第一图书网, tushu007.com

<<赢在培训>>

图书基本信息

书名：<<赢在培训>>

13位ISBN编号：9787802557383

10位ISBN编号：7802557380

出版时间：2011-4

出版时间：企业管理出版社

作者：马丁 · 奥林治

页数：230

译者：派力

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

前言

很多年前，在我还未进入人才培训这个行业时，接到过一份邀请，这份 邀请要求我为某项管理课程做两场报告。
这两场颇为枯燥的报告被安排在午 餐前后，所以我在享受咖啡的时间到达了酒店。
那是一个烈日当空的六月天，即使以我未受过专业训练的眼光也能看出培训学员们身上的躁动不安。
到 我做第一场报告时，气温已经攀升到华氏八十多度(三十多摄氏度），而且 在午餐开始前温度还在不断攀升中。
我能感觉到培训学员们已经无法对授课 者保持应有的礼貌，尽管他们也在努力参与，但结果仍然是徒劳。
酒店供应的一顿酒水充足的丰盛午餐使问题雪上加霜。
很明显午餐过后 想让培训学员们集中注意力就更困难了。
我反复思考如何才能改变这种不利 局势，最后决定放弃原有的报告，取而代之的是更富有能量和创造力的发言 。
带着即将跳出沉闷气氛的兴奋和咖啡因的刺激作用，我开始在酒店中四处 找寻培训需要的用具和材料。
半个小时后我找到了纸张、卡片、胶带、砖块 等道具，并且初步设计了一份培训游戏提纲。
培训学员们返回后被分为三个 小团队，其中两个团队负责建造特定规格的塔，而第三个团队则充当他们的 顾问。
随着时间的推移，培训学员身上的能量被重新调动起来。
这正是因为 我在报告中引入的游戏让他们重新恢复了活力。
培训游戏让我免于面对一群 没有灵魂的肉体，后来在回顾的时候我发言中绝大部分要点都已经被参与者 掌握了，而且效果更佳。
几个月后，我有机会更加深入地接触培训工作。
随着身份的不断扩展， 我掌握了更多的技巧，还将它们与朋友和同事进行了交流分享。
本书包含了 我最喜欢的150个提升活力的培训游戏．它们覆盖了从“ 打破僵局 ”到“ 顺 利结束 ”的一系列过程。
因为时间关系，很多游戏的来源如今已经无从考证 。
我记得上世纪50年代第一次玩飞碟高尔夫时用的是搪瓷盘，那个时候塑料 飞盘还未出世。
还有许多游戏是在处理某项危机的瞬间构想出来的，事后经 过不断地完善和凝炼成为颇受欢迎的培训游戏。
多年来我与许多从事人才培 训专业的专家一起共享我们的心得和想法，在这里我要特别提及安妮 · 弗里 曼、克里斯 · 莱文和约安 · 田纳，是他们对我的不懈帮助，让我在这个领域 上占有属于自己的一习之地。
如果你的情况与我相似，那么也可以利用本书中提供的游戏开发出一套 属于你自己的招牌培训游戏。
祝各位培训师能够成功培训出社会真正所需的 人才。
马丁 · 奥林治

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是马丁·奥林治的《提高培训活力的75个游戏》(75 Waysto Liven Up your Training J及《提高培训活力的75个附加游戏》(Another 75 Ways to Liven Up your Training)两部著作的集成之作。

为了能让读者找到适合自己的培训游戏项目。
所有游戏都进行了分门别类的排序。
这些培训游戏分别针对个人、双人、小型团队、大型团体而设计。
内容涵盖了从“破冰”到培训结束的方方面面。
同时。
游戏以内容简介、游戏目的、持续时间、所需材料、游戏步骤等一系列的标题作为模版进行阐述。
并附有游戏点评以及游戏变更建议。

本书提供的150个游戏以一种强有力的方式来提高受训者的创造力。
帮助职业培训师、企业内部培训师及企业管理者为培训注入新鲜的能量。

毫无疑问，本书是马丁·奥林治的两部畅销著作所蕴藏的价值在中国的延续。

作者简介

马丁·奥林治是一位公司发展顾问兼培训师，致力于提升团队创造性和创新性研究。
他在成为独立顾问前。
曾从事过电信、医药、电子、IT等多个行业，担任过顾问、经理和培训师等多个职务。
积累了丰富的从业经验。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第一章　破冰游戏
1. 生日
2. 灰姑娘
3. 鸡尾酒会
4. 第一印象狂想
5. 宾果式介绍信
6. 拼图游戏
7. 姓名游戏
8. 绘图式访问
9. 遣词造句
10. 自我宣传
11. 徽章
12. “举起手来!”
13. 同花色卡片
14. 我们是什么？

