

2023年团队合作游戏总结(模板7篇)

总结是指对某一阶段的工作、学习或思想中的经验或情况加以总结和概括的书面材料，它可以明确下一步的工作方向，少走弯路，少犯错误，提高工作效益，因此，让我们写一份总结吧。总结怎么写才能发挥它最大的作用呢？以下是小编为大家收集的总结范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

团队合作游戏总结篇一

游戏会促使孩子们说话、交流、探索、想象、创造、展示。以下是小编搜索整理一篇课堂上团队合作的游戏，欢迎大家阅读！

游戏规则和程序：

- 1、全班学生分成二至四组，要求每组派一名代表到黑板上写某个字的同音字（音调不同也可以）。
- 2、同组的其他同学可以提示，也可以换人，但是不能借助字典或其他工具。
- 3、相同时间内看哪个组写得最多。
- 4、评比之后可以继续写，直到写不出为止。看一个组内哪个同学想到的字最多。

这个游戏看起来容易，小学生也可以玩，因此所有的学生都会很积极地参与到游戏中来。但是单凭一个人的努力，往往写出几个便“卡壳”了，于是便会出现大家不停的高声叫着某一个字的热闹场景，甚至出现同一组好几个人集体上阵的情况，教室里的气氛空前活跃。

当然，教师一定要挑选同音字比较多的字作为题目，比如“十”字，同音字就有：是、使、时、事、室、市、石、师、试、史、式、识、虱、矢、拾、屎、驶、始、似、示、士、世、柿、匙、拭、誓、逝、势、什、峙、嗜、噬、失、适、仕、侍、释、饰、氏、狮、食、恃、蚀、视、实、施、湿、诗、尸、轼、谥、舐等近百个。游戏结束后，大家禁不住慨叹祖国语言文化的博大精深，同时我也引导学生：在我们使用汉字输入法的时候，正是因为同音字太多，影响到拼音输入的速度，所以我们才学习五笔字形输入法来提高大家的录入速度。

游戏规则和程序：

- 1、全班学生分成二至四组，要求每组派一名代表到黑板上写由某个词联想到的词。
- 2、同组的其他同学可以提示，也可以换人。
- 3、相同时间内看哪个组写得最多。
- 4、评比之后可以继续写，直到写不出为止。看哪些词最有创意。

这也是一个门槛较低的游戏，很容易调动起所有学生的积极性，而且我发现学生联想到的事物往往更侧重于较为时尚的内容，如在对“夏天”一词进行联想时，大家比较容易联想到的有：热、冰糕、知了、空调、电扇、游泳等内容，继续下去大家还会想到裙子、短裤、防晒霜、花露水、颐和园（英文称“夏宫”）、避暑山庄等内容，学生们后来还想到了歌手朴树和梁静茹，因为他们各自有关于夏天的歌曲“生如夏花”和“宁夏”。教师出题时不仅可以选择类似的这些日常事物让学生联想，也可以把一些专业知识的关键词作为题目，学生在游戏过程中就不知不觉地对专业知识进行了复习。如对“硬件”一词进行联想，学生们很容易想到主机、

显示器、键盘、鼠标、cpu、主板、内存、显卡、声卡、网卡、调制解调器、打印机以及一些硬件厂商等。

这是一个很有意思的游戏，它可以调动参与者的兴趣，并且能让他们从游戏中体会友谊和协作的乐趣。另外，这个游戏还可以在培训中场或结束时使用，既可以活跃课堂气氛，还能帮助学员放松神经，增强学习效果。

游戏规则和程序：

- 1、将学员分成几个小组，每组在5人以上为佳。
- 2、每组先派出两名学员，背靠背坐在地上。
- 3、两人双臂相互交叉，合力使双方一同站起。
- 4、以此类推，每组每次增加一人，如果尝试失败需再来一次，直到成功才可再加一人。
- 5、培训者在旁观看，选出人数最多且用时最少的一组为优胜。

相关讨论

- 1、你能仅靠一个人的力量就完成起立的动作吗？
- 2、如果参加游戏的队员能够保持动作协调一致，这个任务是不是更容易完成？为什么？
- 3、你们是否想过一些办法来保证队员之间动作协调一致？

