问时间。
5. 分享 6~8 名学员即可结束游戏，在组织学员进行讨论的过程中也可以视情况让更多的学员分享自己的一两点创新思路。

相关讨论

1. 你写了多少种日常生活用品？达到 20 种的标准了吗？如果没有，那么有哪些是被你所忽略但实际确实是日常用品的？



2. 在其他学员分享自己所写的日常用品时，有没有与自己所写的进行对比？不仅仅是物品种类，还包括品牌等可能表达同一类物品中其他品牌没有考虑到的特色和功效。

3. 如果分享学员所有物品和自己所写没有一项是重叠的（虽然这事实上概率相当小），你会选择哪一类物品中的一项进行自己的改进？

4. 在改进日常用品的过程中，有哪些思维固式难以突破？是因为自己的使用习惯还是考虑人们的接受习惯？

5. 分享改进产品的学员大概从哪些方面改进了产品？改进的主要思路是什么？

6. 你是否有更好的改进思路？如果有，在讨论阶段进行一些主动分享。

总结

1. 游戏主旨是为突破固有思维，寻找日常生活用品也是因为这些用品对我们形成习惯性思维最为深刻和频繁，如果学员能够从这些每天让我们重复动作的角度来改进产品，培训师都应该给予充分的鼓励，而后再分析其改进的实际逻辑性。

2. 创意思维对固有思维的突破是为了效率或者功能，某些时候学员可能无法准确把握创新的直接目的，导致产生一些无意义创新，培训师可以在讨论时进行一些总结，但为了保护学员的积极性，除非他们愿意主动分享，否则最好不要进行点名举例。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：2小时左右。

场地：较为宽敞的教室即可。

道具：记录和展示所用的纸、笔。

应用：（1）创新思维的多角度训练。
（2）突破固有思维和习惯训练。
（3）创新价值评判。



❖ 游戏 9 —— 引领未来创意

我们常说“习惯成自然”，一旦形成习惯的动作或者思维，可以节约我们很多需要重新思考的能量，但因此，这些动作和思维也成了我们所固有的、难以突破的桎梏。突破固有思维是创新中最重要的一环，因为创新的意义就是打破旧的、造就新的、更好的理念或者产品，如果不能明白这一点而大谈创新意识，是没有任何实际意义的。

游戏规则和程序

概述：

这是一个突破固有思维、激发创造潜能的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成 5 人左右的小组，每个小组可以内部自行确定一名小队长。
2. 培训师发给每个小组一张空白 A4 纸，要求大家在 10 分钟之内进行头脑风暴，写出 3 个存在于生活之中但你们认为可以改变的业务流程或者产品。
3. 写完之后，培训师宣布各小组要在刚才所写的三项业务流程或者产品中选择一项团队认为最迫切需要改变的，而后创造出 10 年之后这项业务流程或者产品升级之后所应该有的面貌和功能等细节。活动时间为 1 个小时，每个小组应该获得 10 ~ 15 张空白纸作为设计之用。
4. 只要在一个小时之内，各小组随时可以更换设计对象，但必须是本团队所写的三项之一，同时跟培训师说明以报备。
5. 完成设计之后，各小组派遣一名代表按照顺序上台为大家展示本小组的设计，要说明设计初衷以及使用十年之后对人们的生活将会有什么样的影响。
6. 培训师组织学员们就刚才所进行的设计对思维和习惯在创新中的影响进行一些讨论。

相关讨论

1. 在头脑风暴过程中，大家都对所选定的业务流程或者产品经过了几个



环节的考虑？从三个选项中选择一项进行详细设计会导致哪些困难？

2. 在接到详细设计的任务之后，团队对三个选项进行了哪些方面的分析来确定最终的选择项？

3. 最终选择项有哪些方面需要或者可以进行改进？改进之后成本方面发生了哪些变化，效率呢？

4. 改进之后的业务流程或者产品将对人们生活带来什么变化或者影响？是否有不方便之处可能导致人们的接受度产生变化？

5. 在产品设计中，因为受限于固有思维而没有得到突破的有哪些方面？如果可以获得更多的时间和资源，是否有希望突破？

总结

1. 第一步的三项选择可以改成五项上下，但不宜提供更多的选择或者更少选择。选择太多，则学员们的潜能不容易激发、思维难以突破；选择太少，则由于时间有限，学员们可能来不及找到有效的思路。

2. 由于突破思维并不是一件容易的事情，培训师可以根据情况允许学员们暂时离开培训场地到周围寻找灵感。

3. 设计过程中，培训师要注意观察各小组的资源分配和任务分配，这虽然不是创新的直接部分，但由于任务属于整个团队，如果团队组织上的无效度太高，则成员们的能力发挥也会大打折扣。

4. 为了更加容易找到各团队设计中的有效部分和无效部分，培训师可以预先安排一些观察员在讲述时旁观，并站在中立的立场上进行提问。如果学员人数不足，也可以小组之间互相提问。

小贴士



参与人数：15 ~ 30 人。

时间：2 小时以内。

场地：较为宽敞的教室即可。

道具：记录和展示所用的纸、笔。

应用：（1）突破固有思维训练。
（2）创新思维的转化。
（3）加强团队的组织与协作。



❖ 游戏 10 —— “智能手机”的创意战场

当前，智能手机已经极大地深入到我们的日常生活之中，而论及智能手机的品牌，则无非是苹果、三星这些电子产业巨头。不幸的是，曾经的手机业巨头诺基亚绝对无法归类到成功的智能手机品牌之中，令我们想不到的是，最早的智能手机概念就是诺基亚提出来的。可见，成功的产品不仅仅在于概念的创新，更在于实际产品要有创新的亮点。

游戏规则和程序

概述：

这是一个发挥个人创造力和集体创造力的游戏。

步骤：

1. 由培训师准备一些销量较小的山寨智能手机，并且在现场准备一个 Wi-Fi 路由。
2. 将 2/3 学员分成 2~4 人的小组，每组确定一个“产品经理”，每个小组就是一个项目小组。其余 1/3 的学员扮演路人甲和路人乙，负责评定那 2/3 学员的产品设计，其中每人将领到一个“赞”的举手牌。
3. 根据随机抽签结果，每个项目小组可以选取一部智能手机作为本小组产品的原型，可以使用 Wi-Fi 网络，要求在两个小时之内设计出一款具备竞争力的智能手机来。最终产品可以在白纸上用文字或者图像表达。
4. 剩下的 1/3 学员可以自由观看各小组的设计，但要求不得与项目小组的任何成员发生交谈，包括各种媒介，比如手势。但在接受咨询时可以通过点头和摇头来表达自己的意见。
5. 产品设计时间结束之后，由每小组的“产品经理”到讲台上为路人甲、路人乙、路人丙、路人丁讲解本小组的设计和理念，讲解的形式不限。讲解结束之后小组全体成员回避，由培训师统计获得“赞”（支持）的票数。



