

学员手册

【驼队长】专用

版本：1.1



目 录

1	课程体验.....	2
1.1	课程简介	2
1.2	了解情境与线索	2
1.3	角色职责	3
1.4	执行任务	6
2	课程复盘.....	7
2.1	成果回顾	7
2.2	课程复盘	9
3	培训转化.....	9

1 课程体验

1.1 课程简介



“敦煌密藏”是新团队拥有自主知识产权的沙漠掘金。

《沙漠掘金》课程是国际最经典的体验式培训课程之一。参训学员角色扮演、组成驼队，整装待发去大山中寻找宝藏（金子）。他们从大本营出发，深入沙漠深处挖掘黄金，途中需要穿越沙漠、村庄、绿洲或者王陵，同时面临晴天、高温、沙风暴等复杂天气的考验，有的驼队能够胜利归来，有的可能魂归沙漠，一切都在于您的选择……

您现在所看到的版本，是由新团队在多年培训实践的基础上进行优化创新、自主创作，并拥有自主知识产权的一套情境沙盘模拟课程。

1.2 了解情境与线索

1900年3月初，瑞典探险家斯文·赫定带领的探险队沿着干枯的孔雀河左河床来到罗布荒原（罗布泊西侧）探测，在穿越一处沙漠时才发现他们的铁铲不慎遗失在昨晚的宿营地（王陵）中。赫定只得让他的助手维吾尔族向导阿尔迪克回去寻找。

寻找途中遇到沙风暴，迷失了方向。但这位机智勇敢的维吾尔族向导历经艰险，不但回到了原营地（王陵）摸到了丢失的锄头，而且还发现在营地（王陵）不远处的大山中，藏匿的无尽的黄金。

向导带着锄头回到大本营（敦煌）后，告诉了他有关黄金的事情，赫定听完后异常激动，决定组织大队人马，挖掘黄金。

你们就在这支掘金队伍里，并若干人在一起组成了独立的驼队。你们尽管对可能发生的困难和险阻有充分的考虑和预见，但是，财富和荣耀一直在召唤着你们。

你们下定决心，一定要挖到最多的金块回来……

1.3 角色职责

温馨提示：除采购人员外，其他人严禁出现在交易中心（银行）处。

队 长： 掘金过程的统筹、管理与最后决策。

财 务： 计算每天的消耗，填写决策表，为物资采购决策提供重要支持。

采购员： 负责从交易中心（银行）采购/交纳所需物质。

领驼人： 管理本驼队行进路线，监督其他驼队行进路线，领取所挖黄金。

信息员： 收集有利于本驼队目标实现的各种情报。

25 天内

往返于“大本营”与“金矿”之间，挖掘尽可能多的金子。并在最终结算时

总资产最多者胜！

第一支返回的驼队，带回的金子，每磅能兑换100元

第二支返回的驼队，带回的金子，每磅能兑换90元

第三支返回的驼队，带回的金子，每磅能兑换85元

第四支返回的驼队，带回的金子，每磅能兑换80元

其他返回的驼队，带回的金子，每磅能兑换75元

掘金核算方法



1 一切效率源于秩序，请队长发挥自己的个人魅力与领导影响力。
驼队成员各司其职，不得“越主代庖”。

2 从大本营出发，每天只能行进至相邻的一格。

3 25天内必须回到大本营，否则就是“葬身沙海”。

4 探险途中，任何一天如果发生断粮或断水，也属“葬身沙海”，该队即自动退出。

5 掘金过程中允许黑市交易。在进行实物交换的同时，必须交换各自的骆驼负重；否则，后果自负。

重要规则

1. 每支驼队都从大本营出发，沿途将有可能经过沙漠、村庄、绿洲、王陵、大山等不同地方。金矿隐藏在大山深处。

2. 每支驼队每天水和食物的消耗量是固定的，不因人数的变化而发生变化。同样，到达金矿后每支驼队的采矿量也是固定的，都是每天能挖掘50磅。

3. 每个团队出发前都能得到1000元的预备金。这1000元现金可以在大本营购得等价的帐篷、指南针、水、食物；另外每支队伍配有一头骆驼，它的最大负重是1000磅，所有物资（包括金子）都需要骆驼负重。

