

## 《户外拓展—体验式培训》

### ---中基层经理与主管科室人员的执行力及团队与凝聚力训练

(1天)

我们人类目前最大的问题，是思维问题，只有有意识的去打破思维的框框与局限，了解公司各层级的角色与定位，才能更好的运营与管理公司。公司常见的问题有：

- ◆ 公司的“头头们”有意无意中正在扮演一种扼杀公司职员们创新思维潜能的“刽子手”那样的角色。
- ◆ 人们常常不记录“一闪念”
- ◆ 人们不喜欢修订“老构思”
- ◆ 人们不愿意将心中的想法表达出来
- ◆ 许多人不习惯于用新的思维方式思考问题
- ◆ 缺乏希望热情，满足现状
- ◆ 彼此之间不愿意合作与配合
- ◆ 不坚持到底，没有毅力
- ◆ 不了解公司的运营
- ◆ 不能很好处理人际关系

本次培训，通过活动，加强彼此之间的合作与了解，开拓思维，进一步提升员工的荣誉感与团队精神。

#### 活动 1.能力创造——创意思维游戏

目的：锻炼员工的沟通能力、理解能力、想象能力、肢体语言表达能力；

分享感受——

#### 活动 2. 信任和近距离接触——开车游戏

目的：锻炼员工之间的信任、合作意识，通过活动、身体接触，加强彼此心理认知。

分享感受——

#### 活动 3.你还认识我吗——认识“全新”的我

目的：将自己毫无保留的展现在同事面前，让同事“心（眼）中一亮”，如：  
我看起来像、我闻起来像、我摸起来像、我听起来像、我品尝起来像。

分享感受——

#### **活动 4. 肯定自我——沟通互动**

目的：学会敞开自己的心扉，然后与同事互相交流，克服自我逃避的心理。  
通过与同伴的交流，进一步了解别人眼中的“我”与我自己眼中的“我”有没有什么不同。

分享感受——

#### **活动 5. 谁是听众——聆听技巧互动**

目的：为什么沟通那么难？因为听的不够专心，不够用心，没有反馈。

分享感受——

#### **活动 6. 你还有潜力可挖！——从 15 秒到 0.5 秒！**

目的：打破思维的框框，利用群策群力的放大效应，使团队的效应最大化。

分享感受——

#### **活动 7. 三励氛围的建立——“太棒了！还有呢？”**

目的：是鼓励而不是否定，是勉励而不是挑剔，是激励而不是泼冷水。

分享感受——

#### **活动 8. “人都是不喜欢改变”——叉手**

目的：习惯的改变需要时间，改变习惯是不舒服的，但只要毅力就可以做到。

分享感受——

#### **活动 9. 跟随需求的变化——矿泉水游戏**

目的：通过游戏了解企业真实的经济活动，消费者、零售商、批发商及生产厂家。

分享感受：

#### **活动 10. 看不见与说不清——**

目的：了解公司的不同的角色的情境，认识管理中要素。

分享感受——

#### **活动 11. 大转移——**

目的：体会公司不同层次所承担的责任以及公司内不同角色的员工应该抱有什么样的工作心态。

分享感受——

### **活动 12. 杯子有多大——**

目的：认识安排工作及管理时间的方法。

分享感受——

### **活动 13. 彩圈飞舞——**

目的：体验在三个不同的团队活动中由于反馈激励方法不同，而产生不同的工作效果。

分享感受——

### **活动 14. 巨人脚步——**

目的：体会简单口号与复杂口号带给团队的效果。

分享感受——

### **活动 15. 认识身体结构——**

目的：体会不同层次的管理者、员工在企业中的作用

分享感受——

### **活动 16. 梦山奇案——**

目的：发掘我们的创造力。

分享感受——

### **活动 17. 巧移圣水——**

目的：通过游戏加强合作精神和创新精神。

分享感受——

### **活动 18. 看谁反应最快——**

目的：测试反应能力，借此激发创新

分享感受——

### **活动 19. “玩”飞机——**

目的：测试我们的“思维惯性”。

分享感受——

课酬：1.5万一天。