6. 这一轮产品设计完全结束之后，由得分最低的项目小组选择一款手机（必须是第一轮没有被选择的）作为所有小组设计的原型，时间和要求都不变，再次进行设计。

7. 结束之后，和头一轮一样进行展示和评分，最后评选出最佳产品设计小组。

8. 培训师组织设计人群和消费者人群进行讨论总结。

相关讨论

1. 本小组在选择产品原型之前，是否有讨论过整体的设计思路？

2. 在选择原型机上，“产品经理”是否组织小组成员进行过研究以找到更适合本小组整体才能发挥的机型？

3. 路人甲、路人乙、路人丙、路人丁来参观时，本小组采用了哪些策略来收集信息？主要咨询哪些部件的设计？

4. 有没有与自己所使用的手机进行比较来获得设计的灵感，最终是否完美运用于本小组的产品之上？

5. 本小组的设计主要从哪些体验出发？在实际测试中遇到了哪些障碍？

6. 在其他小组展示自己的作品时，有哪些是值得本小组借鉴的闪光点？

7. 有哪些创新点“消费者”群体不看好？这些创意的灵感来自于哪些层面？

总结

1. 本游戏需要一定的初始资金支持，因此更适合产品经理级别以上的参与培训人群。

2. 如果培训现场具备投影仪展示条件，则可以让学员将产品设计制作成PPT展示，时间限制上可以适当放宽半个小时。

3. 培训师在活动前需要提醒学员，由于电池和电路板需要具备专业知识，因此创新思路最好不要选择这两方面，特别是对电池不要进行暴力测试。

4. 第二轮游戏可以适当减少时间，以激发学员潜能。

5. 如果学员本身对硬件方面完全没有了解，那么培训师可以考虑放宽尺度，让学员从市场营销理念方面进行创新，完成一份营销策划案。

6. 这本身是一个游戏，如果有学员提出超越时代的产品设计理念，培训



师也应该在讨论时给予一定鼓励，但重点仍然应该集中于符合当前实际运用的方面。

7. 本游戏可以根据情况扩展到游戏机、电子书等产品上。

小贴士



参与人数：不少于 20 人。

时间：1 天的时间。

场地：具备一定多媒体条件的教室。

道具：手机原型样品、纸笔、展示板或者电脑等。

应用：(1) 掌握团队的领导艺术。

(2) 团队创意的整合。

(3) 开拓创意思维。

(4) 创新思维的运用。



❖ 游戏 11 ——突破固有思维

固有的思维与习惯，总是会不由自主影响我们当前的行为，比如我们知道有些人喜欢说口头禅，到哪里都改不掉，这并非他们不注重场合，而是一种无意识的释放，等到察觉的时候，便已经晚了。当然，不是说所有的习惯性行为和思维都必须被摒弃，但如果环境或者形势发生了改变，再坚持过往的习惯和思维，就有可能带来难以想象的损失。

游戏规则和程序

概述：

这是一个应对形势改变并修正固有思维进行创新的游戏。

步骤：

1. 培训师先为学员们讲一个突破固有思维的故事。故事发生在第二次世界大战时期，战争开始没多久德国开始入侵法国，一路上虽然也有些障碍，但总体上损失都不大。这个时候威震北非战场的“沙漠之狐”隆美尔还是一个陆军装甲师师长，他在进军的途中由于行动太快，反而导致将溃败的英法等联军主力远远抛在后面，同时对于盟军行动的情报也不足，结果他的装甲师和一个党卫军步兵师的防线遭到准备接应联军主力部队的联军后备援军的进攻。在对敌情几乎不知道的情况下，隆美尔指挥部队抗击着英法联军的进攻，由于当时德军所装备的 37mm 反坦克炮无法对英军所使用的马蒂尔达坦克造成有效打击，很快，保护隆美尔侧翼的党卫军步兵师崩溃了，隆美尔虽然打算坚守阵地，却也挡不住英军坦克的猛烈冲击，很快丢失了主要阵地。但隆美尔不是一个轻言放弃的将领，而且一旦他的装甲师撤退，将有可能导致整个德军围困联军主力的计划付诸流水，他很快从自己布置在一个村庄的指挥所出发，沿途收拢溃散的士兵，集结了不少部队，更重要的是，他还发现了一个正准备撤退的高射炮连，这个时候高射炮连正在把大炮套上马车准备撤退，隆美尔在留住他们的当口，英国坦克追了上来，紧跟着许多德国溃



兵的身后。危急关头，隆美尔也没有时间考虑什么部队配置和兵器使用了，他直接命令高射炮连的连长指挥炮兵准备瞄准射击正面而来的英军坦克，起先，炮兵连长还拒绝了这个命令，他认为目标太远，无法作有效射击。隆美尔恼怒异常，高射炮明明能打到 10000 米高空的目标，怎么可能无法打到近在视线之内的平地目标呢？说到底还是连长脑袋转不过弯，他认为高射炮是打击空中目标的，不能用来打坦克……不过这个时候隆美尔没有时间跟这位连长理论了，他快步冲到防御阵地前面，亲自指挥每一门高射炮打击的目标，并且下达了“立即射击。别怕浪费弹药，无论战防炮、高射炮，甚至迫击炮，一律使用最高射速”的命令。切实被执行的命令带来了奇迹，88mm 的高射炮射速可以达到 3 秒/发，跟步枪也差不了多少，很快就有英军坦克被 88mm 高射炮炮弹直接洞穿，很快战果被扩大，英军损失了大量坦克，只好狼狈而逃。后来，在各个战场上，德国军队就开始使用 88mm 高射炮及其改良炮作为反坦克的主力炮种，取得了巨大的成功。据说，一名被俘虏的英国军官曾经恳求说：“请允许我去看一看到底是什么新式武器，击毁了我的战车。”德国人答应了他，并将他引到了 88mm 高射炮前，结果还没等德国人开口介绍，这位英国绅士就狂怒吼道：“这不公平！你们怎么能用高射炮打坦克呢?!”看来，这位英国军官也和那位高射炮连连长有着同样的困扰。

2. 培训师应该无须对故事做过多分析，因为故事的内容已经清晰表达了在某些形势下，突破固有思维不仅重要，而且是关乎生死的重要。

3. 然后，培训师给学员 15 分钟时间，要求每位学员都想出一件我们现有的，其功能表中没有提到但仍然可以很好完成其他功能的物品。

4. 15 分钟过后，培训师请几名学员上讲台与大家分享一下自己所想到的物品，并描述其非固有功能的实现手段。

5. 分享完毕之后，培训师组织学员就思维和习惯的突破难点进行一些探讨。

相关讨论

1. 在固有思维层面上，什么情况下有可能改变其发挥效率作用转而成为继续进步的障碍？

2. 假设你是故事中的英国指挥官，你将会采取什么策略来应对本方坦克已经可以被击穿的事实？

3. 大家都对现实中哪些种类的物品功能进行了重新思考？有多少是可以



获得可靠的新功能的物品？

4. 大家在进行新功能思考时，是如何摒弃固有思维和使用习惯对自己的约束的？是否有什么经验可以分享？

总结

1. 为了增强现场感，培训师可以在讲完故事之后，拿出几件准备好的日常物品，让学员们分析一下看看能否找到这些物品的非常用功能但却可以完成得很好的功能。物品可以自行确定。

2. 突破固有思维是为了寻找新的更有效的思维，不是为了突破而放弃已经非常有效的常用功能，这一点培训师需要在讨论中对学员进行特别的说明。

小贴士



参与人数：10 ~ 30 人。

时间：1 小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：没有特别需要的道具。

应用：(1) 固有思维突破训练。

(2) 创新思维运用训练。

(3) 效率导向型创新。



❖ 游戏 12 ——谁吃了肉

有时候固有思维体现在对于冗余信息的过分纠结之上，这样的情况并不鲜见，因为随着社会经济的越来越发达，信息量会越来越多，也无可避免地越来越冗余。抛弃冗余信息不仅仅是效率的需要，同时也是对固有思维的挑战，人类的认知是有限度的，我们并没有能力去处理所有获得的信息，那么唯一的办法就是暂时抛弃不需要的信息，直接寻找到解决问题的关键。

游戏规则和程序

概述：

这是一个突破固有思维和判断冗余信息训练的游戏。

步骤：

1. 培训师首先为大家讲述一个小小的疑案。话说海贼王中的草帽海贼团某一天驾驶船只进入了一个未知领域，在三天也没有转出来的情况下，船上的储备粮食越来越少，特别是肉类食品，即便偶尔有海鱼的补充，也只剩下最后一块了。第二天一早，山治起来做饭时，猛然发现那块全船人都很垂涎的肉居然不见了，一阵惊慌之后，排除了有外敌入侵的可能，所以偷吃肉的人只能锁定在船员身上了。山治说：“如果我要吃，我一定会先给娜美和罗宾做好一份。”大家都表示赞同。索隆说：“剑士有剑士的尊严，怎么可能做这种事情?!”路飞说：“我和乌索普、乔巴一起在船上钓鱼，钓着钓着就睡着了。”乌索普和乔巴都对路飞的说辞进行了证明。娜美有些生气：“我和罗宾都在图书室里，我在画地图，罗宾在看书!”山治和罗宾一起对这话表示了赞同。剩下的弗兰奇则是在帮布鲁克研究如何加固他的骨架的问题，一直都在一起。没有人承认自己吃了肉，但大家最后还是知道谁吃了肉。请问：到底是谁吃了肉?

