

最新团队游戏总结 团队游戏(精选5篇)

总结是把一定阶段内的有关情况分析研究，做出有指导性的经验方法以及结论的书面材料，它可以使我们更有效率，不妨坐下来好好写写总结吧。总结书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇总结呢？下面是小编整理的个人今后的总结范文，欢迎阅读分享，希望对大家有所帮助。

团队游戏总结 团队游戏篇一

游戏简介：这是一个广为人知的经典拓展项目，每个队员都要笔直的从1.6米的平台上向后倒下，而其他队员则伸出双手保护他。每个人都希望可以和他人相互信任，否则就会缺乏安全感。要获得他人的信任，就要先做个值得他人信任的人。对别人猜疑的人，是难以获得别人的信任的。这个游戏能让使队员在活动中建立及加强对伙伴的信任感及责任感。

场地要求：高台最宜

需要器材：束手绳

游戏时间：30分钟左右

活动目标：培养团体间的高度信任；提高组员的人际沟通能力；引导组员换位思考，让他们认识到责任与信任是相互的。

团队游戏总结 团队游戏篇二

见面3分钟时是你留给他人第一印象的最重要的时刻，同样在一个会议或培训的刚开始，如何让大家更加活络起来，是关系培训是否成功的关键，下面的小游戏就可以用于消除大家的陌生感。

游戏程序和规则

1. 第一步：

(1) 给每一个人都做一个姓名牌。

(2) 让每位成员在进入培训室之前，先在名册上核对一下他的姓名，然后给他一个别人的姓名牌。

(3) 等所有人到齐之后，要求所有人在3分钟之内找到姓名牌上的人，同时向其他人做自我介绍。

2. 第二步：

(1) 主持人作自我介绍，然后告诉与会人员：“很高兴来到这儿！”

(3) 注意让问答保持在一个轻松活泼的氛围之内。

相关讨论

总结

1. 在开始的课程中，主持人一定要注意保持一个积极、幽默的态度，以便让大家迅速的消除腼腆等情绪，然后让大家好好的熟悉起来；同时有助于大家积极的发言。

2. 如果没有调动起来情绪，学员没有积极举手回答的话，讲师可以有意识的点名让同学回答，以调动气氛。

参与人数：集体参与

时间：20分钟

场地：不限

道具：姓名牌

应用：

(1) 团队沟通

(2) 培训或集体活动前的熟悉和沟通

(3) 主持人开场白，帮助主持人与大家进行沟通和交流

情感是人与人交往中的重要因素之一，强烈的感情尤其是负面的情绪会在人与人之间有如病毒一样传播开来，这个小游戏可以方便快捷的说明这一点。

游戏规则和程序

1. 第一轮：

(1) 游戏开始前，所有人围成一圈，并且闭上眼睛，主持人在由学员组成的圈外走几圈，然后拍一下某个学员的后背，确定“情绪源”，注意尽量不要让第三者知道这个“情绪源”是谁。

(2) 由学员们睁开眼睛，散开，并告诉他们现在是一个鸡尾酒会，他们可以在屋里任意交谈，和尽可能多的人交流。

(3) 情绪源的任务就是通过眨眼睛的动作将不安的情绪传递给屋内的其他三个人，而任何一个获得眨眼睛信息的人都要将自己当作已经受到不安情绪感染的人，一旦被感染，他的任务就是向另外三个人眨眼睛，将不安的情绪再次传染给他们。

(4) 5分钟以后，让学员们都坐下来，让情绪源站起来，接着是那三个被他传染的，再然后是被那三个人传染的，直到所有被传染的人都站了起来，你会惊奇于情绪传染的可怕性。

2. 第二轮：

(1) 告诉学员们，你已经找到了治理不安情绪传染的有效措施，那就是制造快乐源，即用真挚柔和的微笑来冲淡大家因为不安而带来的阴影。

(2) 让大家重新坐下围成一圈，并闭上眼睛，告诉大家你将会从他们当中选择一个同学作为快乐之源，并通过微笑将快乐传递给大家，任何一个得到微笑的人也要将微笑传递给其他三个人。

(3) 在学员的身后转圈，假装指定了快乐之源，实际上你没有指任何人的后背，然后让他们松开眼睛，并声称游戏开始。

(4) 自由活动三分钟，三分钟以后，让他们重新坐下来，并让收到快乐讯息的同学举起手来，然后让大家指出他们认为的“快乐情绪源”，你会发现大家的手指会指向很多不同的人。

(5) 微笑地告诉大家实际上根本就没有指定的快乐情绪源，是他们的快乐感染了他们自己。

相关讨论

总结

1. 科学实验证明，当妈妈的表情呈现出痛苦的样子的时候，大多数的婴儿都会变得不安，进而哇哇大哭。就如在实验中所指出的人的情绪是会传染的。

2. 对于一个管理者来说，长年的保持一张扑克脸，很容易在办公室里面形成一种郁闷、压抑的气压，从而不利于员工的正常发挥，影响公司的业绩。对于一个雇员来说，长期的阴沉情绪会让别人对你敬而远之，包括你的上级和你的升迁机会，所以保持一个健康的心态，时常以一个轻松快乐的面孔对人，对于职场中人是至关重要的。

