

# 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



- 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	



05

物资采购价格

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。



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：

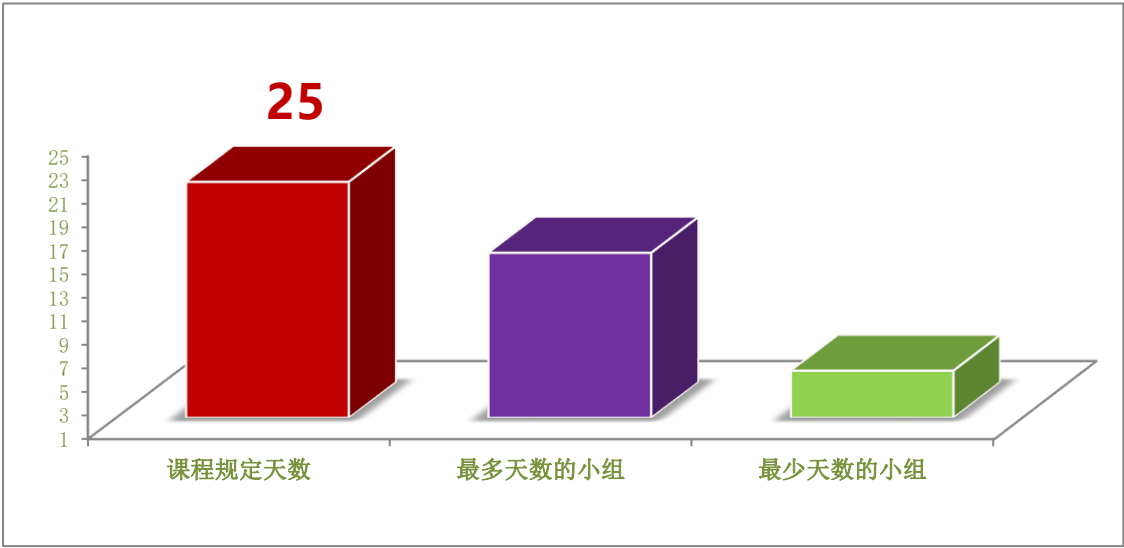
获得的金子数量是\_\_\_\_\_块，

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

《敦煌密藏》沙漠掘金数据总表										队名：		成员：					
掘金日期	地理位置与对应天气				购入+ 或 支出-				资源余额						黑市交易记录		
	沙漠	村庄	王陵	绿洲	大山	水	食物	指南针	帐篷	水	食物	帐篷	指南针	现金余额	载重余额	给予	换回
大本营																	
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	
21																	
22																	
23																	
24																	
25																	
最后剩余：										水	指南针	帐篷	现金	金子			



# 学员手册

## 【财务】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 .....	5
2	课程复盘.....	6
2.1	成果回顾 .....	6
2.2	课程复盘 .....	7
3	培训转化.....	8