2. 问题提出之后，培训师先给学员们 15 分钟时间思考，然后看看有没有学员可以给出答案和分析思路。如果有，则请其到讲台上与大家进行分享。

3. 如果没有学员想到答案，培训师可以为学员们提供一种思路：因为根



据原著漫画的设定，只有路飞对肉的诱惑力是完全无法抵挡的，因此这道题目的答案是路飞。而草帽海贼团的其他船员们也都认定是路飞吃了肉，路飞看撒谎无效，于是也干脆地承认了。

4. 培训师等大家的惊愕缓解一些，再继续说道：大家可能会对这样的题目表示难以理解，为什么给出那么一大堆信息，最后却全是无用的信息。其实这正是我们生活的常态，请问有谁哪天接不到冗余信息？无论何时，我们都要保持对冗余信息的警戒和排除意识，过多的冗余信息不仅会占用我们的精力，还会对事情的效率和正确性带来难以预计的负面影响。

相关讨论

1. 在什么时候冗余信息会干扰我们的生活和工作？大家都有哪些处理方法？
2. 有哪些冗余信息比较隐秘，一直到它发生负面影响时我们才能猛然意识到？
3. 在处理冗余信息上，有哪些可以通用并且比较有效的策略？请一些学员和大家分享一下。
4. 冗余信息对我们的干扰和固式思维有哪些内在联系？如何打破这样的负面联系？

总结

1. 为了增强学员对冗余信息的理解深度，培训师描述问题时，必须以极其严肃的态度进行，特别是对每个人的说辞，要假戏真做，让人感觉这里面提供的信息非常重要。
2. 冗余信息的获得大多是因为高效的传播媒介，但我们的生活有了这些媒介也可以变得更加高效和有趣，因此主动获取信息和排除不必要的冗余信息都是生活的必要，培训师在讨论阶段应该引导学员对此进行一些分析。

小贴士



参与人数：10 ~ 30 人。

时间：1 小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：展示题目和解题思路的相关设备。

应用：(1) 突破固有思维训练。
(2) 冗余信息判断能力训练。



❖ 游戏 13 —— 复杂的骗局

我们知道，大多数骗子都是很聪明的人，特别是那些行骗成功的人，更有欺骗了成千上万的民众，甚至一个国家的人。对他们的骗局进行了解，将有助于我们在自己的生活中分辨骗局以及识破骗局，同时，对骗局的了解有助于我们破除一些固有的理念，比如大公司就不会骗人、前面的人没受骗自己肯定也不会受骗等。

游戏规则和程序

概述：

这是一个了解复杂骗局以及破除一些固有思维的游戏。

步骤：

1. 培训师首先跟学员们分享“庞氏骗局”的故事。20 世纪初，有一个名叫查尔斯·庞兹的意大利人移民到了美国。他在美国干过各种工作，虽然包括油漆工这种正当的工作，但主要是一些欺骗性犯罪活动，因此，他在加拿大和美国都蹲过监狱。经过十几年美国发财梦的熏陶，庞兹发现最快速赚钱的方法就是金融。于是，在 1919 年，庞兹隐瞒了自己的历史来到波士顿，在那里开始策划新的骗局。庞兹策划了一个投资计划，本来这个计划并没有什么复杂的，但庞兹为了让普通人搞不清楚，故意弄得复杂之极。1919 年的时候正是第一次世界大战结束的时候，世界经济体系并没有一体化，国家之间的经济往来颇为混乱，庞兹就利用了这种混乱。他宣称，购买欧洲某种邮政票据，再卖给美国，便可以赚钱。国家之间存在政策和汇率的不同，许多经济行为普通人既无法解读也弄不明白，与此同时，庞兹还设置了一个巨大的诱饵，他宣称所有的投资在 45 天之内都可以获得 50% 的回报。庞兹为最初的一批投资者实现了他所承诺的回报，于是，后面的投资者大量跟进购买庞兹的投资产品。在一年多的时间里，差不多有 4 万名波士顿市民为庞兹投入了 1500 万美元的投资总额，平均每人投入近 400 美元，当时的庞兹被一些愚昧的美国人称为与哥伦布和无线电发明者马尔孔尼齐名的最伟大的三个



意大利人之一，因为他像哥伦布发现新大陆一样“发现了钱”。庞兹本人过上了富有的生活，直到1920年8月破产，事实上他用上千万民众的投资购买了2张他说过会赚钱的欧洲邮政票据，其余的钱，一部分用来返还前面投资者的回报利息，另外的自然就被他挥霍了。到这里，我们应该很容易看到庞氏骗局的问题所在：他是用后面投资人的钱来返回前面人的回报，并以此吸引更多后进投资者。然而那种高额的回报再加上其自身的挥霍，资金链断裂显然是迟早的事情。庞兹被送进了监狱，但无数被骗的民众却再也无法等到他们想象中的巨额回报了。

2. 培训师讲完故事之后，给10分钟时间让学员们静静思考一下庞氏骗局成功的各项因素。时间到了之后让几名愿意分享的学员与大家进行一些分享。

3. 培训师再给学员们15分钟时间，让大家思考一下咱们现实生活中有哪些类似的骗局，请想到的学员上台进行揭发。

相关讨论

1. 庞氏骗局为什么可以获得民众的信任？大家对于这种自己完全不懂的事情是采用的什么样的评判方式？
2. 对于陌生人的发财投资电话，大家一般都是怎样处理的？
3. 如果有信任的朋友介绍了可能连他自己都不了解的类似的骗局投资计划，你打算如何处理这样的事件？

总结

1. 培训师可以多准备几个与庞氏骗局类似的例子为大家进行讲解，让学员们能够更多了解到一些经典复杂骗局的细节问题。
2. 培训师在引导学员们进行总结时，要注意多分析容易引起民众受骗的骗局都有哪些共同点来获得民众的信任，突破固有思维就要求实事求是的分析，而不是受限于一些感觉上的信任。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：1小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：骗局故事资料。

应用：突破固有思维训练。

培养逻辑思考能力的游戏



创 新



❖ 游戏 1 —— “聪明” 的海盗

逻辑思维能力通常是指人们对数理问题的思考和解答能力，这不仅是一种基本的生活与工作能力，还对我们拓展思维、提出创意具有关键作用。平时，我们很少有机会去进行一些严密的逻辑思维训练，本游戏基于这一点，给参加的学员提供了一次模拟的机会。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员逻辑思维能力的游戏。

步骤：

1. 将所有参加的学员分成 10 个人一组。
2. 按照一定的顺序给每组中的学员进行编号：1 ~ 10 号。
3. 培训师首先与所有学员分享下面的故事：

10 名海盗抢到了某个商船上的 100 块金子，并打算瓜分这些战利品。这是一些“讲民主”的海盗，他们习惯按照下面的方式进行分配：最厉害的一名海盗提出分配方案，然后所有的海盗（包括提出方案者本人）就此方案进行表决。如果 50% 或更多的海盗赞同此方案，此方案就获得通过并据此分配战利品。否则提出方案的海盗将被扔到海里，然后下一名最厉害的海盗又重复上述过程。

所有的海盗都乐于看到他们的一位同伙被扔进海里，不过，如果让他们选择的话，他们还是宁可得一笔现金。他们当然也不愿意自己被扔到海里。所有的海盗都是有理性的，而且知道其他的海盗也是有理性的。此外，没有两名海盗是同等厉害的——这些海盗按照完全由上到下的等级排好了座次，并且每个人都清楚自己和其他人的等级。这些金块不能再分，也不允许几名海盗共有金块，因为任何海盗都不相信他的同伙会遵守关于共享金块的安排。这是一伙每人都只为自己打算的海盗。最厉害的一名海盗应当提出什么



样的分配方案才能使他获得最多的金子呢？

4. 故事讲完之后，培训师要求各小组分别扮演这群海盗，提出合理的分配方案，最后按照确定的方案为大家进行表演。讨论时间为 20 分钟。

5. 时间结束之后，培训师组织各小组的“海盗”进行方案演示，看看哪个小组最符合故事设定的情况。

相关讨论

1. 当团队开始扮演海盗时，有哪些问题是需要考虑的？
2. 团队中每位“海盗”应该通过什么样的逻辑来获得自己的最大利益？
3. 基于理性的思考，如果属于必死的海盗，你会怎么选择？

总结

1. 本游戏不仅考验逻辑思维能力，还需要学员具备逆向思维能力。如果你直接从开始往结果来考虑，恐怕到最后会陷入一个自己也纠结不清的陷阱。

2. 这是一道著名的数理逻辑题目，有以下的参考解答：

* 为方便起见，我们按照这些海盗的怯懦程度来给他们编号。最怯懦的海盗为 1 号海盗，次怯懦的海盗为 2 号海盗，如此类推。这样最厉害的海盗就应当得到最大的编号，而方案的提出就将倒过来从上至下进行。

