

<<培训游戏全案.激励>>

图书基本信息

书名：<<培训游戏全案.激励>>

13位ISBN编号：9787111301615

10位ISBN编号：7111301617

出版时间：2010-4

出版时间：机械工业

作者：经理人培训项目编写组 编

页数：289

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<培训游戏全案.激励>>

前言

游戏，也许有人会对它嗤之以鼻，认为它是一种小孩子玩的东西，没有什么价值。

但是游戏的下列特点使得它在管理培训中占有举足轻重的地位：游戏带来多样性，多样性是增添学习乐趣的调料游戏带来互动，带来培训效率的提升游戏可以使我们重拾童真，找到创新的乐趣游戏可以帮助我们加快彼此的了解和沟通由于游戏具有上述特点，所以我们必须认识到游戏的重要性。

于游戏中寻找乐趣，于乐趣中获得知识是本丛书的最大宗旨。

本书中的游戏具有娱乐性和学习性为一体的特点，而且内容丰富、形式多样，因此能较大限度地培养学员对课程的浓厚兴趣，调动学习积极性，全面促进他们的学习和工作。

游戏是“互动”的一种方式，互动带来效率的提升。

本书提供的“互动”或“游戏”方法可以促使学员高度地参与，提高培训的效率。

本书集中收集了创新类的游戏，通过通俗易懂的、互动性强的游戏，在最大限度上激发了学员的创新精神和创造力。

在本书的编写过程中，经理人培训项目编写组的每个人都做出了很多贡献。

他们是：罗瑜、宋薇、刘士平、王秀华、隋晓明、刘风茂、赖伟、赵宏、韩宇、白成太、刘强、孙小明、李南、杨柳、李红霞。

<<培训游戏全案.激励>>

内容概要

激励的方法有很多种，其所应用的环境也都有所不同。

结合现实情况，本书将游戏分成九个小类，分别是：完成团队目标的游戏、个人挑战的游戏、通过竞争进行激励的游戏、活跃气氛鼓舞士气的游戏、放松心情的游戏、自我肯定的游戏、提高情商的游戏、设立目标的游戏和激励方法的游戏。

激励体现在平时点点滴滴的工作与生活中，激励游戏的目的是让学员从中得到启示，增强面对挫折的勇气。

仔细品味本书中的游戏和寓言故事，你会从中得到人生的启迪。

<<培训游戏全案.激励>>

作者简介

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工作的一系列培训课程，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。

