

《创新缔造企业成就》 经典沙盘课程七巧板

沙盘培训背景来源

企业沙盘模拟培训源自西方军事上的战争沙盘模拟推演。战争沙盘模拟推演通过红、蓝两军在战场上的对抗与较量，发现双方战略战术上存在的问题，提高指挥员的作战能力。欧、美知名商学院和管理咨询机构很快意识到这种方法同样适合企业对中、高层经理的培养和锻炼，随即对军事沙盘模拟推演进行广泛的借鉴与研究，最终开发出了企业沙盘实战模拟培训这一新型现代教学模式。沙盘模拟培训已风靡全球，不仅是欧、美工商管理硕士的核心课程之一，也是世界 500 强企业中高层管理人员经营管理能力培训的首选课程。

沙盘培训特色

沙盘实战模拟培训课程完全不同于传统的灌输式被动学习。它是通过引领学员进入一个高度竞争的模拟行业，由学员分组成立的若干“公司或部门”，在模拟的竞争环境下，进行模拟经营活动，学员在主导各自“公司”的系统经营管理活动中完成体验式学习。

根据培训主题的不同，系列课程的设置不同，侧重的管理活动不同，学习内容不同。在模拟经营结束之后，学员通过认真反思与讨论，暴露自身误区，总结经营成败，体验管理得失。最后经过培训师高屋建瓴的点评解析，进一步领悟科学管理规律，提高经营管理能力。总结起来，沙盘培训具有极强的体验性、互动性、实战性、竞争性、综合性、有效性等特点。

沙盘培训教学方法

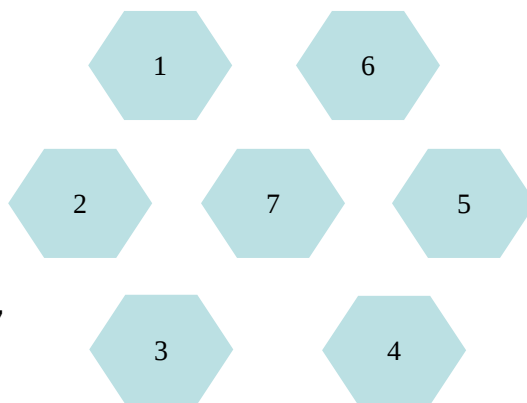
沙盘培训课程时间安排为 1 天，培训教室采用岛式布局，将学员分成 7 个相互竞争的模拟管理团队，每个团队 5 至 8 人，分别扮演模拟管理团队的重要职位角色，如 CEO、财务总监、营销总监、生产总监、采购总监等，围绕与培训主题相关的经营活动，借助形象直观的沙盘教具，完成模拟企业经营管理的推演过程。课堂上讲师通过运用分组讨论、集中研讨、角色扮演、情景演练、案例分析、讲师点评等多种教学手段，调动



学员在高度兴奋状态下完成培训课程，确保学员对先进的经营思想和管理方法充分理解并娴熟运用。

经典沙盘沟通管理类课程——七巧板介绍

一、游戏背景：经营一家集团公司年度产值达到 1000 万，学员分成七个小组模拟集团公司下属七家分公司，既竞争又有合作的完成集团年度目标。



二、游戏规则：

- 1、每个分公司按照自己的任务书完成任务，取得对应业绩；
- 2、游戏过程中学员不能移动自己的位置；
- 3、七巧板在传递过程中不需抛接；
- 4、将分公司任务书及图一至图七按顺序分发给一至七小组；
- 5、分公司得到 5 套七巧板中的随机 5 块分发给各组；
- 6、完成集团任务个分公司成绩才有效。

课程理论支持基础：

三、课程特点：

1. 三者协同: 思维、工具、人格
2. 内外协同：内在创新人格培养，外在管理创新
3. 双重输出: 模拟任务输出+现实任务输出培训目标

四、培训收益：

1. 树立全员创新意识，学会简便易行的 6 种创新方法
2. 提高员工的动手能力，跨越创造过程中的 6 个误区
3. 结合个体、团队、结果三个层面建立创意-创造-创收全新的创新观念
4. 理解个体在创新团队中的位置，找到合适定位，建立和谐创新团队文化
5. 以客户导向为基础，建立创新成本意识和风险意识
6. 从创新结果出发，推动创意的实现，提高组织的创造能力