* 所有这类策略游戏的奥妙就在于应当从结尾出发倒推分析。游戏结束时，你容易知道何种决策有利而何种决策不利。确定了这一点后，你就可以把它用到倒数第 2 次决策上，如此类推。如果从游戏的开头出发进行分析，那是走不了多远的。其原因在于，所有的战略决策都是要确定：“如果我这样做，那么下一个人会怎样做？”

* 因此在之后的海盗所做的决定对你来说是重要的，而在你之前的海盗所做的决定并不重要，因为你反正对这些决定是无能为力的。

* 记住了这一点，就可以知道我们的出发点应当是游戏进行到只剩两名海盗——即 1 号和 2 号——的时候。这时最厉害的海盗是 2 号，而他的最佳分配方案是一目了然的：100 块金子全归他一人所有，1 号海盗什么也得不到。由于他自己肯定为这个方案投赞成票，这样就占了总数的 50%，因此方案获得通过。

* 现在加上 3 号海盗。1 号海盗知道，如果 3 号的方案被否决，那么最



后将只剩2个海盗，而1号将肯定一无所获——此外，3号也明白1号了解这一形势。因此，只要3号的分配方案给1号一点甜头使他不至于空手而归，那么不论3号提出什么样的分配方案，1号都将投赞成票。因此3号需要分出尽可能少的一点金子来贿赂1号海盗，这样就有了下面的分配方案：3号海盗分得99块金子，2号海盗一无所获，1号海盗得1块金子。

*4号海盗的策略也差不多。他需要有50%的支持票，因此同3号一样，他也需再找一人做同党。他可以给同党的最低贿赂是1块金子，而 he 可以用这块金子来收买2号海盗。因为如果4号被否决而3号得以通过，则2号将一文不名。因此，4号的分配方案应是：99块金子归自己，3号一块也得不到，2号得1块金子，1号也是一块也得不到。

*5号海盗的策略稍有不同。他需要收买另外两名海盗，因此至少得用2块金子来贿赂，才能使自己的方案得到采纳。他的分配方案应该是：98块金子归自己，1块金子给3号，1块金子给1号。

*这一分析过程可以照着上述思路继续进行下去。每个分配方案都是唯一确定的，它可以使提出该方案的海盗获得尽可能多的金子，同时又保证该方案肯定能通过。照这一模式进行下去，10号海盗提出的方案将是96块金子归他所有，其他编号为偶数的海盗各得1块金子，而编号为奇数的海盗则什么也得不到。这就解决了10名海盗的分配难题。

3. 美国著名的经济学家和数学家 Stephen M. Omohundro 对这个问题提出一种复杂的扩展，培训师在可能的情况下可以与学员一起分享：

* Omohundro 的贡献是他把这一问题扩大到有500名海盗的情形，即500名海盗瓜分100块金子。显然，类似的规律依然成立——至少是在一定范围内成立。事实上，前面所述的规律直到第200号海盗都成立。200号海盗的方案将是：从1到199号的所有奇数号的海盗都将一无所获，而从2到198号的所有偶数号海盗将各得1块金子，剩下的1块金子归200号海盗自己所有。

*乍看起来，这一论证方法到200号之后将不再适用了，因为201号拿不出更多的金子来收买其他海盗。但是即使分不到金子，201号至少还希望自己不会被扔进海里，因此他可以这样分配：给1到199号的所有奇数号海盗每人1块金子，自己一块也不要。

*202号海盗同样别无选择，只能一块金子都不要了——他必须把这100块金子全部用来收买100名海盗，而且这100名海盗还必须是那些按照



201 号方案将一无所获的人。由于这样的海盗有 101 名，因此 202 号的方案将不再是唯一的——贿赂方案有 101 种。

* 203 号海盗必须获得 102 张赞成票，但他显然没有足够的金子去收买 101 名同伙。因此，无论提出什么样的分配方案，他都注定会被扔到海里去喂鱼。不过，尽管 203 号命中注定死路一条，但并不是说他在游戏进程中不起任何作用。相反，204 号现在知道，203 号为了能保住性命，就必须避免由他自己来提出分配方案这么一种局面，所以无论 204 号海盗提出什么样的方案，203 号都一定会投赞成票。这样 204 号海盗总算侥幸拣到一条命：他可以得到他自己的 1 票、203 号的 1 票以及另外 100 名收买的海盗的赞成票，刚好达到保命所需的 50%。获得金子的海盗，必属于根据 202 号方案将肯定一无所获的那 101 名海盗之列。

* 205 号海盗的命运又如何呢？他可没有这样走运了。他不能指望 203 号和 204 号支持他的方案，因为如果他们投票反对 205 号方案，就可以幸灾乐祸地看到 205 号被扔到海里去喂鱼，而他们自己的性命却仍然能够保全。这样，无论 205 号海盗提出什么方案都必死无疑。206 号海盗也是如此——他肯定可以得到 205 号的支持，但这不足以救他一命。类似地，207 号海盗需要 104 张赞成票——除了他收买的 100 张赞成票以及他自己的 1 张赞成票之外，他还需 3 张赞成票才能免于一死。他可以获得 205 号和 206 号的支持，但还差一张票却是无论如何也弄不到了，因此 207 号海盗的命运也是下海喂鱼。

* 208 号又时来运转了。他需要 104 张赞成票，而 205、206、207 号都会支持他，加上他自己一票及收买的 100 票，他得以过关保命。获得他贿赂的必是那些根据 204 号方案肯定将一无所获的人（包括 2 到 200 号中所有偶数号的海盗以及 201、203、204 号）。

* 现在可以看出来一条新的、此后将一直有效的规律：那些方案得到通过的海盗（他们的分配方案全都是把金子用来收买 100 名同伙而自己一点都得不到）相隔的距离越来越远，而在他们之间的海盗则无论提什么样的方案都会被扔进海里——因此为了保命，他们必会投票支持比他们厉害的海盗提出的任何分配方案。得以避免葬身鱼腹的海盗包括 201、202、204、208、216、232、264、328、456 号，即其号码等于 $200 + 2n$ 的海盗。

* 现在来看看哪些海盗是获得贿赂的幸运儿。分配贿赂的方法不是唯一的，其中一种方法是让 201 号海盗把贿赂分给 1 到 199 号的所有奇数编



号的海盗，让 202 号分给 2 到 200 号的所有偶数编号的海盗，然后是让 204 号贿赂奇数编号的海盗，208 号贿赂偶数编号的海盗，如此类推，也就是轮流贿赂奇数编号和偶数编号的海盗。

* 结论是：当 500 名海盗运用最优策略来瓜分金子时，最厉害的 44 名海盗必死无疑，而 456 号海盗则给从 1 到 199 号中所有奇数编号的海盗每人分 1 块金子，问题就解决了。由于这些海盗所实行的这种民主制度，结果就成了最厉害的一批海盗的下场多半都是下海喂鱼，不过他们中有些人也会觉得自己很幸运——虽然分不到抢来的金子，但总可以免于一死。只有最怯懦的 200 名海盗有可能分得一份赃物，而他们之中又只有一半的人能真正得到一块金子。结果是怯懦者继承财富。

4. 虽然从游戏的本体和扩展上都可以得出“怯懦者继承财富”，但并不代表事实绝对如此，这只是基于游戏设定的一种逻辑推导，而逻辑推导的价值，显然不能局限这么狭窄的空间。一个具备优秀逻辑推导能力的人，他不至于沦落为海盗，就算做了海盗，也不会想出这种专门和自己过不去的办法来。

小贴士



参与人数：全体参与，10 人一组。

时间：1 小时左右。

场地：教室。

道具：用于演算的纸和笔。

应用：(1) 逻辑思维能力训练。

(2) 危机应变能力训练。



❖ 游戏 2 —— 复杂的逻辑推理

爱因斯坦被认为是 20 世纪最聪明的人之一。本游戏所提供的问题传说是爱因斯坦在年轻时提出的，并据称全世界只有不超过 2% 的人能够在半小时之内正确破解，且让我们来试一试。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员逻辑推理能力的游戏。

