

沙漠掘金

(室内拓展——沙盘模拟课程)



【课程大纲】

■ 课程对象：1、基层员工 2、中基层管理

■ 课程时长：1天（6小时）

■ 课程目标：

1、提升学员对目标选择重要性认识；

2、培养精益求精、追求卓越的理念；

3、提升学员结果导向做计划的能力;

4、提升学员通过 PDCA 持续改进能力;

5、提升学员团队协作、群体决策能力;

6、提升学员产能产出与资源配置能力;

7、提升学员变化管理、危机处理能力。

■ 课程内容：

【开营仪式】：讲师介绍，团队分组与风采展示，课前热身

【课程简介】

“沙漠掘金”课程是检讨和训练团队系统思考和系统管理能力的专业沙盘课程，通过深度挖掘，对可能出现的信息、预测、规划、沟通、竞争、压力等问题进行多角度分析，在寻找解决方法的同时，透视团队工作的固有习惯，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的重要性，还能发现资源的不当使用对团队或组织的影响及破坏，协助公司在管理、销售、沟通等方面，运用团体游戏体验的方式，在不知不觉中去显现出问题，发掘出问题的本质，而让学员亲身体会问题所在，并找到卓有成效的解决方法，该课程目前已经被列入多所知名大学 EMBA 课程以及被广大企业采用作为内训课程。

根据专业机构统计数据，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。

一、课程形式

沙盘推演、场景模拟、角色扮演、小组讨论、互动体验、团队竞争

二、故事背景

时间回到 20 世纪初期，无数的探险家在不停的开拓着这个世界，寻求未知，寻求财富。

各位，我们也是其中的一员，无比的渴望着成功，渴求被关注，被灿烂的星光照耀。好消息！我们意外的得知在茫茫西域中有一座大山，蕴藏了丰富的金矿，只要我们深入沙漠，勇敢探索，你们将有机会成为真正的强者，于此相比较那些危险似乎都不在那么重要，勇气，冒险的激情在你们的心中澎湃燃烧。

同时也了解到还有很多的竞争对手也知道了这件事情，大家都将蜂拥进这浩瀚的沙漠，充满机遇和危险的西域，究竟谁才是最大的赢家，真正的西域之王！

三、项目简介

- 几支探险队去沙漠寻金，每个队都从大本营出发，原始条件相同，启动资金 1000 元。这 1000 元现金可以在若羌购得平价的帐篷、指南针、水、食物，另外配有一头骆驼（载重卡），每天的最大负重是 1000 磅。
- 整个探险掘金过程为 25 天。一顶帐篷在整个行程中可用三次，一只指南针只可用一次。在前行的路上，会遇到沙漠、绿洲、王陵、村庄；绿洲可任意加水；村庄无法买到帐篷、指南针，但可以买到水和食物，其价格是大本营的一倍。
- 在 25 天行程内，探险队将会遇到四种天气，有晴天、高温、沙风暴、沙风暴+高温，每种天气情况下所需食物和水各不相同。另外，在大本营外还住着一位智慧老人，据说能告诉你有关沙漠的情况，但不能确知他的话的真假。

四、规则简介

- 每天每个探险队只能走一格，且是相邻的格子
- 因环境恶劣，只要断水或断粮，将会在当天死亡
- 两只探险队在同一个格子的时候，可以交换物资。交换时，需要找到培训师公证
- 携带的物品随时可以抛弃，换取载重量
- 不能用挖回来的宝石购买物资，只能带回大本营交换现金
- 准备时间 30 分钟
- 第一天 8 分钟
- 以后每天 5 分钟

五、小组工作

每个队组建自己的探险队名称、口号、队旗、明确各角色和人员分工

角色介绍：（角色名称讲师可自行设计）

- 队长：整个掘金过程的风险预测及市场评估、并负责决策；
- 队副：负责财务统计，信息统计，填日志
- 队秘：在自己的地图上标出决定的路线，并记录当时发生的重大决策，并在每一天开始的时候将队标移动到下一个营地；
- 管理员：负责行程当天的消耗收集，保管资源
- 外联：负责市场采购，负责外交

六、资源介绍

- 骆驼：该骆驼是我们掘金的唯一载重工具，我们的食物、水、金子等等必须通过骆驼载

重，人是不可以负重的，当然骆驼也是不可以杀了喝血吃肉的，更不允许用骆驼交换物质；

- 现金每个队原始启动资金 1000 元整，主要用于购买食物、水、帐篷、指南针当然以上物品的价格和销售地是有明确的说明的；
- 预算表是每个队在前期计划的过程中用于预算和消耗计算的；
- 订购单是用于我们前期预算时填写食物和水的购买量的表单。