



丝绸之路起源于西汉（前 202 年—8 年）汉武帝派张骞出使西域开辟的以首都长安（今西安）为起点，经甘肃、新疆，到中亚、西亚，抵达罗马并连接地中海各国的陆上通道。

丝绸之路远非人们通常认为的买卖丝绸的通道，事实上，它还是一条战争之路、宗教之路、智慧之路、瘟疫之路等等。人类世界的过去、现在与未来，都与丝绸之路息息相关。丝绸之路始终都是世界运转的轴心。丝绸之路的历史，对于理解当今世界、理解人类未来发展的方向至关重要。透过历史我们发现，全球化并不是什么新鲜事物，两千多年前丝绸之路就已经将整个人类命运紧紧联系在一起。

## 情景沙盘模拟----《重走丝绸之路》

### 经典深度体验式课程

课程介绍：

《重走丝绸之路》沙盘创造性的提供了一个具体的角色扮演、逼真的场景模拟、全面的信息分析、大量决策练习（25 天冒险，25 次决策）的实战平台。

同时将管理理论、决策理论融入其中，为您打开了一个体验式内训的全新视野。



《重走丝绸之路》课程是检验和训练团队系统思考和系统管理能力的专业情景模拟课程。通过深度挖掘，对可能出现的信息、资源、预测、计划、执行、沟通、竞争、压力等问题进行多角度综合分析，在寻找解决方法的同时，透视团队工作的固有习惯；通过项目体验引导，督促团队做好目标设定及目标管理并深刻认识其重要性；以及由于资源的不当使用对团队和组织的影响及破坏；协助公司在决策、管理、沟通等方面，运用团队游戏体验的方式，在不知不觉中暴露问题，发掘问题的本质，让学员亲自发现问题所在，并找到卓有成效的解决方法。

课程以理论与沙盘推演相结合，演绎打造高效团队的真谛…….

课程分三个阶段：

第一阶级：分享团队组建知识，组成丝绸之路探险团队；

第二阶段：以经典的沙盘模拟为载体，让参加培训的学员从制定目标、规划路线，购买物资、过程执行，直到完成任务，进行全面推演。

第三阶段：由学员在成功与失败中总结与反思，讲师分享课程知识点，形成教学相长，从而达到打造高效团队的目的。

### **【培训目标】**

1. 理解团队的涵义、团队共识、发挥团队影响力与激励作用；
2. 解析高效团队十大要素；
3. 分析团队成员的性格及团队角色，提升团队协作与了解；
4. 提升学员对目标选择重要性的认识及目标管理能力；
5. 提升学员的计划能力、领悟计划的价值以及以效果为导向做计划的重要性；
6. 进一步明确资源的定义，提高学员资源配置能力；
7. 提升学员群体决策及对应变化、危机处理能力。

**【培训对象】** 全员，人数在 60 人以内为佳

**【培训时间】** 1天/6个小时

## 【培训大纲】

参训学员 6-10 人为一组，组建团队，进行角色分工，开始沙盘推演。

上午：

1. 破冰游戏、分组
2. 五秒体验，探索自我
3. 沙盘及规则简介
4. 组建团队并展示
5. 讲师带领学员进行模拟操作
6. 进行丝绸之路行进探险 1—5 天的任务行程

下午

1. 热身游戏开场
2. 各队对上午活动进行小结，对下午活动拟定调整策略
3. 进行 5-25 天的任务行程
4. 讲师点评、分享、知识点讲解：

第一篇 团队建设与协作

- 团队建设——团队基本知识及塔克曼团队发展理论
- 团队建设——成员性格分析及团队角色

- 团队建设——打造高效团队的十大要素
- 团队建设——克服团队冲突的五种模式

## 第二篇 战略规划与科学决策

- 战略规划——期初战略计划制定原则
- 战略规划——战略规划的五个思考
- 战略规划——评估内部资源与外部环境，制定长、中短期策略（SOWT 分析）
- 战略规划——预测发展环境趋势、调整既定战略
- 管理决策——制定目标，目标是决策的出发点和归宿
- 管理决策——形成备选方案，多个方案备选评估
- 管理决策——决策过程不是瞬间行动
- 管理决策——群体决策的框架解析

## 第三篇 目标与计划管理

- 目标管理——解析目标管理概念、条件与目标的关系
- 目标管理——smart 原则
- 目标管理——目标管理计划制定与分解（五大要素）
- 目标管理——预算管理（由先干后算到先算后干）

5.各队总结，由队长或代表进行分享：收获与失误、对实际工作的指导意义

## 6.各队成绩统计、颁奖、合影留念

各队总结，由队长或代表进行分享：收获与失误、对实际工作的指导意义

各队成绩统计、颁奖、合影留念

### 《重走丝绸之路》沙盘模拟活动介绍：

各路人马集结，由西安出发满载丝绸与瓷器抵达罗马，完成货物销售（易货），顺利返程，一场规模空前，没有硝烟的财富竞赛在沙漠里拉开帷幕。

从大本营（西安）出发，每支队伍所处条件相同，他们经过的地方有沙漠、村庄、绿洲、王陵，最后抵达罗马。

每个小队能得到 1000 元启动资金。这 1000 元现金可以在大本营购得等价的帐篷、指南针、水、食物等探险物资，另外配有一头骆驼，它每天的负重是 1000 磅。整个探险之旅行程 25 天，其中有些天数是在来回的路上，有些天数可以在目的地的（罗马）进行交易获取利润（具体天数均由各小队根据进程自行掌握）。

在前行的路上有绿洲，探险队可补给水（免费的，在骆驼负重许可的情况下）；在村庄，探险队无法买到帐篷、指南针，可以买到水和食物，价格是大本营的两倍。沙漠里，会遇到四种天气，晴天、高温、沙风暴、沙风暴加高温，

每种天气情况下所需食物和水各不相同。另外，在大本营（西安）有一位老人能根据你的问题告诉你有关沙漠的情况（前提是你要花费一天的时间）。

### **获胜标准：**

最早返回大本营的第一支探险队，带回货物每磅能兑换 100 元；

第二支返回的探险队，带回的货物，每磅能兑换 90 元；

第三支返回的探险队，带回的货物，每磅能兑换 80 元；

第四支返回的探险队，带回的货物，每磅能兑换 70 元；

其他返回的探险队，带回的货物，每磅能兑换 60 元；

兑换回的现金最多的队为获胜队

### **项目解析：**

重走丝绸之路的团队必须考虑出发时间、想交易多少货物、需要准备的東西、用有限的钱购买水、食品、帐篷、指南针，和用有限的骆驼来驮，以及进入沙漠以后面对有限的时间、水源、食品的压力；面对沙风暴、高温等恶劣天气的压力和面对王陵、沙漠地理环境的压力，做出正确的决策以确保交易最多的货物。

“重走丝绸之路”课程是对团队运作时可能出现的人员合作、沟通、竞争、

压力及冲突进行深度挖掘、分析和找到解决方法的专业项目课程。透过项目的体验引导，发掘出团队做好目标设定及目标管理，深刻理解资源合理运用。

**重要提示：**依据参训学员课程体验，探险团队中会有 40%的团队或因准备不充分、计划不周详、决策失误、风险控制意识不足、赌徒心理等因素葬身沙漠。