# 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.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。



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。

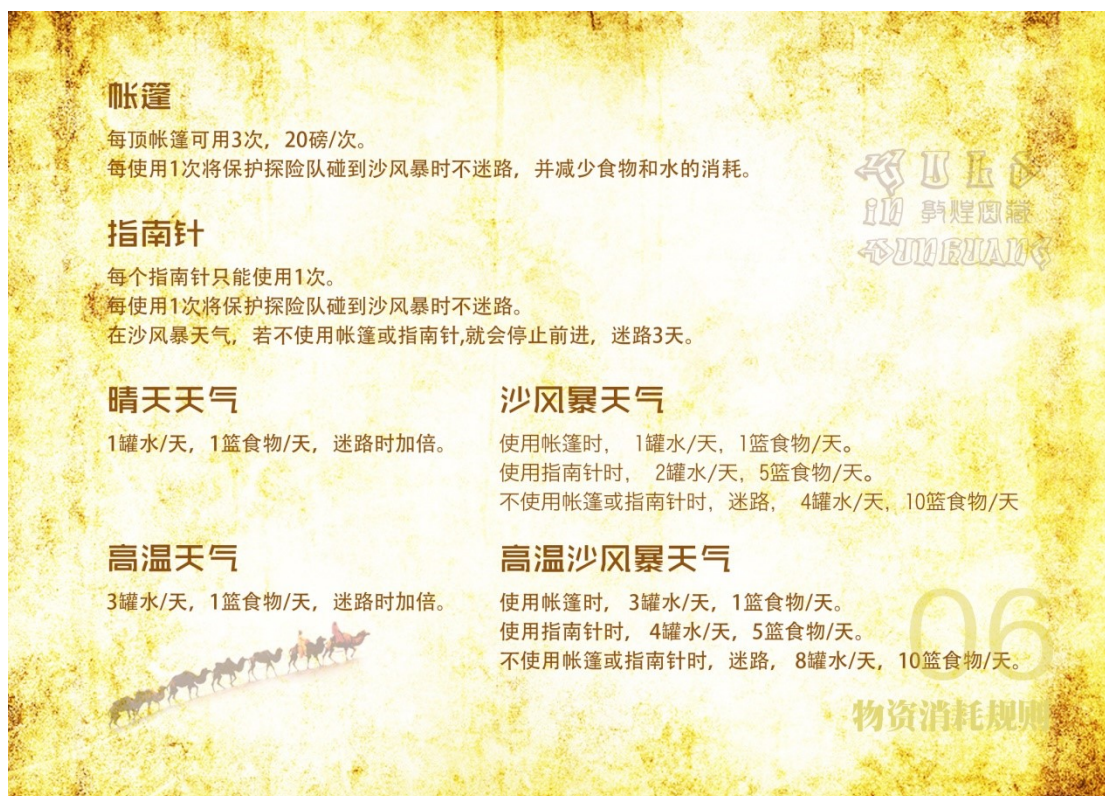
帐篷、指南针只能在大本营购买。



05

物资采购价格





## 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。

您的责任重大，以下表格可以帮助您详细记录驼队掘金过程中的进销存，让您可以综合信息后为队长的决策提供真实、有效、有力的支持。



敦煌密藏掘金总表

队名:

成员:

天	驼队位置	天气播报					购入+ 或 支出-				资源余额						黑市交易记录	
		沙漠	王陵	村庄	绿洲	大山	水	食物	指南针	帐篷	水	食物	帐篷	指南针	现金余额	载重余额	给予	换回
0																		
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		
最后剩余：		水	食物	指南针	帐篷	现金	金子											

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：

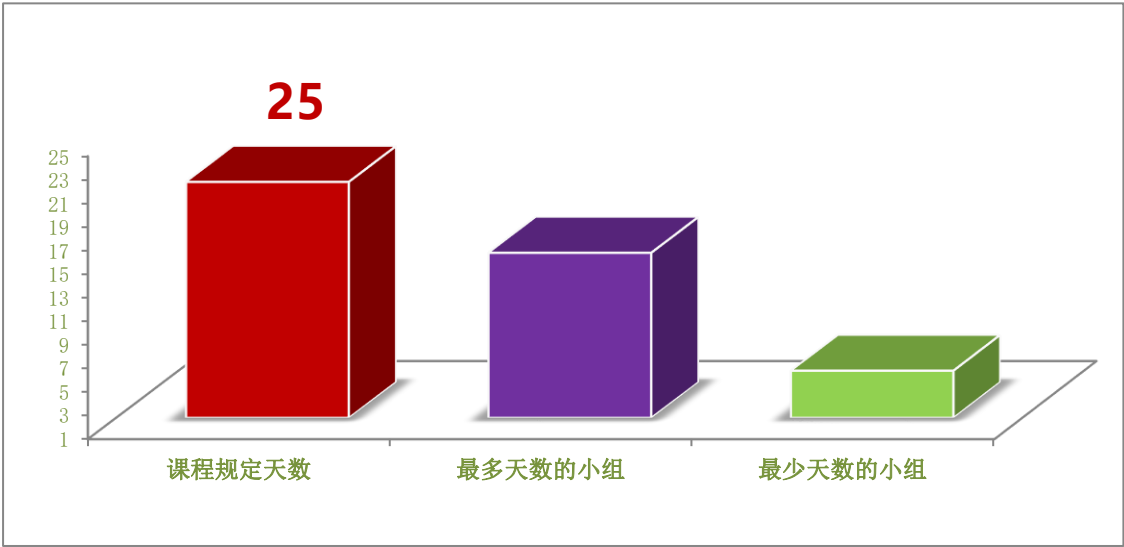
获得的金子数量是\_\_\_\_块，

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



# 学员手册

## 【采购员】 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 .....	4
2	课程复盘.....	4
2.1	成果回顾 .....	4
2.2	课程复盘 .....	5
3	培训转化.....	6

