

# 战国七雄团队领导力与管理思维创新沙盘模拟课程

## 【课程背景】：

战国上承春秋乱世，中续百家争鸣，后启大秦帝国。是中国的思想、学术、科技、军事以及政治发展的黄金时期，史称“百家争鸣”；与此同时，图强求存的各诸侯国展开了许多举世闻名的变法和改革，如吴起商鞅的变法图强；而在兼并战争过程中，如张仪、苏秦的纵横捭阖，廉颇、李牧的战场争锋，春申君、孟尝君、信陵君、平原君的政治斡旋……诸如此类，不胜枚举，涌现出了大量为后世传诵的成语和典故。而在统一中国的过程中战国时代也塑造了中央集权的君主专制社会的雏形。

不谋全局者不足以谋一隅。战国风云沙盘课程在短短一天的时间内，进行了企业内部由诞生——辉煌——没落的一次推演。

## 【授课目标】：

经过 5-8 个回合的沙盘推演，深刻体验在组织内部有哪些地方容易步入管理中的误区，以及如何规避这些误区。学习系统的管理方法，通过案例教学演练，达到把课堂知识变成现实企业管理行为的“落地”。

## 【学员收获】：

- 领导力的基础是团队成员对团队总体目标的认同。
- 合理配制团队内部有限的资源以获得团队总体利益的最大化。
- 信息沟通、人际沟通的必要性。体会有效沟通在团队合作与任务达成中的作用。
- 沟通中存在的误区。
- 突破惯性思维，以结构性或系统性的思考找到问题改善的途径。
- 分析“失败沟通的案例”产生的原因并提出改进措施。
- 学会合理的授权

## 导言 领导力的终极问题是什么？

### 第一篇章：战国风云前传——七国的诞生

1. 什么是领导力
2. 领导力的五种风格
3. 情景模拟：谁谋杀了“信任”  
(小张是入职一年的新员工，有一次在和主管领导汇报工作的时候，因为领导的一句话，小张有了离职的想法……)
4. 请举出你身边类似的案例
5. 如果你是小张或经理，你怎么处理目前的情况？
6. 老师点评：团队协作的五项障碍

### 第二章：战国风云之开场

1. 不谋全局者不足以谋一隅——系统思考
2. 情景模拟：窦总说，我比我的祖宗还冤……  
(窦总是华南区的销售总监，手里有六个点的价格浮动权。有一次他出差去北京开会，经多方打听，对手的价格比我们更有竞争力。但把价格降到有竞争力的那个档位却超出了窦总的权限。给主管上级打电话——关机！先斩后奏拿下订单再说……结果是窦总因违反公司相关规定，被劝退了，我冤啊~)
3. 你该怎么办？身边是否有这样的例子？
4. 未雨而绸缪——今日的问题来自于昨日的解
5. 老师点评：如何建设更为完善的制度？

### 第三章：战国风云之厮杀

1. 什么是说服力？
2. 说服别人要模块化设计
3. 管理游戏：难以完工的房子  
(不知名的领导者在各种限制的条件下，要指挥所有人建成一所难度不大的房子……)
4. 形成领导力的前提是准确的沟通
5. 授之以渔还是鱼——教会他（她）做事是对他（她）最大的爱护
6. 老师点评：如何和员工建立共同愿景，如何影响他们

#### 第四章：战国风云之结局——管理思维创新能力提升

1. 你用左脑还是右脑做事？
2. 思考：什么是创新？
3. 有关于创新的“冰山理论”
4. 案例分析：  
(出差到外地想逛逛街、住家离地铁站有一两公里、买自行车太容易丢了、通货膨胀……摩拜单车的存在条件)
5. 逆向思维的五个关键词
6. 优化组织内部各种流程的利器——ABC工具

最后的话：有信心不一定成功，没信心一定不成功——《战国七雄》