总结

- 1、别看这个游戏简单，但是依靠一个人或几个人的力量是不可能完成的。因为在这个游戏中，大家组成了一个整体，需要全力配合才可能达到目标。它可以帮助学员体会团队相互

激励的含义，帮助他们培养团队精神。

2、另外，这个游戏还考验每个小组的领导者，看他怎么指挥和调动队员。因为这个游戏不但需要大家通力合作，还需要每个参与者的密切配合。如果步调不一致，大家的力气再大也不可能顺利完成。这种情况下，作为小组的领导者，应该想一些办法来解决这个问题。比如可以让大家以他马首是瞻，跟随他的动作；更有效的就是想出一个口号，既可以鼓舞士气又能统一大家的节奏。

3、无论队员还是领导者都应该明白，任何一个人的不配合都会对小组的行动产生负面效果。因此，培训者应注意，在游戏结束后，要帮助完成效果不好的小组找出原因。帮助他们树立团队意识，引导他们总结自己的失误。这对学员的素质提高有很大帮助。

参与人数：5人以上一组为佳

时间：5~10分钟

道具：无

场地：空地

应用：(1)了解团队协作的重要性

(2)增强团队成员的归属感

(3)激发学员的奋斗精神

一个人在紧急情况下，才能更好地发挥其潜在的创造力和主观能动性，下面的游戏将帮助我们练习在遇到困难时，如何做计划，如何合作以及如何有效地利用有限资源。

游戏规则和程序：

- 1、培训师给大家讲下面一个故事：泰坦尼克号即将沉没，船上的乘客（学员）须在“泰坦尼克号”的音乐结束之前利用仅有的求生工具——七块浮砖，逃离到一个小岛上。
- 2、培训师指导学员布置游戏场景：将25m的长绳在空地上摆成一个岛屿形状，在另一边，摆4四个长凳，用另外的绳子做为起点。
- 3、给学员5分钟时间讨论和试验。
- 4、出发时，每一个人必须从长凳的背上跨过（就如同从船上的船舷栏杆上跨过），踏上浮砖。在逃离过程中，船员身体的任何部分都不能与“海面”——地面接触。
- 5、自离开“泰坦尼克号”起，在整个的逃离过程中，每块浮砖都要被踩住，否则培训师会将此浮砖踢掉。
- 6、全部人达到小岛之后，并且所有浮砖被拿到小岛上，游戏才算完成。

相关讨论

- 1、你们组可以想出什么样的办法来达成目标？
- 3、你们的方案是否坚决贯彻到底了？中间发生了什么变化？为什么？
- 5、小组是如何分配组员撤离的先后次序的？考虑到了什么因素？

总结

- 1、如何应付突如其来的紧急情况，反映了一个人头脑的清醒程度和他的应变能力；同时，如何利用有限的资源更大程度

地达成我们的目的，也是观察一个人想象力和创造力的最好途径。

2、在我们面临危险的时候，每个人都会有不同的想法，此时就需要出现一个领导者的角色，否则大家七嘴八舌，互相不服，最后只会使得整个集体都受到损失。如何选择这个领导者是一个很关键的问题，但是关键的关键是此人一定要能够服众，让大家都听他的。

