

神奇地毯

目的：解决问题，团队合作

材料：一块桌布

游戏说明：

- 1、将桌布在地上摊开。
- 2、让每个小组成员都站在桌布上。
- 3、该训练的目标是：该小组在翻转桌布时，而小组成员仍然站在桌布上。
- 4、注意：为了限制冒险，要求所有的参加者必须一直保持与地毯接触。不能跳，不能用手撑，也不能被其他成员举起来——所有的参加者必须至少有一只脚一直在地毯上。

姓名游戏

目的：提高活力，熟悉小组成员的名字

材料：几个小的容易投掷的物体

游戏说明：

- 1、让小组成员站成一圈。
- 2、每个小组成员轮流说出自己的名字。
- 3、在每个成员都说了自己的名字以后，取出一个物体，然后将它扔向圈内的任意一个人，同时要喊出那个人的名字。
- 4、接到物体的那个人必须再将这个物体扔向另一个人，同时喊出那个人的名字。
- 5、游戏持续到圈内的每个人都接到过这个物体为止。
- 6、重复这个形式的游戏（总是喊出那个接受物体的人的名字），并且慢慢增加一些投掷的物体，直到几个物体被同时投掷为止。

风格问卷调查表

说明：仔细阅读每一个问题，想一想你是多经常从事以下描述的活动。通过圈出 5 个数字中的一个指出你的反应。

解答要素：		1=从不	2=不常	3=偶尔	4=经常	5=总是
1,	告诉小组成员他们应该做些什么。	1	2	3	4	5
2,	与小组成员友好相处。	1	2	3	4	5
3,	为小组成员设定表现标准。	1	2	3	4	5
4,	帮助其他成员在小组中感到舒服自然。	1	2	3	4	5
5,	提供怎样解决问题的建议。	1	2	3	4	5
6,	对其他人的建议积极响应。	1	2	3	4	5
7,	清晰地向其他人表明自己的看法观点。	1	2	3	4	5
8,	公平对待其他人。	1	2	3	4	5
9,	为整个小组制定行为计划。	1	2	3	4	5
10,	对于小组成员来说，行为方式是可预测的。	1	2	3	4	5
11,	清楚的确定每一个小组成员的角色责任。	1	2	3	4	5
12,	积极和小组成员沟通交流。	1	2	3	4	5
13,	清晰化小组内他或她的角色责任。	1	2	3	4	5
14,	对其他人的个人健康幸福表示关心。	1	2	3	4	5
15,	提供如何完成工作的计划书。	1	2	3	4	5
16,	在决策制定时显示灵活性。	1	2	3	4	5
17,	提供小组期待标准。	1	2	3	4	5
18,	向小组成员透露想法和感受。	1	2	3	4	5
19,	鼓励做出色工作的想法和感受。	1	2	3	4	5
20,	帮助小组成员融洽相处。	1	2	3	4	5

得分：

该风格问卷调查表被设计用来衡量两种主要类型的领导行为、任务和关系。通过以下方法计算分数。第一，把奇数项的得分相加，这将是你的任务得分；第二，把偶数项的得分相加，这将是你的关系得分。

总分： 任务_____ 关系_____

分数解释：

45—50 非常高的范围	30—34 中低范围
40—44 高范围	25—29 低范围
35—39 中高范围	10—24 非常低的范围