15. 期望
16. 指令链
17. 合作建塔
18. 组对
19. 多米诺骨牌
20. 第一印象
21. 转盘子
22. 职业表演
23. 赢火柴
24. 姓名字谜
25. 成功菜谱
26. 罗格的画廊
27. 围成圈
28. 这是谁?
29. 下一个是谁?
……
第二章　小型团队游戏
第三章　大型团队游戏
第四章　配对游戏
第五章　个人游戏及创造性思维游戏
第六章　结束游戏

章节摘录

20世纪60年代，在我正攻读学士课程时，父母送给了我一本《简明牛津 现代英语词典》（第五版）。
如今这本词典已经有些破旧，但是我认为它对 破冰者进行了非常准确的定义。
破冰——打破僵局，迈出第一步，打破矜持 或刻板。
这恰恰是本章节所要竭力达成的目标。
正如我的一位同事所描述的那样，当人们首次聚集到一起的时候，我们 始终是处于“ 嗅探 ”的阶段。
当我们还在对彼此进行推测以期了解对方时， 我们缺乏热情，我们会保持矜持，默不作声，只是在需要团体去完成重要工 作时，才不得不将障碍迅速拆除。
正式的“ 圆桌会议 ”式介绍通常只会助长 这种矜持的行为。
打破坚冰，而不是慢慢融化坚冰，有助于激发开始一项活 动所需的能量。
一位优秀的破冰者可以带给培训事业高能量的良好起点。
本章节将介绍 大量的游戏来帮助你打破坚冰，在活动的开始阶段提供推动力。
其中，很多 游戏可以在活动的任何时间单独进行，以便帮助提高参与者的能量水平。
没 有比与一个看似筋疲力尽的团队合作更糟糕的事情了。
在我看来，这就像用 力击打一个巨大的高密度海绵：虽然耗费了极大的精力，但却没有留下任何 印记。
步调的改变可以产生奇迹，即便是密度最大的海绵也可以充满活力。
1. 生日 介绍 参与者们根据他们生日的月份和日期站成一排。
目的 该项练习有助于培训团体协作精神和解决问题的技巧，还可以帮 助参与者更好地了解彼此。
这是一项价值很高的能量增强剂。
所需材料 无。
持续时间 5分钟。
具体步骤 1. 清楚告知参与者，他们将要按照出生日期的顺序（从1月 1日至12月31日）排成一线。
若有两人或两人以上同月同日生，则他们要按 姓氏首字母的顺序（必要时还可使用名字中第一个字的字母排列）。
2. 让参与者离开座位四处走动，当遇到其他参与者时彼此 交换姓名和生日。
3. 最后当他们站成一排的时候要报出自己的名字和生日， 便于检查他们排列的是否正确，是否达到了游戏的目的。
回顾 如有必要，可就游戏中成功解决问题的经验进行回顾。
扩展 1. 可按姓氏的首字母顺序进行排列。
2. 可蒙上参与者的眼睛进行游戏。
2. 灰姑娘 介绍 让参与者通过匹配正确的鞋子尺码找到他们的伙伴。
目的 如果你打算让参与者们进行“ 绘图式访问 ”或“ 第一印象狂想 ”等配对游戏，那么这将是个不错的前期破冰游戏。
所需材料 一个大盒子、大包或大袋子。
持续时间 5分钟。
具体步骤 1. 让一半的参与者们脱掉右脚的鞋子，放人盒中。
2. 让另一半的参与者们随机从盒中拾起鞋子。
3. 他们通过与每一位失去一只鞋子的参与者交换姓名、查 看手上的鞋子与之是否匹配来找到他们的灰姑娘。
4. 配对完成后，保持这种配对状态进行下一项游戏。
回顾 如果认为用鞋子匹配不太合适，可以将道具更换为其他的个人物品，比如钥 匙或名片。
应用旧照片是很具娱乐性质的，但要事先做好组织工作。
扩展 无。

第一图书网, tushu007.com

P2-5

第一图书网, tushu007.com

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