参与人数：10~12人一组

时间：30分钟

场地：户外

道具：木砖24块（每组6块），4张椅子，两条长绳□25m□

应用：（1）创新思维训练 （2）应变能力的培养 （3）团队合作精神培养

团队合作游戏总结篇二

道具：气球

游戏规则：用膝盖夹住气球，进行接力赛跑，快者为胜。球不能落地，不能夹破。

吹牛皮大比拼

道具：气球四个。

游戏规则：在一分钟内吹气球，以气球吹爆或大婿胜。限时一分钟。

道具：拖鞋

参加人员：分成若干组

游戏规则：各队轮流派出1人。把拖鞋放在起点前方5步的地方。回到起点蒙眼旋转三次以后出发。能够准确前进5步，第6步穿到拖鞋教多的一组获胜。

参考：进行中对方可以用错误的指示来扰乱。

规则：由两人上场比拼，一边摇着呼啦圈，一边穿着手中的别针，双方中的任何一方先穿够10枚别针，就算胜利！（哗啦圈、别针、塑料绳）

规则：以两人为一组。一个用肢体动作或语言（但不能说出成语中的任何一个字）向同伴提示！（纸片a4□成语）

规则：每次参与活动为10人，在乐曲中听主持人的口令“三人抱成团”，参与者在最短的时间内找到两人抱好，这样就剩一人被淘汰！主持人可按实际情况喊口令！

规则：由两人上场比试，由一方先做一个动作，对手跟着做，再加上自己的一个新动作，以次类推！接不上，忘记者出局！

规则：先规定出题的字数，比如这一轮出题必须在四个字以内，也就是说出题的人可以任说一句话。“我是好人”那么答题人必须在5秒钟之内把刚才的那句话反过来说，也就是“人好是我”，如果说不出或者说错就算失败。

规则：分成若干小组，每一小组第一位组员准备好一支笔和一张空白纸，游戏开始向每小组第一位组员随意在纸上写一个字，然后将笔和纸传给第二人，第二人按要求写完一个字后交给第三位组员……直到组成一个句子。

要求：如果到排尾句子没有结束则排尾的组员将句子写完整，写完后将所造的句子高举起来，最后以句子通顺，先举起造好句子的小组为胜。

规则：每组派两名队员将一个皮球夹在两人之间，向前行走，进行接力比赛。在行走过程中球不可以落地！看那一队在最短的时间内将行程走完(球)

规则：大家都玩烂了就不说了。

规则：上场的队员听主持人的号令，作出与号令相反的动作！

规则：四个一样的杯子里只有一个杯子里装有白酒，其余三个装的是水，让参赛的队员猜是谁喝的是酒。

规则：由两人上场比拼，同在一个小盆中夹波珠，看谁在最短的时间内夹的波珠的数量多，多者获胜！（小塑料盆、波珠、纸杯、卫生筷）

规则：每队六人要求游戏开始后先共同站在一张报纸上，各人身体的任何部位，不得碰地，成功后再撕去一半报纸站，接着再撕去一半……直至失败，最后以最佳办法能站进最小报纸的队为胜。（报子）

用具：无

人数：两人

方法：令词为“猎人、狗熊、枪”，两人同时说令词，在说最后一个字的同时做出一个动作——猎人的动作是双手叉腰；狗熊的动作是双手搭在胸前；枪的动作是双手举起呈gun状。双方以此动作判定输赢，猎人赢枪、枪赢狗熊、狗熊赢猎人，动作相同则重新开始。

兴奋点:这个游戏的乐趣在于双方的动作大,非常滑稽

缺点:只是两个人的游戏

团队合作游戏总结篇三

今天的作文课,老师给我们带来了一个新的活动游戏——坐地起身。我们刚开始听到这个游戏名字的时候都很好奇,因为我们都没玩过,结果老师给我们介绍了游戏规则之后,我们就明白了。游戏规则是这样的:要求三人为一组,坐在地上,手捆着手,背对背,要相互帮忙一起起来,不能散开,用时最短的组胜利。

老师介绍完游戏之后,我们就开始积极的分组了。而分组的结果就是我和喻岩、颜明维为第一组,其他人分别为二组和三组。由于我们在比赛开始前的石头剪刀布预选赛输了,所以我们就被其他组选为了第一个出场的。哎,没办法我们只好硬着头皮上了,结果没想到刚开始我们起身的时候就直接散开了,当我们第二次尝试的时候,更是因为没有默契都没起来,一直到第三次,我们运用一起喊号子的方法才起来了。我们本来还挺开心的,结果老师一公布别的组成绩的时候,我们就如同斗败的公鸡一样,低下了头,我们心里都有点难过。老师看到我们这个样子便过来安慰了我们,并告诉我们这个游戏考验的是我们之间的默契,而且我们之间一次比一次更好,这说明我们之间的默契和关系都比之前有了进步了。听到老师这番话的我们,都明白了老师安排了这个游戏的意义,所以我们不再在意比赛结果,我们开始为我们的默契开心的笑起来了。