<<培训游戏全案.激励>>

书籍目录

丛书序 前言 完成团队目标的 游戏 游戏1——穿越电网 游戏2——逃生墙 游戏3——险过迷障阵 游戏4——“人猿”集中营 游戏5——超级俯卧撑 游戏6——扭转乾坤圈 游戏7——勇渡鳄鱼湖 游戏8——蚂蚁大逃难 游戏9——上天梯 游戏10——背靠背 游戏11——大团圆 游戏12——同舟共济 个人挑战的 游戏 游戏1——高空飞杠 游戏2——高空速降 游戏3——高空断桥 游戏4——攀岩 游戏5——飞夺泸定桥 游戏6——高台演讲 游戏7——缅甸桥 游戏8——信任 逍遥倒 通过竞争进行激励的 游戏 游戏1——快速运水 游戏2——扑克牌传递 游戏3——挑战者 游戏4——定向越野 游戏5——暗器高手 游戏6——决战生死地 游戏7——极限夺关 游戏8——五球争先 游戏9——少一把椅子 游戏10——奖励的妙处 游戏11——争夺奖金 活跃气氛鼓舞士气的 游戏 游戏1——斗转星移 游戏2——翻江倒海 游戏3——鬼像丛生 游戏4——守住江山 游戏5——勇者斗恶龙 游戏6——金钱大集合 游戏7——两军夺擂 游戏8——天仙配 游戏9——全身运动 游戏10——购物券 放松心情的 游戏 游戏1——大力水手 游戏2——把紧张吹跑 游戏3——人类工程 游戏4——你的最佳表现 游戏5——选图看性格 游戏6——兔子舞 游戏7——My heart will go on 自我肯定的 游戏 游戏1——让自己最优秀 游戏2——我喜欢自己的…… 游戏3——表扬自己 游戏4——新的挑战 游戏5——进取的障碍 游戏6——我们一定行 游戏7——面对自我 游戏8——学习模式 游戏9——怎么看你自己 游戏10——左耳右耳 游戏11——数字会撒谎吗 提高情商的 游戏 游戏1——巧妙评定 游戏2——快速测试 游戏3——该出手时就出手 游戏4——两个年轻人的故事 游戏5——如此探花 游戏6——鸭子和老鹰 游戏7——毛毛虫的故事 游戏8——问路 游戏9——再撑一百步 游戏10——善作安排 游戏11——开合之间 游戏12——放飞的气球 游戏13——成功的秘诀 游戏14——心中的浓雾 游戏15——理想？死亡？ 游戏16——站直了，别趴下 设立目标的 游戏 游戏1——共同进退 游戏2——攻城略地 游戏3——激情音乐会 游戏4——极速大火车 游戏5——自由生物链 游戏6——动力大传递 游戏7——牵手结 游戏8——预想中的顾虑 游戏9——如果可以 游戏10——打击团队之魔鬼 游戏11——不用手 游戏 游戏12——抓球 游戏——机会成本 游戏13——学习曲线 游戏14——99.9%又怎样 游戏15——拉拉队 游戏16——我的期望 游戏17——设立目标 游戏I 游戏18——设立目标 游戏II 游戏19——设立目标 游戏III 激励方法的 游戏 游戏1——明星效应 游戏2——激情对抗 游戏3——明智的领导者 游戏4——成功分析器 游戏5——冲动的诱惑 游戏6——不拘小节 游戏7——认同的意义 游戏8——抛开烦恼 游戏9——境由心造 游戏10——工作环境的挑战 游戏11——积极的信息反馈 游戏12——积极的反馈 游戏13——提供赞美 游戏14——让嘉宾闪亮登场 游戏15——第四名也同样重要 游戏16——名副其实的替身 游戏17——听我的，没错

<<培训游戏全案.激励>>

章节摘录

概述：这是一个团队合作和团队荣誉感建立的游戏。

步骤：1.本游戏需要事先设定场地，环境描述如下：树林中相隔不是太远的几棵结实的大树，或者根据相应的要求人工设立的结实大桩也行。

树木之间不需要排成直线，间隔以3~5米为宜，树木以不超过6棵为好。

需要两根有足够长度的结实绳索，以能够承受1吨左右的重量为宜，并且绳索不要弹性太大。

两根绳索一根离地1米左右，一根离地3米左右，按照同样的方法牢固拴在树（桩）上。

从第一棵树（桩）出发，到第二棵树（桩）时缠绕几圈拉紧再依次到第三棵、第四棵树（桩）上依法进行，到最后一棵树时拴紧。

如果树（桩）较滑，可以打上一些防止绳索下滑的螺钉。

2.场地布置完成之后，将所有学员带到场地，进行如下的游戏描述：现在大家都作为国家缉毒特警，将要往深山老林中追捕一批携毒潜逃的犯罪分子，途中不幸遇到一处布满瘴气的沼泽之地。

这里是接近犯罪分子巢穴的最近道路，瘴气毒气非常厉害，沾上就会有生命危险，好在因为气温的原因，这些瘴气在清晨都难以飘散到地面1米以上的空间。

<<培训游戏全案.激励>>

编辑推荐

激励来源于对质量和效率的需求。

领导者需要激励下属来铸就辉煌。

普通人需要激励自己来实现梦想。

《培训游戏全案.激励(升级版)》带你进入激励的天地。

全面了解激励的意义和实施方式。

中国探路者拓展体验机构强力推荐

<<培训游戏全案.激励>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>