步骤：

1. 发给每位学员两张白纸和一支笔。
2. 培训师用幻灯或者投影将下面的描述展示给学员：
 - a) 有五座颜色不同的房子。每座房子里分别住着一个不同国籍的人。
 - b) 每个人都喝一种特定品牌的饮料、抽不同牌子的烟、养不同的宠物。
 - c) 没有任何两个人喝同一种饮料，或抽同一个牌子的烟，或养同一种宠物。
 - d) 爱因斯坦给了以下线索：
 - * 英国人住红色房子。
 - * 瑞典人养狗作为宠物。
 - * 丹麦人喝茶。
 - * 绿房子紧挨着白房子，在白房子的左边。
 - * 绿房子的主人喝咖啡。
 - * 抽 Pall Mall 牌香烟的人养鸟。
 - * 黄色房子的主人抽 Dunhill 牌香烟。
 - * 住在中间房子里的人喝牛奶。
 - * 挪威人住在第一个房子里，在最左边。



* 抽 Blends 牌香烟的人和养猫的人相邻。

* 养马的人和抽 Dunhill 牌香烟的人相邻。

* 抽 Blue Master 牌香烟的人喝啤酒。

* 德国人抽 Prince 牌的香烟。

* 挪威人和住蓝房子的人相邻。

* 抽 Blends 烟的人和喝矿泉水的人相邻。

e) 爱因斯坦问：谁在养鱼做宠物？

3. 给每位学员 30 分钟时间来完成推理。

4. 推理时间结束之后，邀请几位完成推理的学员描述他们的思考过程，并对其中的巧妙部分给予赞赏。

相关讨论

1. 看完问题之后，你是如何形成一个清晰思路的？

2. 你是否会因为所谓的爱因斯坦的断言产生过放弃的念头？

3. 当你在半小时之内完成这个推理题目时，有什么样的感觉？

4. 如果你没能完成推理，是因为哪些方面技不如人？通过表现较好学员的分享进行总结。

总结

1. 逻辑思维是我们日常生活和工作中的一项重要能力，不要去管这个题目是否真是爱因斯坦提出的，也不必考虑是否真的只有 2% 的人可以在半小时之内答出，只要你去努力尝试，放开思路，大胆推理，一定能获得不错的效果。

2. 给出本题的结果如下，按从左到右的顺序标为 1 至 5 号房间：

* 1 号：黄色，挪威人，喝水，抽 Dunhill，养猫。

* 2 号：蓝色，丹麦人，喝茶，抽 Blends，养马。

* 3 号：红色，英国人，喝牛奶，抽 Pall Mall，养鸟。

* 4 号：绿色，德国人，喝咖啡，抽 Prince，养鱼。

* 5 号：白色，瑞典人，喝啤酒，抽 Blue Master，养狗。

3. 很多学员之所以难以推理成功，一方面可能是平时疏于进行逻辑思



考，这方面的能力比较薄弱；另一方面则可能是懒于动笔试验，只是凭空想象，这当然难以取得效果。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：游戏进行 30 分钟，讨论 30 分钟。

场地：教室。

道具：关于题目的幻灯片或投影、每人两张白纸和一支笔。

应用：（1）逻辑思维能力训练。

（2）加强动手能力。



❖ 游戏 3 —— 数独游戏

数学逻辑游戏一向是聪明人的活动，而聪明人也往往给世界带来最大的惊喜和发展，无论是那些名垂千古的科学家还是实业家。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员数理逻辑能力的游戏。

步骤：

1. 培训师向学员介绍数独游戏：数独游戏在具备九九八十一个小方格的大九宫格中进行，要求游戏者将所有格子都填上 1 至 9 的数字，使每行、每列以及每一个小九宫格都由 1 至 9 这九个数字组成。
2. 对于数独游戏，培训师既可以将之单独运用，也可以将之穿插到其他培训项目之中，作为一个小环节进行。
3. 进行数独游戏的过程中，培训师应该注意鼓励学员完成以及提醒学员不要只从一个方向进行考虑。

相关讨论

1. 对于这种数字游戏，如果告诉你一定有解，你可能坚持下去吗？是哪些因素影响了你的决定？
2. 你认为数独游戏都有哪些方面的意义？

总结

1. 这是一项风靡世界的数字游戏，操作简单，规则明了，然而却有使人痴迷的魔力。
2. 数独游戏不仅是对人的智慧和毅力的考验，同时也在创新思维和培养自信方面给人以极大帮助。我们必须明确，每一个数独游戏都是有解的，当



我们充满这样的自信，则自然地迸发出无比的力量来继续艰苦的旅程。

3. 或许我们紧盯着某个方格十几分钟仍一无所得，但不经意间，往其他方格一瞥，就一下子发现了解题的关键。这种喜悦一定会带给我们对不同思维的极大兴趣。又或许，我们可能完全不必顾及前面的思考，只用天马行空的创造性思维去猜一猜，也有可能带来意想不到的结果。

4. 在对数独游戏进行设计时，要考虑参加学员的平均水平，不能太过于困难，虽然所有数独游戏都会有解，但有些可能需要几个月的时间才能完成。

小贴士



参与人数：根据具体情况确定参加人数。

时间：一般以 30 分钟为宜。

场地：任何场地。

道具：打印好的数独九宫格。

应用：（1）数理逻辑思维培养。
（2）培养自信与坚持的性格。
（3）创造性地考虑问题。



❖ 游戏 4 —— 最好的问题

什么是最好的？对这个问题的回答必定是相对的而不是绝对的。当我们面临某些情况，可能有多种的解决方案，而最好的那一种才是我们应当追求的，这需要开动我们的脑筋，用智慧和创意来完成。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员逻辑思维和发散思维能力的游戏。

步骤：

1. 首先，培训师给大家讲一个英雄的故事：

从前，在某国，有个英雄不小心犯了法，定罪之后，被关在一个特别设计的囚房里。这个囚房有两个门，都没有上锁。一个门是活门，如果他打开这个门，走出去，不但自由了，外边还有美女等他哩；另外一个门是死门，如果他打开这个门，走出去，他便完蛋了，因为门外等待他的是一群饥饿的狮子。囚房里有两个守卫，一个十分诚实，从不说假话；另一个则从不说真话。他们两个人，都知道哪一道门是活门，哪一道门是死门。

依据他们国家的法律规定，这位英雄囚犯在获刑之前，最多可以问这两个卫士三个问题，而且是一共三个问题，不是每人问三个问题。

2. 向学员提问，如果你是那位英雄囚犯，你需要几个问题？如何问问题才能获得自由？

相关讨论

1. 本游戏的任务有哪些突破点可以利用？
2. 用什么方式可以提出最好的问题来获救？
3. 这个游戏对我们的现实生活和工作有什么启示？



总结

1. 本游戏所提出的问题并不困难，特别是当我们并不去追求最好的答案的时候，因为有足足三个提问机会，而事实上对于解决问题的关键来说，我们只需要知道哪个卫士说真话而哪个卫士说假话便可以了。这只需要一个问题足以解决，因为你可以用一个明显的事实来进行试探，比如“你是男的吗？”

2. 本游戏本质上是一个逻辑上的是与非问题，如果从较深层次考虑，则可以用一个双重逻辑问题直接获得最终的答案，比如“请问你（随便问哪一位卫士），如果我问他（指另外一位卫士）哪一道门是活门，他会告诉我是哪一道门？”无论对方给你什么回答，你只要反方向执行便可以了。

3. 从这个游戏中，我们可以知道，某些事情可能会有远比普通办法好得多的解决办法，但这需要我们开动脑筋去思考，运用智慧和创造性思维将其找到。这对于一些习惯于创造性思考的人来说，是很简单的事情，因为他们总是不满足于现状的，而创新思维给了他们更多的机会。

小贴士



参与人数：全体参与。

时间：10 分钟左右。

场地：教室。

道具：无。

应用：（1）逻辑思维能力训练。

（2）发散思维能力训练。

（3）理解创新意识能让我们找到更好的办法。



❖ 游戏 5 —— 穿越者传说

逻辑性是创新中非常重要的一面，特别是对于生产性活动的创新，逻辑性已经成为其中必不可少的一部分。盖因为逻辑性能够为创新提供一个实际运用层面的基础，否则，创新也只能是空中楼阁，看起来很美而已。逻辑性一方面是数据上的严密，另一方面则是对细节的精确把握。

