



情境沙盘模拟演练课程

决策理解与执行



课程背景：

一艘太空飞船意外地降落在一个陌生的、杀机四伏的星球“吉塔行星”上，船长死了，食物和水消耗殆尽，船上的 7 名成员必须在 21 天内找到可以进行无线电联系的吉塔人基地，以求得生机……

听起来像一部科幻片，实际上这是一门别开生面的培训课程《吉塔行星》。

这是检讨和提升团队特别是领导者系统思考、分析决策和情商强度、韧度的专业情景模拟项目。我们首先被分成了 7 人一组的团队。游戏开始了，大家进入紧张冒险的情境中，无从得知星球全貌和基地的位置，手里只有一张降落点的地图，每天只能作一次决定，选择东、南、西、北中的一个方向前进，一旦确定，就能得到另一张地图，在此过程中，还要随时注意水和矿物质的补给。非常重要的一点是：关于吉塔星球和基地，每个成员得到的信息都是不完整的，有的甚至是不正确的，必须充分讨论和分享，才能找到正确路线。

“赌一把，往南吧，说不定就找到基地了。”

“好的，我支持，试试看吧，谁让我们是一个团队的呢。”

这是游戏过程中很多团队都会出现的典型对话，“冒险型”和“好好先生型”的决策方式而结果往往是赌输了，团队不得不开始反思并改变决策思路。在一次次错误选择的基础上，接近基地的正确路线越来越清晰，成员们也越来越投入，每个人在团队协作和领导方式上的固有习惯以及与他人沟通、施加影响的技能也展现无遗。

每个团队成员和自己团队的观察员一起探讨了模拟情景过程中，解决信息、预测、规划、沟通、竞争、压力等问题时展现出来的思维模式、决策思路等领导力素质。

课程收益：

- 1、“吉塔行星”课程是对团队运作时可能出现的人员合作、沟通、竞争、压力及冲突等问题进行深度挖掘、分析和找到解决方法的专业沙盘课程；
- 2、透过游戏的体验引导，发掘出团队做好目标设定及目标管理的重要性，理解管理决策过程和决策的方法；
- 3、对于学员不仅仅可以训练领导能力，更重要的是能够协助公司在管理、决策、沟通等方面，运用团体游戏的方式；使学员深刻体会到以结果为导向做计划的重要性，并明确做计划的威力；
- 4、使学员意识到要经常去推测“是可能的”，并明确“什么是可能”对计划/行动影响的重要性；
- 5、使学员清楚自己做的每一个行动与产出的关系，从而利用有限的资源达到产出最大化；
- 6、提升学员风险规避及压力管理的能力；

学习方式：

- 1、区别于传统单向，听讲式的学习方式
- 2、吉塔行星课程的特色是休闲训练，而不只是课程；
- 3、吉塔行星课程的特色是探索、而不只是活动；吉塔行星课程的特色是团队学习，而不只是个人训练。
- 4、吉塔行星课程的特色是 50%时间在游戏中，30%时间在学员分享，20%时间在老师总结。

课程时长：6 个小时/1 天（或 3 个小时/0.5 天）

<吉塔行星>操作指南

简述

“吉塔行星”是阿尔法共和国中央商业学校的一个测试游戏，一些 7 人小组要参与这个游戏。每个小组都是一艘宇宙飞船上的成员，你们的飞船在吉塔行星上坠毁了，你们的任务

就是想办法生存下来。

评论

这个活动能使参与者相当地投入和兴奋。它很好理解，但是太空团队想要生存下来是非常困难的。

材料

- 给参与者的提示——每个太空团队一份；
- 关于吉塔行星的指示和线索——每太空团队一份；
- 5 张知识卡，分别给安德弗、伯恩利、加的夫、杜丝贝瑞和伊哥塞特；
- 杜丝贝瑞的“21 天日程”——给杜丝贝瑞一份；
- 平面地图——每个太空团队的一副（共 41 张）；

活动准备

- 在进行前，将材料复印给参与者，剪下知识卡。剪下平面图，按照数字顺序排列好，等团队需要时分发下去。
- 分发“给参与者的提示”，讨论活动的结构——太空团队所在的地点和工作时间。
- 如果有几个小组，要尽可能地把他们分开。在一个大桌子或是地板上放置平面图。
- 收回“给参与者的提示”，去除无关的东西。
- 把参与者随机地分配到 5 人小组中，如果需要的话，让几名参与者扮演教师的角色，对活动进行监督管理——主要是在需要时分发平面图——然后对结果进行评估。
- 分发“关于吉塔行星的指示和线索”——每个参与者一份。把 5 张知识卡的正面朝下放置，让参与者自己挑选。把杜丝贝瑞的“21 天日程”给杜丝贝瑞，把 1 号地图给安德弗，确定小组的核心；

行动

在桌上准备好每一组分好的平面图，以便在需要时分发下去——例如，“我们想向北，走到 13 号平面图上的树林”。为了避免混淆平面图，最好的办法是在训练室中排列好的桌子上或是排好的位置上摆放平面图。

这个情景模拟可以自动运行，你可以好好地观察事态的进展。

课程主讲知识点：

第一篇 团队决策

第一节 管理就是决策

什么是决策？

- 1、决策不是考虑能做什么，而是考虑应该做什么。
- 2、日常管理不是决策，重大事项进行决策。
- 3、决策不能因循守旧，经验和知识只是参考。
- 4、决策不是解决问题，而是杜绝问题。
- 5、决策不可能轻易做出，而是权衡选择。

第二节 决策四阶段

- 情报活动（探察环境，寻找决策的信息；外部机构）
- 设计活动（创造、制定和分析可能采取的行动方案）
- 抉择活动（从可利用的方案中选出一条特别方案）
- 审查活动（对获取的抉择进行评价）

分析决策模型图

第三节 有效决策流程四阶段

第一阶段：确定框架。

第二阶段：收集情报。

第三阶段：做决定。

第四阶段：从执行中学习。

第三节 群体决策的原则

- 1、减少“关系冲突”，增加“任务冲突”。
- 2、克服“群体拉力”，鼓励不同意见。
- 3、要求匿名表态，或要求每人说出相反看法。
- 4、确保了解彼此看法，适时停止争取共识。
- 5、利用不同“子群体”策略。
- 6、鼓励或培养“唱反调”的成员。

第二篇 高效执行

第一节：执行力实质与特征

一、如何去理解执行力

二、执行力为什么重要

执行力对个人的重要性

执行力对企业的重要性

第二节：个人执行力缺失的原因

1、执行力低下的四种表现（讨论）

拖拉※拖拉的原因及改进方式

死板※死板执行的原因及改进方式

反复※反复的原因及改进方式

推诿※推诿的原因及改进方式

2、个人执行力缺失原因

第三节：提升执行力的方法

1、提升个人执行力的方法

2、提升执行力的三讲四化

3、五大执行思维解析

4、执行力的执行原则

体验活动：撕⑧

第四节：看亮剑 学执行

1、执行—职责所在；

2、执行—个人利益服从集体利益；

3、执行没任何借口，何谓彻底的执行；

4、执行—要的是结果，没有结果的执行等于零。

第五节：执行过程的冲突管控

1、五种处理模式

2、双赢思维导入

3、解决冲突之道