3. 经常去一些快乐的地方，舒缓一下自己紧张的情绪，你会发现微笑其实很简单。

参与人数：不限

时间：3分钟

场地：室内

道具：无

应用：

(1)沟通技巧

(2)舒缓压力，提高工作效率的技巧

游戏3——穿衣服：增强队员间的信任和默契度的游戏

沟通的一大误区就是假设别人所知道的与你知道的一样多，比如下面这个游戏就以一种很喜剧的方式说明了这一点给人际交往带来的不便。

游戏规则和程序

1. 挑选两名志愿者□a 和b□其中a扮演老师□b扮演学生□a的任务就是在最短的时间内教会 b怎么穿西服(假设b既不知道西服是什么，又不知道应该怎么穿)。

2.b要充分扮演出当学员的学习能力比较弱的时候，老师的低效率，例如□a让他抓住领口，他可以抓住口袋，让他把左胳膊伸进左袖子里面，他可以伸进右袖子里面，以极尽夸张娱乐之能事。

3. 有必要的話，可以讓全班同學輔助a來幫助b穿衣服，但注意只能給口頭的指示，任何人不能給b以行動上的支持。

(1) 解釋應該怎麼做。

(2) 演示應該怎麼做。

(3) 向學員提問，讓他們解釋應該怎麼做。

(4) 請學員自己做一遍。

相關討論

1. 對於a來說，為什麼在遊戲的一開始總是會很惱火？

2. 怎樣才能更好的獲得a與b之間的更好的溝通？

總結

1. 在遊戲的開始階段，a總是會覺得很惱火，這主要是因為a的預期與b的實際能力不一致所導致的。a認為一般人都應該會穿西服，而b恰恰是會不穿西服的，兩者之間產生落差，自然會讓a覺得b很笨。

2. 對於反應遲鈍或能力比較弱的學生來說，老師們應該首先要端正自己的心態，要將其調整到與學生相符的狀態上，千萬不要對學生表現出不滿和鄙視，應該多和學生溝通，幫助他們確認自己的能力。這一點也可以推廣到日常的人際交往中。

3. 在溝通的過程中，微笑和肯定是非常重要的，肯定別人做出的成績，即使是微不足道的，因為那樣可以幫助他們鞏固自己的自信心，更快地掌握所要學習的知識。

参与人数：2名志愿者，集体参与

时间：20分钟

场地：不限

道具：西服一件

应用：

(1)有效沟通技巧的训练

(2)创新能力的培养

团队游戏总结 团队游戏篇三

由于大一新成员的加入以及老干事们即将退出，经部门部长及各位组长商量于本周日举行聚餐活动。这样一方面可以让老干事们聊聊自己的心声有个愉快的结束。另一方面，可以增加部门新老干事以及新成员之间的相互认识、相互了解，为以后部门的工作进一步发展打下基础。

1、增加部门新老干事的交流、沟通，为以后的工作交接打下基础；

3、由于前段时间部门工作比较频繁、忙碌，因此聚餐可以缓解我们的疲劳和让部门干事找个地点休闲、谈心、聊聊天之类的。

1、预收聚餐费用(每人50元，多退少补)

2、酒水的预购

团队游戏总结 团队游戏篇四

1、在白板或墙壁上画一个大的时钟模型，分别将时钟的刻度标识出来；

4、可重复玩多次，亦可有一人同时扮演时钟的分针和时针，训练表演者的判断力和反应能力。

1、该游戏非常适合在晚会上或培训课程的休息时间进行，可以活跃气氛

2、亦可在《时间管理》课程上引用这个游戏，同时可以训练人的反应能力

3、计时间。

故事的起因：

在一个夏夜的湖边，一对热恋男女谈情说爱，由于夏夜炎热，男人去买饮料解渴，留下小姐在湖边等。结果十五分钟之后，等男人回来之后，发现小姐已经不在原来的地方，于是这个男人就在湖的周围大声呼唤她爱人的名字，没有人回映。时间一分一秒过去，男人越想越担心，一种不祥的预感已经笼罩在他的心头。

“扑通”一声，男人跳下湖里，在湖里寻找爱人的足迹，他在湖底摸索了许久，什么也没有发现，除了一些象水草一样的东西，因担心水草会有危险，所以，就放弃了湖底寻找，上岸之后，男人沿着湖边到处寻找。夜深了，人静了，男人拖着疲惫的身体继续沿着湖边寻找。

这时他看到湖边有一个亮着灯的小木屋，于是敲门，开门的是一位陌生的老大爷。“老大爷，你没有看到一位长头发，

穿红色裙子的女孩？”“没有”男人仍不放过一线希望，把爱人失踪的遭遇包括在湖里寻找的经过一五一十的告诉了陌生人。

“我是这个湖的看守员，这个湖里几十年来一直都没有生长过一根水草”原来，男人在湖里摸到的不是水草，而是她爱人的长发。于是，男人跳到湖里殉情了。

团队游戏总结 团队游戏篇五

形式：分5人一组，20人一个班最为适合，这样就有4个小组

材料：四顶写有名人名字的高帽

适用对象：最适用于训练销售人员及一线管理人员

活动目的：

- 1、 在教室前面摆四个椅子。
- 2、 每组选一名代表为名人坐在椅子上，面对小组的队员们。
- 3、 培训师给做在椅子上的每一位名人带上写有名人名字的高帽。
- 4、 每组的组员除了坐在椅子上的自己不知道自己是什么名人，其他人员都知道，但谁都不能直接说出来。
- 5、 现在开始猜，从1号开始，他必须要问封闭式的问题如“我是...吗？”如果小组成员回答yes[]他还可以问第二个问题。如果小组成员回答no[]他就失去机会，轮到2号发问，如此类推。

6、 谁先猜出自己是谁者为胜。培训师应准备一些小礼物给赢队。

有关讨论：

你认为哪一位名人提问者最有逻辑性？

如果你是名人，你会怎样改进提问的方法？