游戏规则和程序

概述：

这是一个培养学员在发散性思维和逻辑性思维中找到平衡的游戏。

步骤：

1. 培训师将参与学员分成两个部分，其中一部分大约 1/4 的学员，扮演穿越者；另外 3/4 的学员扮演质疑者。
2. 穿越者的任务是：自由设定一个过往历史时期和历史地点，在只能携带两项现代物品的前提下穿越到那个时间和地点，而后对改变历史或者改变自己做出一些可行性的设计。
3. 质疑者的任务是：在穿越者讲述自己的穿越故事时，一共有 10 次提问机会，可以对穿越者的行为或者思考思路进行质疑，穿越者则必须要予以正面的回答。如果有超过一半的问题无法顺利回答，那么穿越则失败。
4. 穿越者将有 50 分钟时间设计自己的穿越故事，在此期间，质疑者可以进行任何活动，比如打探穿越者的设计和思路以便进行质疑等。
5. 穿越者的故事编完之后，按照一定顺序依次上台为质疑者们讲述自己的穿越历程，在此期间，其余穿越者需要回避，可以继续思考自己的穿越历程。
6. 全部讲述和质疑完成之后，培训师对顺利完成穿越的学员表示祝贺，同时组织学员们就穿越学员设计中的逻辑性关联内容进行一些探讨。

相关讨论

1. 穿越者们最喜欢去的历史时代是什么时期、什么地点？为什么会出现



这样的选择？

2. 穿越者们最喜欢携带的现代物品是什么，其主要功能是什么？在穿越者的故事中，这项物品发挥了多大作用？

3. 穿越者们最容易犯的逻辑漏洞是什么？在这里不考虑穿越实现的科学性以及服饰、语言的差异性。这项漏洞如果不弥补，可能带来什么后果？

4. 穿越者们的目标基本上都有哪些，达成这个目标需要哪些因素来促成？穿越者们是否考虑到了这些因素？

5. 质疑者们质疑最多的问题是什么？这个问题是否是穿越者们最容易犯的逻辑漏洞？如果不是，导致这样结果的原因是什么？

6. 穿越成功的学员关键一步都包含了那些成功因素？这些因素是否包含在质疑者们的询问之中？

总结

1. 培训师可以要求每位穿越者都选择不一样的时代和地点，这样可以对质疑者们的逻辑质疑能力进行更深层次的训练。

2. 由于穿越本身是一件现实中难以发生的事情，其相关的生存体验也没有标准答案可以查阅，因此在穿越者讲述以及质疑者质疑时，培训师必须要做一个最终的裁判者，当大家无法信服对方的理由时，培训师就根据自己的理解对双方的描述进行适当调和以避免双方变成无谓的争辩。

3. 虽然严格意义上的穿越应该以历史为依据，但在这一方面无法确保学员们的知识体系完全一致，因此如果学员采用历史小说等作为依据，只要大体上没有出现逻辑漏洞，也应该算是过关。

小贴士



参与人数：20~30人。

时间：2小时左右。

场地：较为宽敞的教室即可。

道具：记录和展示所用的纸、笔。

应用：(1) 逻辑思维训练。

(2) 创新中的逻辑运用。

(3) 发散性思维能力训练。



❖ 游戏 6 ——巧获金链

逻辑思考能力是一项需要长期培养的能力，其不仅关乎从 A 推导出 B 的条件逻辑思考，同时也包括从 A 如何到达 B 的多重逻辑思考。这个游戏便是逻辑训练的系列题目之一。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员逻辑思考能力的游戏。

步骤：

1. 培训师为学员们阅读逻辑训练题目，这是第一题：凯瑞是一家珠宝公司的销售总监，由于她前一年的工作非常努力，为公司带来了更高的效益，于是公司决定奖励她一条金质项链。不过也许是公司为了考验凯瑞在更高层面的能力，奖励的这条金链是由 7 个金环所构成的非闭合金链，并且公司规定，凯瑞只能每一周领取一个金环，同时从金链将金环切割下来的费用需要她自己负责。凯瑞一开始很为难，也很不满，因为每切一个金环，就需要支付一次昂贵的费用，如果焊接回去的话，则还要支付一次费用，如此一来去去，等将 7 个金环拿到手，光这些额外消费就让人够受的了。凯瑞想了半天，又找了一些朋友帮忙想办法，终于找到一个只需要切割下一个金环就能够做到每周都领取一个金环，而不必再做更多的额外工作了。请问大家，凯瑞是怎么做到的？还有更好的办法吗？

2. 题目阅读完毕之后，给学员们 15 分钟思考时间，要求学员们从只取下一个金环以及还有没有更好的办法角度着手，给出可行性解决方案来。

3. 15 分钟过后，如果有学员表示已经想到办法了，那么便邀请其中一名学员上台为大家讲解自己的思路，在过程中要尽可能保证每位学员都能了解。

4. 如果没有学员能够给出可行的方案来，则培训师为大家进行一些思路



分析：凯瑞可以选择将金链的任意方向的第三个金环切割取下，这样第一周她就可以获得这个切割下来的金环，然后还剩下 2 个金环组以及 4 个金环组。第二周，只需要将第一周的金环归还而拿走 2 个金环组即可。第三周把第二周归还的那个金环拿走，这样还剩下 4 个金环组。第四周把前三周所获金环全部归还，拿走 4 个金环组，仍然相当于一周一个金环。第五周，再次拿走那个单独的金环，剩下 2 个金环组。第六周，归还单独金环，拿走 2 个金环组，这样总共获得了 6 个金环。第七周，最后一次拿走单独的那个金环。这样一来，凯瑞只需要支付一次切割费用而且最多在支付一次焊接费用就可以获得整条金链了。

5. 组织学员就有没有更好的办法进行一些讨论。

相关讨论

本游戏的讨论主要集中在已有方法的分析思路以及有没有更好的方案上面。

总结

理论上来说，凯瑞的方法已经是最好的办法了，但如果撇开一些限制，比如，如果凯瑞有足够的资金作为抵押，是不是可能无须支付任何切割和焊接的费用。当然，某些思路并非完全符合逻辑，但培训师可以鼓励学员从不同的角度进行一些思考。

小贴士



参与人数：10~30 人。

时间：1 小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：没有特别需要的道具。

应用：(1) 逻辑思维训练。

(2) 开拓性思维训练。



❖ 游戏 7 —— 狼羊过河

逻辑思考能力是一项需要长期培养的能力，其不仅关乎从 A 推导出 B 的条件逻辑思考，同时也包括从 A 如何到达 B 的多重逻辑思考。这个游戏便是逻辑训练的系列题目之二。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员逻辑思考能力的游戏。

步骤：

1. 培训师为学员们阅读逻辑训练题目，这是第二题：一名猎人捕获了一头灰狼，他听说市镇上的一些有钱人喜欢活的猎物，这样给的价钱更高，至于为什么如此，猎人就不得而知了。不过他也不需要关心这么多，正好他还养了两只羊，于是决定带着活的一头狼和两只羊到市镇上去碰碰运气。猎人走了一段不近的距离，来到去市镇必经的一条小河前，不巧渡口处渡船艙公不在，只留下一条小船供客人往来渡河。小船很小，猎人尝试了一下，除了他自己之外，每次就只能带上一头狼或者一只羊，因此看起来还得运输多次才行。由于出发之前没有考虑到这么多，也没有携带更多的绳子，这样如果把灰狼和白羊直接放在河边，就有可能在自己渡河期间发生灰狼吃掉白羊的问题。狼和羊都不会游泳，这一点猎人非常清楚，于是猎人陷入了困境，看看怎样才能安全地把狼和羊都运到对岸去？

2. 题目阅读完毕之后，给学员们 15 分钟思考时间，要求学员们为猎人思考出一个方案来运送狼和羊，保证狼和羊不会单独留在河岸上。

3. 15 分钟过后，如果有学员表示已经想到办法了，那么便邀请其中一名学员上台为大家讲解自己的思路，在过程中要尽可能保证每位学员都能了解。

4. 如果没有学员能够给出可行的方案来，则培训师为大家进行一些思路



分析：首先，既然狼和羊不能同时待在河岸的一边，那么第一次，猎人必须要把灰狼带过河去。将灰狼单独留在河对岸后，猎人返回来带走一只羊。这样到对岸之后，就有一头狼和一只羊，因此猎人在第二次返回时，必须要把狼给带回，只留下一只羊单独在对岸。返回起点河岸后，猎人再带走第二只羊，把灰狼单独留在河岸这边。当第三次返回后，猎人就可以将单独的灰狼带到对岸了，而对岸的两只羊也很安全。