通过这次比赛让我明白了,相比游戏,更重要的是我的朋友,很开心能玩到这个游戏,真心希望老师下次还能跟我们玩这个游戏,相信那个时候的我们会更好的。

团队合作游戏总结篇四

早会小游戏钩肘合作主要培养合作能力。

首先分几个组，先由二人背对背，肘部相钩，坐在地上，主持人发令后迅速地站立起来。

接着三个人做、四个人做、五个人做方法同前，看哪个小组钩肘站起的人数最多最快为优胜。

游戏结束后议论一下，成功的经验是什么。

早会就是在每个工作日内，开始正常工作之前的简短会议。早会集全日的管理于10-20分钟之内，全方位地对每个人、每件事进行清理和控制，达到改善员工精神面貌，创建组织学习文化，建立相互检查、监督考核机制，聚焦公司品牌文化引导企业行为，提高核心竞争力。

早会小游戏钩肘合作目的：

常谈的训话方式。

亦负有相对责任。

团队合作游戏总结篇五

一、游戏简介：所有的队员手牵手结成了一张网。队员们这时是亲密无间紧紧相连的，但是这个时候的亲密无间紧紧相连却限制了大家的行动。我们这时需要的是一个圆，一个联系着大家，能让大家朝着一个统一方向滚动前进的圆。在不松开手的情况下，如何让网成为一个圆？这是团队的严峻挑战。

二、游戏人数：8—12人/组

三、场地要求：开阔的场地一块

四、游戏时间：15分钟左右

五、活动目标：锻炼新团队的沟通，执行及领导力。

团队合作游戏总结篇六

目的：考眼力及发挥合作精神

时间：15分钟

材料：旧报纸，胶水，纸

内容：

1. 全组一分为二。
2. 每组各发报纸一份及胶水一枝。
3. 听到组长的讯号，就开始在报纸上寻找与组内所有成员姓名相同的文字，撕下，贴在纸上。
4. 时间到，看那组有最多组员名字的，就算胜利。

目的：联络感情

时间：15分钟

材料：写上歌名的纸条

内容：

1. 在纸条上写下大家熟悉的短歌歌词。约选2`3首，每一首

歌可写多张字条。

2. 组员围成圆圈，组长发给每人一张歌词。
3. 组长说开始，各人大声唱自己的歌，并寻找同一首歌的人。
4. 必须一边唱一边找人，不可说出歌名。
5. 组长可突然叫“停”，所有组员归队。
6. 最早结成队伍的获胜。

改变：一面做动作一面唱歌寻找队友，将会更活泼生动。

目的：相似者结成队伍

时间：10分钟

材料：纸和笔

内容：

1. 每人一张纸，写下自己的兴趣、特长，喜欢的艺人和音乐等，2~3个项目。
2. 组员拿着纸围成圆圈。
3. 游戏开始，各自寻找与自己资料有相近者结成队伍。
4. 队伍不限人数，但必须要有共通点。
5. 最后归队者为输。

目的：合作

时间：10分钟

材料：两圈绳

内容：

1. 组员一分为二。
2. 给组员五分钟商量，如何靠合力及一卷绳把其中一人由一边运载到另一边。
3. 号令一下，每组就只可以5分钟的时间编织绳。
4. 组长再令下，每组要以最快速度把一位组员，由一边送到另一边。

注意：

1. 要过去对面的组员，脚不可踏地。
2. 他一定要在绳上面。
3. 不可碰到地，否则当输。

目的：学习信任及鼓励大家好好装备自己

时间：20分钟

材料：眼罩或手巾多个

内容：

1. 2人一组。
2. 一人蒙眼，另一人做向导，手拖手向前行。各人不许交谈。

3. 除去眼罩或偷看者要受罚。
4. 带领者宣布，到达教会大堂后，组长宣布重新安排向导，带他返回原处。
5. 各队向导领蒙眼者到大堂后，组长宣布重新安排向导。却把蒙眼者配成一对。
6. 一对对蒙眼者寻求出路，困难重重，寸步难行。
7. 组长总结。带领大家思想“瞎子领瞎子”的危机，鼓励大家在圣经根基上好好装备自己。