4. 整个行程将会遇到四种天气：晴天、高温、沙风暴、沙风暴+高温，每种天气情况下每天所需消耗的食物和水量各不相同。

5. 绿洲的天气基本上是晴天。

6. 在沿途的村庄也能用现金购买到水和食物，但价格是大本营的2倍。

7. 在绿洲中可以免费补充任意数量的水，当然前提需要有足够的骆驼负重。

8. 在沙风暴天气，若不使用帐篷或指南针，就会停止前进，迷路3天。

9. 大本营有一位神秘的老人，他通晓关于王陵、大山的天气变化。您可以向老人打探消息：每打探1条消息，需支付100元并晚1天出发。不管多少条消息，钱是消息数*100，晚出发的天数永远是1天。

重要规则



04

- 1.每支驼队都从大本营出发，沿途将有可能经过沙漠、村庄、绿洲、王陵、大山等不同地方。金矿隐藏在大山深处。
- 2.每支驼队每天水和食物的消耗量是固定的，不因人数的变化而发生变化。同样，到达金矿后每支驼队的采矿量也是固定的，都是每天能挖掘50磅。
- 3.每个团队出发前都能得到1000元的预备金。这1000元现金可以在大本营购得等价的帐篷、指南针、水、食物；另外每支队伍配有一头骆驼，它每天的负重是1000磅，所有物资都需要骆驼负重。
- 4.整个行程将会遇到四种天气：晴天、高温、沙风暴、沙风暴+高温，每种天气情况下每天所需消耗的食物和水量各不相同。
- 5.村庄和大山的天气基本上是晴天。
- 6.在沿途的村庄也能用现金购买到水和食物，但价格是大本营的2倍。
- 7.在绿洲中可以免费补充任意数量的水。
- 8.在沙风暴天气，若不使用帐篷或指南针,就会停止前进，迷路3天。
- 9.在出发前，大本营将会出现一位神秘的老人，他通晓一些未经证实的关于王陵、大山和天气的传说。每个探险队都可以向老人打探消息，条件是每打探1条消息，需支付100元，并可能要延迟1天出发。



04

重要规则

物 资	重 量	价 格	
		大本营	村 庄
水	50	25	50
食物	10	10	20
帐篷	60	400	
指南针	10	100	

村庄的物资价格是大本营的2倍。

帐篷、指南针只能在大本营购买。



05

物资采购价格

帐篷

每顶帐篷可用3次，20磅/次。
每使用1次将保护探险队碰到沙风暴时不迷路，并减少食物和水的消耗。

指南针

每个指南针只能使用1次。
每使用1次将保护探险队碰到沙风暴时不迷路。
在沙风暴天气，若不使用帐篷或指南针,就会停止前进，迷路3天。

晴天天气

1罐水/天，1篮食物/天，迷路时加倍。

沙风暴天气

使用帐篷时， 1罐水/天，1篮食物/天。
使用指南针时， 2罐水/天，5篮食物/天。
不使用帐篷或指南针时，迷路， 4罐水/天，10篮食物/天

高温天气

3罐水/天，1篮食物/天，迷路时加倍。

高温沙风暴天气

使用帐篷时， 3罐水/天，1篮食物/天。
使用指南针时， 4罐水/天，5篮食物/天。
不使用帐篷或指南针时，迷路， 8罐水/天，10篮食物/天。

敦煌密藏

06

物资消耗规则

1.4 执行任务

经过掘金会议讨论成果，

我们的掘金目标设定为：金子___块，返回大本营次序为第___名。

以下表格可以帮助您更高效率的统筹安排，运筹帷幄。您只需要在表格的对应位置打√，表示该项任务安排完毕。

掘金天数	工作内容确认清单						
	决定下一天路线	消耗缴纳物资采购	移动坐标并做记录	获取外部有用信息	记录物资进销存	维持本队课堂秩序	黑市交易谈判决策
大本营							
第 1 天							
第 2 天							
第 3 天							
第 4 天							
第 5 天							
第 6 天							