5. 组织学员就有没有更好的办法进行一些讨论。

相关讨论

本游戏的讨论主要集中在已有方法的分析思路以及有没有更好的方案上面。

总结

狼羊过河的要点在于要有一步返回时携带已经送过去的物品，这在逻辑上称为“逆向思考”，也就是要有从 B 返回到 A 的思维，如果从条件思维上来说，将狼从对岸再运回来就是保全羊的必要条件。

小贴士



参与人数：10~30 人。

时间：1 小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：没有特别需要的道具。

应用：(1) 逻辑思维训练。
(2) 开拓性思维训练。
(3) 逆向思维能力训练。



❖ 游戏 8 —— 永远的赢家

逻辑思考能力是一项需要长期培养的能力，其不仅关乎从 A 推导出 B 的条件逻辑思考，同时也包括从 A 如何到达 B 的多重逻辑思考。这个游戏便是逻辑训练的系列题目之三。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员逻辑思考能力的游戏。

步骤：

1. 培训师为学员们阅读逻辑训练题目，这是第三题：阿美和阿萍是好朋友，她们听说有一种预测未来婚姻是否幸福的办法，就是两个好朋友一起拿着一朵有着 13 片花瓣的圆形花，然后两个人轮流摘掉花瓣，每次可以摘掉一片花瓣或者相邻的两片，谁能摘掉最后的花瓣就是赢家，这也预示着那个人的婚姻就会幸福。阿美有些担忧，因为她和阿萍是好朋友，两个人一起摘花瓣，总有一个赢家一个输家，她不希望只是这样的结果。阿萍想了一下，告诉阿美说这些都不用担心，既然只要赢了婚姻就能幸福，那么一人赢一次不就好了，你先赢你就先结婚先幸福，我后赢就后结婚后幸福，总之大家都能幸福，差上一两天也没有关系的。阿美问道：可是没有办法保证我们谁先赢谁后赢啊？阿萍满怀信心：放心吧，我有办法，到时候我们摘花瓣的时候，你这样做就可以先赢一次，然后我再这样就可以赢第二次，不就可以了吗？阿美半信半疑，但还是按照阿萍所说的做了，最后果然获得了她们想要的结果。请问大家：阿萍想了什么办法，可以控制这个游戏想赢就赢？

2. 题目阅读完毕之后，给学员们 15 分钟思考时间，要求大家找出阿萍所想的办法来，确保在这个游戏中可以想赢就赢。

3. 15 分钟过后，如果有学员表示已经想到办法了，那么便邀请其中一名学员上台为大家讲解自己的思路，在过程中要尽可能保证每位学员都能



了解。

4. 如果没有学员能够给出可行的方案来，则培训师为大家进行一些思路分析：第一次阿萍让自己先摘花瓣，无论她怎么摘，她要求阿美摘完之后剩下的花瓣分成两组相等花瓣组，比如她开始随意找个地方摘一片，而后阿美就从她所摘得缺口处往任意方向数 5 片，并且摘掉第 6、7 片，如此剩下两组各有 5 片花瓣的组合。接下来阿萍怎么摘，阿美只需要在另一组花瓣中按照阿萍所摘的照办，就能确保自己赢得最后的胜利。第二次阿萍和阿美只要互换一下位置，就可以保证阿萍赢得第二次的胜利了。

5. 组织学员就没有更好的办法进行一些讨论。

相关讨论

本游戏的讨论主要集中在已有方法的分析思路以及有没有更好的方案上面。

总结

本游戏的思维要点在于造成后摘者拥有与先摘者一样的态势，便可以根据先摘者的行动规划自己的行动。这种跟随逻辑往往可以造成结果上的充分条件：只要你那样做了，相应的结果就可以出现。

小贴士



参与人数：10 ~ 30 人。

时间：1 小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：没有特别需要的道具。

应用：(1) 逻辑思维训练。

(2) 开拓性思维训练。



❖ 游戏 9 —— 兔子几岁了

逻辑思考能力是一项需要长期培养的能力，其不仅关乎从 A 推导出 B 的条件逻辑思考，同时也包括从 A 如何到达 B 的多重逻辑思考。这个游戏便是逻辑训练的系列题目之四。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员逻辑思考能力的游戏。

步骤：

1. 培训师为学员们阅读逻辑训练题目，这是第四题：在森林里住着 4 只奇怪的兔子，它们经常一起玩闹，过得很开心，但实际上，这些兔子有的年龄都可以做另外一些兔子的父母了。如果有其他动物问它们的年龄，它们会一起告诉动物它们的年龄从 1 岁到 4 岁都有，如果再想要获得更加详细的信息，这个时候这些兔子就会单个回答，它们的奇怪地方就在于，如果它们所说的是关于比它大的兔子的话则都是假话，说比它小的兔子的话都是真话。比如兔子甲会说：“兔子乙 3 岁。” 兔子丙说：“兔子甲不是 1 岁。” 请问大家：这些兔子分别是多少岁？

2. 题目阅读完毕之后，给学员们 15 分钟思考时间，要求学员们思考一下这个问题的答案。

3. 15 分钟过后，如果有学员表示已经得到答案了，那么便邀请其中一名学员上台为大家讲解自己的思路和最终结果，在过程中要尽可能保证每位学员都能了解。

4. 如果没有学员能够给出解题思路 and 答案来，则培训师为大家进行一些思路分析：这里虽然兔子甲先说话，但其信息量不够，无法判断真假，因此只能先从兔子丙的话入手。我们先假定兔子丙说的是假话，那么兔子甲就应该是 1 岁，而这意味着兔子丙必然是 2 ~ 4 岁，肯定大于兔子甲的年龄，根



据他们的谎言规则，兔子丙年龄大于甲的话，说的必然是真话，这跟假设自相矛盾，因此可以得知：兔子丙说的一定是真话，那么兔子甲应该是2~4岁，兔子丙年龄比它大。然后，我们再来看兔子甲的发言，可以先假定兔子甲说的是真话，那么兔子乙的年龄就是3岁，根据谎言规则，兔子甲的年龄要比兔子乙大才行，这意味着兔子甲是4岁，这样的话，兔子丙的年龄就无法大于兔子甲了，因此可以确认兔子甲说的是假话，兔子乙的年龄不是3岁，而且它的年龄要比兔子甲大才行。通过这两步，我们可以知道兔子乙和兔子丙的年龄都比兔子甲大，而且兔子甲不是1岁，自然可以推断出其年龄是2岁；兔子乙的年龄不是3岁，又比甲大，则应该是4岁；兔子丙年龄也比甲大，应该是3岁；最后剩下兔子丁的年龄是1岁。

5. 培训师组织学员讨论一下这个解题思路中有没有什么漏洞，或者与日常解题思路不一致的地方。

相关讨论

本游戏的讨论主要集中在这一面的解题思路和正常的解题思路有何差异之处。

总结

本游戏的思维要点在于必须先要放弃从正面顺序思考的常规思路，首先要从一种已经确定结果的假设倒推其是否成立。这在逻辑证明上属于反证法，通常用来解决那些不容易正面直接推导出答案的问题。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：1小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：展示题目和解题思路的相关设备。

应用：(1) 逻辑思维训练。

(2) 逻辑反证思维的运用。

❖ 游戏 10 —— 谁是主角

逻辑思考能力是一项需要长期培养的能力，其不仅关乎从 A 推导出 B 的条件逻辑思考，同时也包括从 A 如何到达 B 的多重逻辑思考。这个游戏便是逻辑训练的系列题目之五。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练学员逻辑思考能力的游戏。

步骤：

1. 培训师为学员们阅读逻辑训练题目，这是第五题：亚力克斯·怀特有两个妹妹分别叫作贝尔和卡斯；亚力克斯的妻子费伊·布莱克有两个弟弟分别叫作迪安和埃兹拉。其中亚力克斯、贝尔和迪安都是舞蹈家；卡斯、埃兹拉和费伊都是歌唱家。他们 6 人中有一人担任了一部电影的主角，其余 5 人中有一位是该片的导演，并且还有以下信息可以获得：如果主角和导演是血亲，则导演是个歌唱家；不是血亲的话，则导演是位男士。如果主角和导演职业不同，则导演姓怀特；如果主角和导演性别相同，则导演是个舞蹈家；如果性别不同，则导演姓布莱克。请问大家：谁是电影的主角？