团队合作游戏总结篇七

团队合作是指团队里面通过共同的合作完成某项事情。1994年，斯蒂芬·罗宾斯首次提出了“团队”的概念：为了实现某一目标而由相互协作的个体所组成的正式群体。以下是小编整理的关于团队合作的新游戏，欢迎阅读！

：一班分为几组，10人一组，以最短时间内从第一名到最后一名，然后再到第一名，传递3个瓶子，依次传递，若掉在地上，按10秒处理，可借助工具，每个瓶要在每个人手上传递，每组设定时间目标后分几轮的操作然后得实际结果。

第一轮 几组分别制定目标

然后由第一组实际操作一下，再次制定目标，重新记成绩。

第二轮 上一轮完成后，让各组 制定方法，要求在8秒内完成。

（一组16人）

第一轮目标： 一、 40秒 二、 30秒 三、 29秒

第一组实际操作 10秒

重新制定目标： 一、 10秒 二、 16秒 三、 8秒

第二轮 成绩： 一、 3.7秒 二、 5.21秒 三、 4.7秒

最短时间内找到以下一组物品为胜

一幅画（**老师）

一根一米长的绳子

一朵花：任何材质

一首歌：（带春字的）

一块手绢

一片完整的树叶

一段才艺节目（排除唱歌）

一根头发

一份手抄版再别康桥 字迹要漂亮

一个窗花

一块铁器

中，任务分配要合理性

- 2、 可以调动学院积极性 找到潜力
- 3、 发挥每个人的优势，特点 以利于以后工作找到好的切入点
- 4、 体现职业规划
- 5、 认识到自己的存在价值
- 6、 学员自我认识

根据自身特点给出不同评价，不同的职业发展道路，了解能力后让学员班主任去做事（如升学，辅导学员，组织活动等），要会找到具有这样能力的人（有影响力，组织能力，愿意帮助他人）并充分利用，充分发现每一个学员的潜能，为他们做出相应的职业规划。

□ s1 在毕业设计前做这个活动，组长在分配任务时充分考虑到组员的情况。

y2 在项目经理的课程上应用，说明一个项目经理要了解项目小组每一个人的能力，发挥潜能，并给于他们可以提升的方向和空间。

： 问题解决方法及沟通

： 30分钟

： 摄像机、眼罩及小贴纸和空地

： 参加团队建设训练的全体人员

1、 让每位学员戴上眼罩

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

你是用什么方法来通知小组你的位置和号数？

沟通中都遇到了什么问题，你是怎么解决这些问题的？

你觉得还有什么更好的方法？

：通过自己创造的沟通方式，来迅速获得其他所有人的信息，你需要知道其他所有人是比你大还是比你小。，你让他人知道比你号大还是小的方式很重要。

3、学员不到中心，电话联系不上。

要善于沟通，主动根据资源建立多种沟通方法。

沟通对软件工程师的影响： 1、 我国人员沟通比例不足30%

2、 国外成功软件工程师沟通时间占60%以上

3、 性格 突破自己

5、为成长为项目经理做准备。

：若干人围成一个紧密的圈，前面的人做到后面的人的腿上，转圈走100步。

： 1、 分析如何做，如何改进？

2、在搭配上有没有存在什么问题，进行的时候存在哪些问题？

：所有人的一只脚都要踩在报纸上，然后把报纸翻过来，不能用手，报纸不能碎，而且脚不能离开报纸。可前脚掌踩报纸，后脚跟离地，脚可以替换，但只能踩纸后替换，时间短者获胜，注意脚不可以在报纸上蹭。

