

## 沙漠掘金团队体验课程



### 一堂提升团队协作和执行力的好课程

#### 让员工在六个小时内懂得该如何干好工作的好课程

《沙漠掘金》（Gold of the Desert King）课程是从加拿大 Eagle's Flight 公司引进的经典体验式培训课程。已被清华大学、浙江大学、上海交通大学、复旦大学列入 EMBA 课程。《沙漠掘金》被 Coca-cola、Philips、ABB、Pepsico、BP-Secc、上汽集团、联想等多家公司采用作为内训。据反馈统计，90%的参与者承认《沙漠掘金》与自己平时的行事方法吻合度极高。

《沙漠掘金》课程是国际最经典的体验式培训课程之一。参训学员分组组成探险队之后，每队都会得到相同的预备金，用于购买水、食物、指南针、帐篷等物资组成沙漠驼队，然后从大本营出发，深入沙漠深处挖掘黄金。途中需要穿越沙漠、村庄、绿洲或者王陵，同时面临晴天、高温、沙风暴等复杂天气的考验，有的驼队能够胜利归来，有的可能魂归沙漠，一切都在于您的选择……

《沙漠掘金》课程是对团队运作时可能出现的执行、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模拟课程。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，体验资源的不当使用所造成团队或公司的影响及破坏，对于公司主管可以训练领导和决策能力，对于公司员工可以训练执行能力。更重要的是能够协助公司在组织运作中，运用真实环境模拟的方式，在不知不觉中去显现出问题，发掘出问题的根本实质，而让学员亲身体会问题所在，并找到立竿见影的解决方法。

### 一.游戏背景

十九世纪初，有人在人迹罕至的地方意外的发现了一座矿藏丰富的金矿，并将之命名为“宝山”。

消息传出后，来自世界各地的掘金队来到这个充满着诱惑和挑战的地方，目的只有一个，就是挖掘到尽可能多的黄金，实现掘金梦想。

每支掘金队出发前有 1000 元的预备金，这 1000 元可以在大本营购得等价的帐篷、指南针、水、食物，另外配有一头骆驼，它每天的负重是 1000 磅。整个掘金之旅行程 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“宝山”掘金（具体天数均有各小队根据行程自行掌握）。

成为伟大的掘金之王，或是平庸甚至走向困境的生活，全由我们自己选择。

当我们来到公司的时候，我们充满了理想和希望，用我们的双手，用我们的聪明才智为公司的飞速发展，为实现公司的战略目标贡献我们的力量。

面对市场激烈的竞争态势，如果要想成为“领先者”，就必须不断更新产品，提升服务，所以虽然公司全体员工都在努力，但是收效甚微。

经过不断努力，我们发现一个非常好的项目和机会出现在我们面前。但是，一个现实的困境出现在公司人的面前——资金匮乏。因为，开辟新的工作需要大笔的资金投入，但目前公司的现金流短缺，根本无法拿出足够的资金投入此项目的开发，而短时间内筹措这样多的资金也几乎是不可能的事情。

就在大家几乎绝望的时候，有消息传来，有人在一个遥远沙漠国家的尽头——宝山发现了金矿，由于该国及不发达，没有能力开采金矿，且处于战争状态，急需购买军火，因此他们正在考虑推出一个联合开发金矿的方案，即允许他来挖掘金子，但前提是必须向政府缴纳掘金税。

经过慎重考虑和缜密安排，公司管理层决定在企业内部抽调一批优秀的骨干员工去该国挖掘金块，作为投资项目的启动资金。你们就是承担此次重任的优秀骨干员工。

当你们来到这区域的时候，发现这一地区是一个地形复杂，气候恶劣的沙漠地区，想要到达宝山，必须要穿越这片大沙漠才有可能，而且从现在开始，还有 25 天，此地就要进入冬季，而冬季没有人可以在沙漠地区存活，因此必须争分夺秒。

你们是众多掘金队伍中的一支，尽管对可能发生的困难和险阻有充分的考虑和预见，但是，努力拼搏，成就大业是你们矢志不渝的人生理想，因此一定要下定决心，同心协力，一定要挖到最多的金块，最终获利最多的队伍将赢得胜利。



## 二.团队组建

### 随机分组

团队建设：小组成员自我介绍、选举队长、起队名、角色分工（队长、副队长、财务总监、秘书、骆驼骑士）、掘金宣言

队长们共同创作一首“离歌”，用于掘金路上不幸遇难的队伍离开

团队展示

## 三.规则总述

- 1.每天每队最多只能沿着地图行进一个方格；
- 2.在出发前，每队拥有探险基金 1000 元，最大载重能力 1000 磅；
- 3.在到达大山的第一天不能挖掘金币，从到达大山的第二天起可以挖掘金币，并且每天最多只能挖掘一枚金币；

4.在项目进行的 25 天内，每天都消耗食物和水，能够购买食物和水的地方为大本营和村庄。如果某一组在探险过程中，当日所剩的食物或水出现 0 值时，则该探险队将会迷失在长城内；

5.在水栈里中可任意免费取水，不必购买；

6.在游戏进行过程中天气会有变化，不同的天气及使用不同的工具每天所消耗的水和食物则不同

7.在大山中每天只能挖一块金币，但同时可以完成不同的任务，根据任务的最终完成名次可以获得相应的钱币

8.各队在出发前均可以在大本营中向智者询问 4 条信息，分别是关于水、沙尘暴、高温、王陵的信息，但是每询问一条信息必须在大本营滞留一天，且要消耗 1 份食物和水。

#### 四.掘金目标

1.利用所拥有的资源及团队的聪明才智

2.争取获得本队利益的最大化！

3.在 25 天之内从大本营出发到大山里挖掘尽可能多的金币返回大本营

4.最多资金的探险队为获胜组。



#### 五.学员反馈

——《掘金之旅》与自己平时工作的行事方法吻合度极高。换句话说，你平时不太善于做计划，

订目标，在这个课程中就表现为“只求生”、“没方向”、“易妥协放弃”，甚至“只带了两份

食物就出发了”……

——可能由于您的职位层次高低，考核您的期限有长有短——但总会有人要考核你的——即使你

是董事长，也要面对市场或竞争对手给你的挑战，所以，我们每天、每周、每月、每季度都在做

《掘金之旅》。

——诚然，一个人永远不能 100% 了解一件事情，然后再作决定。但也不能一点调查研究都没有，

就贸然出发吧。诚然，我们可以在路途中，修正我们的目标，调整我们的计划，再次贯彻我们的

执行力，然而，你知道这样的代价将会是多少吗？就如同项目中的 Bug，如果没能在前期发现，

后果严重啊。

——许多人在游戏过程中并没有一个明确的目标，无异于今日之我，今日之芸芸众生，日复一

日，浑浑噩噩。游戏的目标也许就是保住老命，活着回来，然后就是挖到尽可能多的金子，

获取尽可能多的财富。尽可能多又是多少呢，我们也没有一个定量。于是，我们并没有比较

清晰明确的目标，但却踏上了征程，走得匆匆忙忙。

——没有远大目标的征程，我们都会设定一些小目标，并不断调整计划，改变决策，来配合

我们的小目标。游戏中，我们几个队，似乎都没有计划行程。当我们粮食不够的时候，我们

才想到了绕路去村庄里花高价买食物，当饥渴的时候，我们后悔我们没有在绿洲补充足够的

水源。当碰到沙风暴或者高温时，我们后悔没有采购指南针和帐篷。