2. 题目阅读完毕之后，给学员们 15 分钟思考时间，要求学员们思考一下这个问题的答案。

3. 15 分钟过后，如果有学员表示已经得到答案了，那么便邀请其中一名学员上台为大家讲解自己的思路和最终结果，在过程中要尽可能保证每位学员都能了解。

4. 如果没有学员能够给出解题思路 and 答案来，则培训师为大家进行一些思路分析：从第一个条件信息前半部分，导演可能是卡斯和埃兹拉、费伊；后半部分，导演是卡斯和埃兹拉的时候，主角是怀特家的，导演是费伊时，主角是布莱克家的。第二个条件信息，可以推断出导演如果是卡斯的话，那



么主角可能是亚力克斯或者贝尔；如果导演是费伊的话，那么主角和导演的职业应该相同，主角是埃兹拉。再看第三个条件信息的前半部分，卡斯是导演的话，主角可能是亚力克斯，因为贝尔和卡斯是姐妹，性别一致；再看后半部分，费伊和埃兹拉性别不一样，费伊姓布莱克，完全吻合，因此最终可以确定主角是埃兹拉。

5. 培训师组织学员们探讨一下还有没有其他的分析思路或者方法。

相关讨论

本游戏讨论应该着重于是否有更多的分析思路。

总结

本游戏的思维重点在于把每一步条件信息可以获得的结果罗列出来，然后删除掉不符合条件的结果，便可以获得最终的结论。这在逻辑上属于穷举论证，通常来说，当信息量到达一定程度的时候，就无法通过人脑进行穷举论证的实践；在计算机领域，穷举方法却是很常见的一种数据处理方法，因为计算机的计算能力要比人类大得多。穷举法要求每一步都需要正确，才能在最后筛选出正确的最终结论。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：1小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：展示题目和解题思路的相关设备。

应用：(1) 逻辑思维训练。

(2) 逻辑穷举模式的运用。



❖ 游戏 11 —— 高超的逻辑能力

逻辑能力的意义，很多时候被人误解为仅限于理工科的解题和研究，但在现实生活中，逻辑思维却是无处不存在的。“因为饿，所以要吃饭。”这就是一个标准的逻辑命题，可以先不必去探究其严密性如何，这意味着，对逻辑能力的训练，可以直接影响创新能力的发展。

游戏规则和程序

概述：

这是一个训练逻辑思维能力的游戏。

步骤：

1. 培训师先将一个关于逻辑思维的题目公布给大家，可以采取黑板板书或者 PPT 显示的方式：王强、李方和张明都知道桌子的抽屉里有 16 张扑克牌，分别是红桃 A、Q、4；黑桃 J、8、4、2、7、3；梅花 K、Q、5、4、6；方块 A、5。陈教授从 16 张牌中抽出一张牌，并且把牌面的点数告诉了李方，同时把花色告诉了张明。然后，陈教授问李方和张明：你们现在知道这张牌是什么牌吗？王强虽然没有获得关于牌面的任何信息，但李方和张明的对话他却听得很清楚。李方说：我不知道这张牌是什么。张明说：我知道你不知道这张牌是什么。李方说：现在我知道这张牌是什么了。张明说：我也知道了。听完这些对话之后，王强也很快知道了这张牌的准确信息，请问大家：这张牌是什么牌？

2. 培训师公布完题目之后，给学员 10 分钟思考时间，而后看看有没有学员能够给出正确答案，如果有，请该名学员为大家分享一下自己的思路，力求让每名学员都能明白是什么原因。

3. 如果没有学员给出正确答案，则培训师开始为学员分析出正确答案（正确答案分析见附件）。



相关讨论

本游戏没有特别需要讨论的地方，除解题思路以外。

总结

1. 如果培训师进入到分析解题思路的阶段，那么每一步分析之后都尽量让学员思考一会儿后，确保大多数学员都明白了其中的逻辑性之后再继续后面的分析。
2. 如果有个别学员一直都不明白，这个属于非一时之功，培训师可以先进行完毕之后再私下找时间进行讲解。

小贴士



参与人数：10~30人。

时间：1小时左右。

场地：普通的教室即可。

道具：展示题目和分析过程的设备。

应用：(1) 逻辑思维能力训练。

(2) 举一反三能力培养。

附件：解题思路

1. 李方说了：我不知道这张牌。而他其实知道牌面点数，这说明含有这个点数的牌至少有2张，即2种花色。根据初始信息，含有两种花色的牌面数值有A、Q、4、5。

2. 张明接着说：我知道你不知道这张牌。因为张明知道牌面花色，所以这种花色一定不包含唯一牌，因为那样的话，如果李方的点数是唯一牌点数，他必然能知道整张牌面信息。如此一来，含有唯一牌面的黑桃和梅花便被排除，这张牌只能是红桃或者方块。

3. 下一句对话是李方：现在我知道这张牌是什么了。李方可以通过张明的上一句话推断出牌面花色是红桃或者方块，他又知道点数，因此肯定可以知道牌面完整信息的前提是：不能是红桃和方块都有的点数，即点数A会被排除。剩下的就是红桃Q、红桃4或者方块5了。

4. 最后一句是张明说的：我也知道了。这句话给予的信息量是，在张明确定花色的前提下，只有一个可选项，而通过前面的分析，我们知道一个可选项的花色是方块5这张牌。

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](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

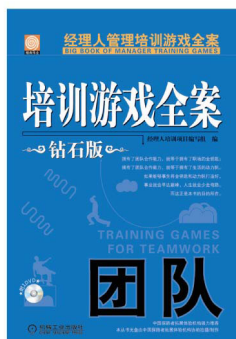
传真: 010-68311604

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>

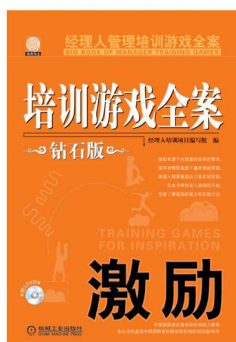
如方便请赐名片, 谢谢!



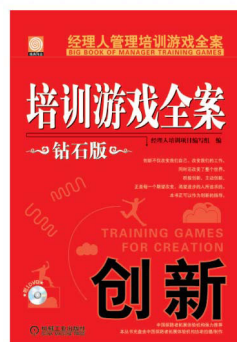
ISBN 978-7-111-45239-3
定价: 48.00元



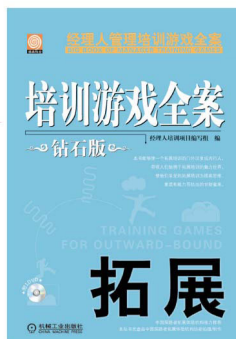
ISBN 978-7-111-45353-6
定价: 55.00元



ISBN 978-7-111-45373-4
定价: 55.00元



ISBN 978-7-111-45327-7
定价: 55.00元



ISBN 978-7-111-45240-9
定价: 55.00元



为中华崛起传播智慧

地址:北京市百万庄大街22号
邮政编码:100037

电话服务
社服务中心: 010-88361066
销售一部: 010-68326294
销售二部: 010-88379649
读者购书热线: 010-88379203
网络服务
教材网: <http://www.cmpedu.com>
机工官网: <http://www.cmpbook.com>
机工官博: <http://weibo.com/cmp1952>
封面防伪标均为盗版

BOOK DESIGN STUDIO
E-mail: hdy@263.net 设计电话: 010-88382066
地址: 北京市百万庄大街22号 邮编: 100037

责任编辑: 贾秋萍
咨询电话: 010-88379707



BIG BOOK OF TRAINING GAMES

专业培训师的心血之作，倾力传授实战技巧

经理人培训游戏全案的五大亮点

- ◆ 本丛书由资深的培训师与专业的培训机构强强联手打造而成。
- ◆ 在培训游戏的选择上非常多样化，既保持了统一，又有很强的实用性。
- ◆ 采用活泼、轻松的游戏编排方式：简单实用、易于操作。
- ◆ 提供专业机构拍摄的游戏演示光盘，以影像的方式对游戏进行深入、直观的讲解与分析。
- ◆ 信息量大，可以全方位地满足多种培训需求。



微信扫一扫

这是一个读书和交流的入口

新浪微博：中国轻工业出版社经济与管理分社
联系电话：010-88379081

图书上架建议 企业管理

ISBN 978-7-111-45327-7

ISBN 978-7-111-45327-7



9 787111 453277 >

定价：55.00元