

战国风云“卓越领导力”沙盘模拟训练

目录

一、课程背景.....	1
二、培训目标.....	2
三、培训方法.....	3
四、培训效果的评价方式.....	3
五、学习方法与学习指导.....	4
六、培训课程结构大纲.....	4
七、学习资源.....	6
八、培训场地及物资准备.....	6

一、课程背景

天下大事合久必分，分久必合。春秋战国时期（燕赵韩魏吴楚张刘秦齐李周曹），十多个国家各自为政，相互征战，民不聊生。怎样结束这种混乱的局面，和平统一，让人民休养生息，发展经济，国富民安。谁能一统天下？被诸侯国尊为“王”，你何德何能让诸侯国推选你做大家的“王”？靠德行？靠权谋？靠太极？还是-----？

12个诸侯国，纵横捭阖，产生6个国家进入联合国，由6个联合国成员选出12个国家的大王

鉴于此，开发出战国风云“卓越团队领导力沙盘模拟训练” 通过一系列的事件，训练管理者的领导能力，通过管理事件促使管理者透彻反思领悟应有的素养。

该课通过一系列的事件模拟，将参训学员人性中最本真的东西（贪婪、自私、牟利等）赤裸裸的展现在了大家的面前，一个优秀的团队领导者，在德行、权谋、变通、团队合作、目标管理、沟通、利益、激励、授权、愿景等方面应具备怎样的素养？

这就要求我们训练团队领导者自我管理能力和自我管理能力，还要训练具有卓越的统御能力。

课程名称：战国风云“卓越领导力”沙盘模拟训练；

培训对象与要求：中高层管理者、后备干部等；

课程类型：沙盘模拟训练；

培训时间：1天；

课程的特色：摒弃传统的教条灌输，通过独特创新设计的让参与学员收获体验、获得领悟，产生改变。让学员不仅知道而且会做。

二、培训目标

- 1、儒、法、道哲学对国人领导力的影响
- 2、受人尊敬的领导者的品格
- 3、集体目标与局部目标的协同
- 4、共赢与双输的囚徒困境

三、培训方法

1、沙盘模拟训练：是体验式培训的一种，把学员分为若干小组，每组 3-4 人，都扮演一个角色，针对同一个问题达成一致的结果。

2、情景训练：借助剧本演绎的方法，让学员基于同一个剧本进行演绎，选择适合自己的演艺方法。

3、计算机数据模型分析：借助信息化手段，把学员在模拟演练过程的数据、情节进行量化，分析演练结果。

四、培训效果的评价方式

1、知识点检测：说出 1-3 个知识点，让学员进行描述，从而检测对于概念和观点提炼的结果。

2、现场互动：每个小组分发大白纸，书写培训感悟，从中提炼学员对于培训的领悟度。

3、问卷调查：借助匿名问卷调查，让学员填写对于讲师、讲师团、后勤、教学环节、课程结构等。

5、 学习方法与学习指导

1、小组内部互助，3-4 人分为一个小组，大家面临同样的问题，形成同辈督导的学习方式。

2、组与组间的互动，整个教学环境分为若干小组，由于大家面临同样的问题，可以借鉴、学习其他成员的解决方案。

3、讲师点评：讲师挖掘、分析、汇总学员在现场的行为、成绩、困惑等点进行及时的点评和答疑。

六、培训课程结构大纲

第一部分：五项行为修炼

1.领导者的五项行为

1) 以身作则（我是谁）

2) 共启愿景（到哪儿去）

3) 挑战现状（怎么去）

4) 使众人行（一起去）

5) 激励人心（快乐的去）

2.文化信任和价值观认同是组建团队的基石

3.建立满足物质和精神需求的团队目标

4.团队处于懈怠期要敢于提出新的发展方向，同时平衡新的结构关系

5.时间管理：起点不同，终点一致的管理方法

6.凝聚力打造：建立集团荣誉感，共同文化信仰

第二部分：起而行之

1 勇于尝试错误而不是被动等待结果

2.优势视角理论：发现每个人的优势而不是劣势

3.生态系统理论：资源分配、时间配比

4 增权赋能理论：学习如何下放权力、赋予能力

第三部分 目标与激励机制

1、目标的制定与分解

2、目标的执行、反馈

3、目标的评估、修正

第四部分 计划执行

1、考验你计划的执行力

2、展现你在团队的个人魅力

3、挑战你的指挥能量

4、如何进行有效的调整

第五部分 团队运作与领导

1、什么是团队

2、团队共识

3、造成团队冲突与反对的行为

4、团队的管理

5、发挥团队的影响力

6、团队的激励

培训场地及物资准备

项目	名称	数量
1、配套准备	1.1 铅笔/橡皮	每桌 2-3/1
	1.2 白纸	每桌 3-4 页
2、设备	2.1 投影仪	必备 1 台
	2.2 麦克风	必备 2 只
	2.3 电脑	必备 6 台
	2.4 插线板	必备 7 个

	2.5 白板	必备
	2.6 白板笔	1 支
	2.7 桌子尺寸	120 X 100 以上
3、服务	3.1 空调	
	3.2 面积	80 平方米以上
	3.3 水杯	
4、道具	4.1 沙盘模拟道具	一套
	4.2 学习手册	6-8 份





诸侯征战团队领导力沙盘模拟训练

商业统计

文化统计

初始值

第一轮成绩统计

第二轮成绩统计

第三轮成绩统计

第四轮成绩统计

A promotional image for a business simulation training exercise. It features four people (three men and one woman) dressed in professional business attire, standing in a line and holding blue swords. They are positioned in front of a large screen that displays a simulation interface with various graphics and text. The background is a light blue and white abstract design. The overall theme is team leadership and business strategy.

软件系统

国家	商业层面												文化层面						
	红币		灰币		蓝币		红宝石		黄宝石		蓝宝石		财富值	值得信任和支持	感受珍视与尊重	关注发展的利益	觉得诚实与可靠	相信有能力和影响力	评估值
	数量	价值	数量	价值	数量	价值	数量	价值	数量	价值	数量	价值							
齐国		21	25	20	5	23	1	16	1	28	1	35	694						0
楚国		21		20	41	23		16		28	6	35	1153						0
燕国	9	21	9	20	9	23	3	16	3	28	4	35	848						0
赵国	10	21	10	20	10	23	3	16	3	28	3	35	877						0
魏国	10	21	20	20	2	23	3	16	3	28	3	35	893						0
秦国	23	21		20	70	23		16		28	2	35	2163						0
吴国	40	21		20		23	17	16	16	28		35	1532						0
刘国		21		20		23		16		28	3	35	105						0
张国	10	21		20	10	23	5	16	4	28	3	35	737						0
李国	3	21	3	20	2	23		16		28	2	35	239						0
周国	10	21	7	20	10	23	4	16	7	28	5	35	1015						0
曹国	1	21	1	20	1	23		16		28	1	35	327						0