五、课程特色

1. 全新的项目体验，本次课程利用“盒子”为道具，从盒子的“破”-“立”-“收”，三个维度来说明创新的三个阶段
2. 利用科学的测评，明确了创新团队中的人员的角色定位和分工，保证组织的正常运营
项目的开展具有竞争性，提升人员的参与程度
3. 通过构筑六种创意方法和跨越六个创造误区，切实帮助组织提升实际解决问题的能力
强化创新的客户导向和结果导向

六、课程大纲：

模块一：创新角色定位-热身

培训目标：通过这个环节，明确创新的定义，引发针对创新的思考，明确个人的定位。

操作形式：故事引导-梵天之塔-创新测试-团队组建

测评介绍：

背景：每一个人在创新团队中的贡献和作用是不同的，通过创新测评找到自己在创新团队中的位置，从而更有利的为创新做出贡献

测评：利用美国 OI 测评中的一套工具，将创新角色分为四类，分别是探索者、艺术家、法官和战士

形式：问卷回答，即时结果呈现，类似团队角色测评

整体时间：30-60 分钟

创新角色定位 创新角色特点

模块二：创新的实战演习-创意

培训目标：创意是创新的基础，培养创意的团队氛围，展开对于创意方法的讨论，同时引导讨论构筑创意的六种方法

操作形式：建盒子

项目介绍：

任务：每个团队都将得到 12 个至 15 个盒子，目标是利用这些资源，所有的人要建盒子将所有队员都装在盒子里面，建的盒子的面都必须完全封闭。

整体时间：90-110 分钟

创意——新颖与适合的平衡

寻找与选择创意

三个关注点：定位（创新角色）、沟通（决策效率）、创意（科学均衡）

创新角色分析

团队决策分析

创意引导方法：摸小，换大，破疯狂

（摸规律、换视角、破常规、小翻转、大夸张、尽疯狂）

模块三：创新的实战演习-创造

培训目标：关注创造过程中团队应该注意的问题，同时学习掌握跨越创造过程的六大误区，加强人员的分工协作意识

操作形式：垒盒子

项目介绍：

任务：每个团队利用我们所提供的资源在规定的 40 分钟时间里，将盒子尽可能高的垒起来，最低要实现 13 个盒子的高度。

整体时间：90-110 分钟

创造——创意与实施的平衡

实施与调整

三个关注点：分工（组织）、资源（整合）、方法（尝试）

跨越创造的六个误区：三“不要”三“要”

（不满足于现状、不要沉溺于创意、不要让机会溜走、要付诸实践、要正面迎战、要在错误中学习）

模块四：创新的实战演习-创收

培训目标：关注客户导向和结果导向，明确战略、执行、细节、分工对于结果的影响

操作形式：猜盒子

项目介绍：

任务：每个团队都将拥有自己的市场和产品，在上下半场一共八轮的比赛中，我们要获得最大的利益

创收的四个导向

市场导向：客户变化和市场细分

战略导向：外部环境和内部布局

客户导向：关系导向和竞合策略

效率导向：岗位匹配和流程效率

模块五：储蓄创意-总结

培训目标：强化创新盒子课程的整体思路 and 理论模型，号召行动和思考，储蓄创意是创新的第一步

操作形式：名言宣导-收集创意-号召行动

收集创意：

任务：每个人都会得到一张小纸条，将自己的想法以及对于工作中好的思路 and 主意，列举下来，我们集中提供给组织。

模块六、创新思维及流程解析

1、创新思维的前世今生

集发散思维与视觉思维于一体的创新思维工具：思维导图

集平行思维与视觉思维于一体的创新思维工具：六顶思考帽

集左右脑与视觉思维于一体的创新思维工具：红黄蓝绿

2、创新流程的前世今生

来自设计公司的设计思维及创新流程

换位、定位、创作、建模、测试

创新流程中的常用团队思维工具、脑力风暴、世界咖啡