：5—8人

目的：一个人的表现会影响到整个团队的表现，做项目也是一样。

10人以上

：无

1、事先分组，三人一组。二人扮大树，面对对方，伸出双手搭成一个圆圈；一人扮松鼠，并站在圆圈中间；培训师或其它没成对的学员担任临时人员。

2、培训师喊“松鼠”，大树不动，扮演“松鼠”的人就必须离开原来的大树，重新选择其他的大树；培训师或临时人员就临时扮演松鼠并插到大树当中，落单的人应表演节目。

3、培训师喊“大树”，松鼠不动，扮演“大树”的人就必须离开原先的同伴重新组合成一对大树，并圈住松鼠，培训师或临时人员就应临时扮演大树，落单的人应表演节目。

4、培训师喊“地震”，扮演大树和松鼠的人全部打散并重新组合，扮演大树的人也可扮演松鼠，松鼠也可扮演大树，培训师或插其他没成对的人亦插入队伍当中，落单的人表演节目。

形式:5个人一组

时间:20分钟

材料:每组一把剪刀,十只 软吸管 , 一个胶带, 一颗鸡蛋

适用对象:全体学员

操作程序:给8分钟时间,最后鸡蛋经过处理后,由该组中最高的一名学员站在桌子上,平手把鸡蛋扔下,扔到地上不摔碎,没有裂痕,算成功.

材料要充分利用

有关讨论:

1自己本组的实际想法,如何处理鸡蛋

2你们小组的分工情况

3你认为那一组做得比较好

4你们如果再做一次你们认为该如何改进?

1、 大雁南飞,排成一个人字,前排的大雁翅膀的扇动为后面的大雁提供有利的飞行的气流,提高飞行速率。

2、 最后一只大雁飞行中会不断发出鸣叫声,为前面飞行的大雁激励。

3、 掉队的大雁会尽快飞回到本队伍中

4、 一只大雁受伤时,两只大雁陪伴,如果其无法飞回到队伍之中,则帮其降落到地面然后离开。

规则

概述：这是一个锻炼表达能力、判断力、观察力、思维能力和表演能力…的游戏。每一个曾经参与游戏的人都会被它深深的吸引住。游戏的基础是彼此的诚实和信任，以及对游戏的认真。

1. 简单易学：任何人只要明白规则或看别人玩过一盘，马上就会玩了。

2. 参与性强：只要认真对待所扮演的角色，无论是老朋友还是第一次见面的新朋友，马上会“杀”成一片。

室内室外均可，最好大家围坐一起。光线暗一点效果更好。

法官：控制游戏进程的人。明确每个人的身份，要做到绝对公正。

杀手：白天隐藏在好人中间；黑夜出来杀人。被杀后没有遗言，并不得再发言。

好人：白天和大家一起抓出坏人；黑夜闭眼，对杀手行凶完全不知；被杀后有遗言，然后不得再发言。

以9人为例

1、根据人数准备好9张牌，按照不同的花色事前规定好法官1人、杀手2人、好人6人。

2、每人取一张牌，明确自己的身份，除法官外，不要让任何人知道。

3、法官宣布：所有人闭上眼睛，杀手睁眼相互认识。

4、法官知道谁是杀手后，宣布：杀手闭眼，所有人睁眼。

5、下面开始个人发表意见，按照座位顺序依次发言，相互指

正，找出坏人。

6、所有人发言完毕后，被指正最多的人有一次为自己申辩的机会。

7、申辩完毕后，大家举手投票决定是否处决这个人。没过半数则该人存活。（接9）

8、得票过半则处决，法官宣布亮牌，让大家明确是成功抓到一个杀手，还是错杀一个好人。如错杀好人则有最后的遗言，杀手则没遗言。

9、法官宣布天黑，所有人闭眼，杀手出来杀人。杀手用眼神相互交流，统一杀害的目标，并用眼神告诉法官杀谁。

10、杀手杀人完毕后闭眼，所有人睁眼。法官宣布哪个好人被杀。被害人遗言。

11、继续新一轮的讨论。因为大家都发过言了，并且也有人被指正，被杀害，因此线索会越来越多……思维会更活跃，讨论会更激烈。

12、如此重复，直到好人将杀手全部抓出，则好人获胜；如好人全部被害，则杀手获胜。

好人：没别的，长双慧眼吧……错杀好人和放过坏人都等于自杀。

坏人：

坏人秘技1：

出卖同伙。不等你的同伙暴露，就毫不手软的指正并杀害，这样在以后为自己辩论的过程中就多了一条很有说服力的依据。

坏人秘技2:

隐藏。俗话说，枪打出头鸟。虽然你很想误导大家错杀某个好人，但在表决时你不要举手，光指正不杀害，会很好的隐藏起自己的。

坏人秘技3:

嫁祸。往往2个相互指正的人都会是好人，充分利用好他们之间的对峙，始终让他们去吸引大家的注意吧。

另外，还有试探、排除异己、拉拢大众、据理力争、博得同情这些技巧，也许，这就是杀人游戏的魅力所在吧。

1、所有的人分成三组，每个小组约20人，分别配有1、2、3号球

2、游戏要求将球按1、2、3号的顺序从发起者手里发出，最后按此顺序回到发起者手里。在传递过程中，每一人都必须触及到球，所需时间最少的获胜。

3、球掉在地上一次额外加10秒

1、游戏开始时，三组人一般会不约而同地围成了三个圈，一个接一个地传递，记下三组的成绩，例如分别为17秒、18秒和50秒。

2、“有没有更好的办法让时间变得短些？这个游戏的最好成绩为8秒。”培训师可以向所有小组提出挑战。（参考思路：用手围成一个圆筒状，让三个球分别从上面滑下，所用时间仅为4秒！这是一个绝妙的想法！当然可能还有更快的方法，培训师需要不断启发学员去思考新的方法。）

有的队员在看到成绩连自己都不敢相信——“开始觉得三十秒

已是不可思议的！”“能不能再快些？”一个又一个想法从队员们的脑中蹦出来，游戏过程中不断传来喜讯……”9秒”、“5秒”、“4秒”，最快的居然只用了0.58秒！通过这个游戏让学员感受到：每一件看似不可能的事情摆到面前时，这种“不可能”的心理定势，使每个人都会想到放弃。做了才能成功，但最终的成功不是因为你做了，而取决于你怎样去做。发挥团队智慧，集合团队的创意，一件不可能完成的事情奇迹般的成功了，这就是团队的力量！思维可以指导人们的行动，同时也约束人们的行动。要想成功唯有敢于超越自己的思维。

对一家企业而言，也许你的条条框框为你的发展立下了汗马功劳，但一味的遵循就易沦为守旧。为员工建立一种启发创造性和“冲破框架”的环境条件：鼓励创新精神，从而开发突破性的解决方案与策略，也就为企业创造更多地意想不到的机会。

蒙着眼睛做游戏，一个团队还能合作愉快吗？因为我们是一家人，因为我们有着共同的目标，所以我们能行！

：使学员互助合作形成共识，完成低难度活动。

：用眼罩将所有学员的眼睛蒙上，在蒙上前先观察一下四周的环境。然后，将双手举在胸前，像保险杆般保护自己与他人。目标是整个团队找到一条很长的绳子，并将它拉成正三角形，且顶点必须对着北方。完成时每个人都能握住绳子。

：（1）回想一下发生过什么事？

（2）各位是怎么找到绳子的？

（3）各位是如何拉正三角形的？

（4）想象和蒙上眼之前看到的差异大吗？其他人当时的想法

如何？

- (5) 各位觉得绳子像什么？
- (6) 这个游戏和工作类似吗？
- (7) 游戏最有价值之处是什么？
- (8) 如果再玩一次你会怎么做？

：场地应选择在户外草地上进行，以免跌倒受伤。

- (1) 可以排列不同队形。
- (2) 绳子可以用尽（难），可以不用尽（易）。

教具：粗棉绳一条、眼罩（依人数而定）。

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

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

过程：

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

1. 为什么当他们蒙上眼睛，所完成的画并不是他们所期望得那样？

2. 怎样使这一工作更容易些？

3. 在工作场所中，如何解决这一问题？

1. 让每个人在戴上眼罩前将他们的名字写在纸的另一面。在他们完成图画后，将所有的图片挂到墙上，让学员从中挑选出他们自己画的那幅。

10—15分钟

：眼罩，纸，笔