

本文目录

- [推荐个适合“团队合作”的互动游戏，几个人玩的那种？](#)
- [适合多人玩的集体游戏团队？](#)
- [亲们，谁知道一些有意义的室外团队游戏呀？](#)
- [团结合作的小游戏？](#)
- [有凝聚力的团建小游戏？](#)

推荐个适合“团队合作”的互动游戏，几个人玩的那种？

一、吸啤酒游戏：> 游戏道具：啤酒数瓶 > 每位游戏者配备吸管二条，透明胶一卷
游戏规则：各位选手齐站于台前，主持人一些令下即可开始吸啤酒但是必须是用透明胶将二条吸管连接起来，谁在最短的 > 时间内连接好吸管且最快将啤酒吸完的获胜。

二、扮时钟 > 游戏规则：
>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； >2、找三个人分别扮演时钟的秒针、分针和时针，手上拿着三种长度不一的棍子或其他道具（代表时钟的指针）在时钟前面站成一纵列（注意是背向白板或墙壁， > 扮演者看不到时钟模型）； >3、主持人任意说出一个时刻，比如现在是3小时45分15秒，要三个分别扮演的人迅速的将代表指针的道具指向正确的位置，指示错误或指示慢的人受罚 >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。

三、吃苹果 游戏规则：一个人坐在板凳上手背后，另一个人眼睛用布蒙着，站在他背后，拿个苹果喂他吃。分几组进行，最先吃完的为胜方。提示：也可以吃别的水果，如西瓜等。

四、瞎子背瘸子 游戏规则：当场选6人，三男三女，男生背女生，男生当“瞎子”，用纱巾蒙住眼睛，女生扮

“瘸子”，为“瞎子”指引路，绕过路障，达到终点，最早到达者，为赢。其中路障设置可摆放椅子，须绕行；汽球，须踩破；鲜花，须拾起，递给女生。

提示：这游戏可加强沟通配合能力，活跃气氛。 萊垵頭條

适合多人玩的集体游戏团队？

适合很多人玩的集体游戏，那么我们一个团队去外面玩的多的时候，这个时候就需要很多的游戏，让我们大家一起玩的很开心，我们可以玩的游戏很多，比如我们可以玩123木头人，选择一个人当小木头，其他人来跑，这个时候我们来消灭一些人就很好玩。 萊垵頭條

亲们，谁知道一些有意义的室外团队游戏呀？

《上古卷轴5》SABER是使用了MOD MOD是英文单词modification（意为修改）的缩写，汉语音译作“模组”，也称游戏模组，它是游戏的一种修改或增强程序。游戏模组就是将电脑游戏中的道具、武器、角色、敌人、事物、模式、故事情节等作出修改，又或是加入新的道具及事物，多见于第一人称射击游戏及即时战略游戏。游戏模组多为玩家自行创造，并可把原有的游戏变成一套新的作品。 頭條萊垵

团结合作的小游戏？

团队合作游戏： 頭條萊垵

1、无敌风火轮。游戏玩法：12-15人一组利用报纸和胶带制作一个可以容纳全体团队成员的封闭式大圆环，将圆环立起来全队成员站到圆环上边走边滚动大圆环。活动目的：本游戏主要为培养学员团结一致，密切合作，克服困难的团队精神。道具要求：报纸、胶带。场地要求：一片空旷的大场地 游戏时间：10分钟左右。 垵頭條萊

2、信任背摔。游戏玩法：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。游戏人数：12 - 16人。场地要求：高台最宜。需要器材：束手绳，背摔台。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； 頭條萊垵

3、齐眉棍。全体分为两队，相向站立，共同用手指将一根棍子放到地上，手离开棍子即失败，这是一个考察团队是否同心协力的体验。在所有学员手指上的同心杆

将按照培训师的要求，完成一个看似简单但却最容易出现失误的项目。此活动深刻揭示了企业内部的协调配合之问题。 游戏人数：10-15人。

场地要求：开阔的场地一块。 需要器材：3米长的轻棍。 游戏时间：30分钟左右；
萊垵頭條

4、盲人方阵。详细游戏规则：让所有队员被蒙上眼睛，在四十分钟内，将一根绳子拉成一个最大的正方形，并且所有队员都要均分在四条边上。这个项目教会所有学员如何在信息不充分的条件下寻找出路，大家耗用时间最长、最混乱、所有人最焦虑的时候是在领导人选出、方案确定之前，当领导人产生、有序的组织开始运转的时候，大家虽然未有胜算，但心底已坦然了许多。而行动方案得到大家的认同并推进，使学员们在同心协力中初尝着胜利的喜悦。 道具要求：长绳一根。

场地要求：空旷的大场地； 萊垵頭條

有凝聚力的团建小游戏？

游戏1：罗马炮架 项目流程：分组团队在一个固定的战场利用资源（竹子九长一短，九根长绳。一把大勺，若干个汽球水弹）架起一尊古罗马炮架来相互攻击别的团队，得分多者为胜。 萊垵頭條

游戏2：驿站传书 项目流程：每个队坐成一个纵队，从后往前传递一组培训师写的数字，从最后传至最前。不许说话，不许睁眼，数字只有最后一名队员知道；想办法怎么样把这一组数字传到第一名，而且准确无误。 萊垵頭條

游戏3：达芬奇密码 项目流程：一堆打乱的数字13张牌放在挑战区域，小组成员每次可以派出一位挑战者翻开一张牌，轮流参与挑战，最后从1至13依次翻开，过程中不能犯规，用时最短的获胜。 萊垵頭條