第 7 天							
第 8 天							
第 9 天							
第 10 天							
第 11 天							
第 12 天							
第 13 天							
第 14 天							
第 15 天							
第 16 天							
第 17 天							
第 18 天							
第 19 天							
第 20 天							
第 21 天							
第 22 天							
第 23 天							
第 24 天							
第 25 天							

2 课程复盘

2.1 成果回顾

我们团队本次掘金中，一共用了____天，

在大本营：

掘金目标设定为：金子____块，返回大本营次序为第____名。

购买各种物资花费____元，购买信息花费____元。其中，没有采购的物资有：

在途中：

帐篷使用了____次，指南针使用了____次，迷路了____次，中途在村庄____次，采购物资____次，黑市交易____次；在大山中停了____天，

返回大本营：

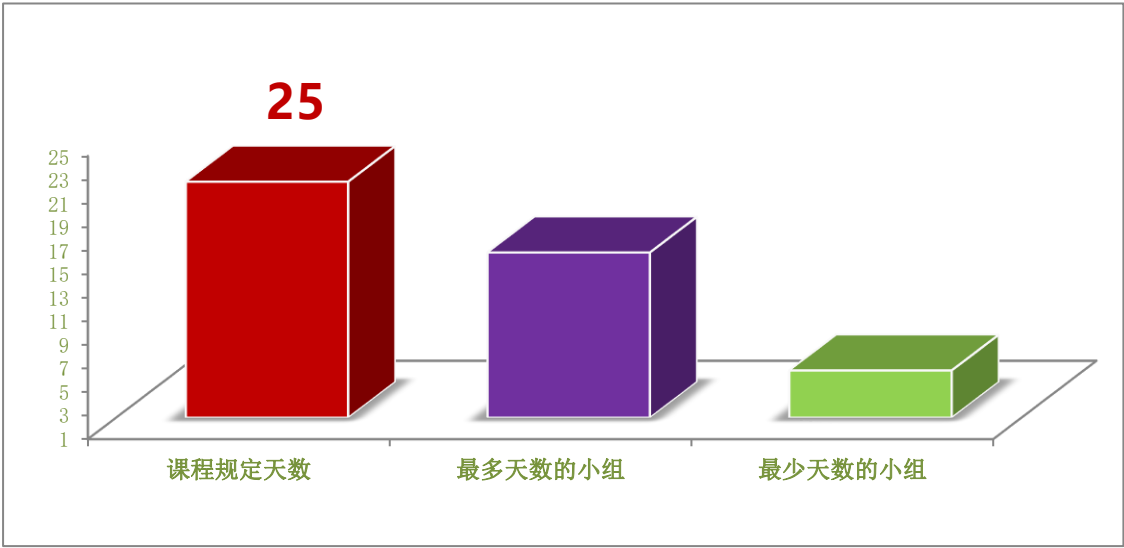
获得的金子数量是_____块，

剩余金子数量是_____块；

剩余物资金额是_____元。其中食物_____磅，水_____磅。

在本次课程中，我们团队的排名是第_____名。

驼队名称	获得金子数量	剩余金子数量	成绩排名



2.2 课程复盘

主题		时间	
地点		参加人	
关键事件还原描述			
回顾目标	评估结果	分析原因	总结经验
初衷：	亮点：	成功关键因素：	关键发现：
目标/关键结果：	不足：	失败根本原因：	行动计划：

3 培训转化

行动计划书

公司/部门：_____ 姓名：_____

研修题目：_____

时间：_____年__月__日至_____年__月__日

通过本课程学习，我获得如下改进工作的方法：

通过本课程学习，我的具体行动计划

行动改变内容	开始/完成日	确认者
向上司所要求的协助事项		上司的建议
本人签字		上司签字
年 月 日		年 月 日