# 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

**队长**

**财务**

**采购员** **领驼人** **信息员**

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。

**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。

**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（见本手册附表）可以帮助您更高效率的完成本职工作。

## 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：

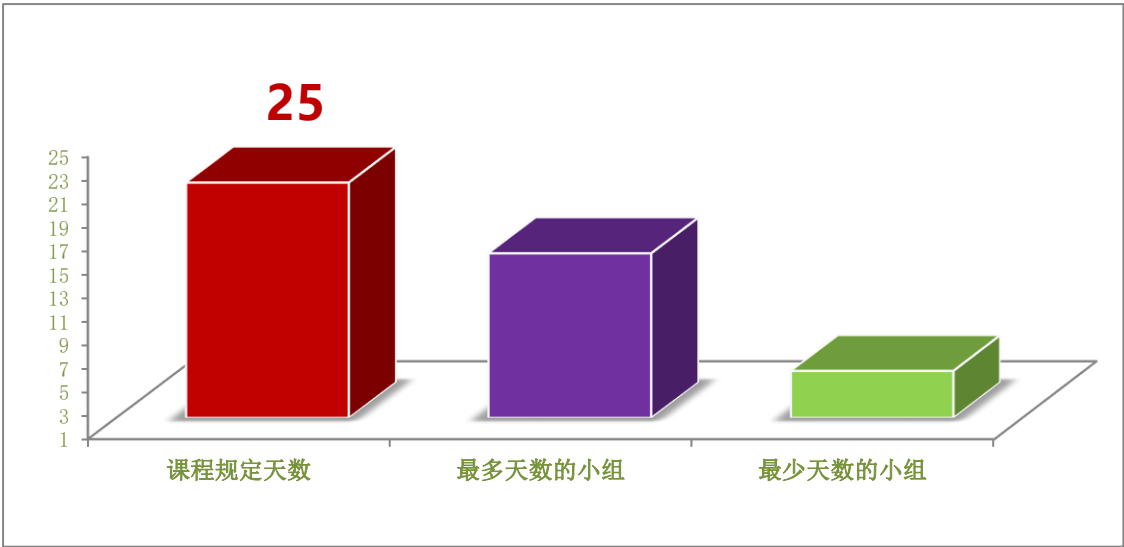
获得的金子数量是\_\_\_\_块，

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



物资订购单 队名：					大本营		D 2	D 3	D 4	D 5	D 6	D 7	D 8
所处区域	物资	价格(元)	重量(磅)	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量
大本营	水	25	50										
	食物	10	10										
	帐篷	400	60										
	指南针	100	10										
村庄	水	50	50										
	食物	20	10										
绿洲	水	免费	50										

特别提醒：  
在采购物资时，请携带对应重量的负重，将钱币和负重一起交给银行，方可成功购买所需物资。

物资订购单 队名：					D 9		D 10	D 11	D 12	D 13	D 14	D 15	D 16
所处区域	物资	价格(元)	重量(磅)	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量
大本营	水	25	50										
	食物	10	10										
	帐篷	400	60										
	指南针	100	10										
村庄	水	50	50										
	食物	20	10										
绿洲	水	免费	50										

特别提醒：  
在采购物资时，请携带对应重量的负重，将钱币和负重一起交给银行，方可成功购买所需物资。

物资订购单 队名:					D17		D18		D19		D20		D21		D22		D23		D24	
所处区域	物资	价格(元)	重量(磅)	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量	数量
大本营	水	25	50																	
	食物	10	10																	
	帐篷	400	60																	
	指南针	100	10																	
村庄	水	50	50																	
	食物	20	10																	
绿洲	水	免费	50																	

特别提醒:  
在采购物资时,请携带对应重量的负重,将钱币和负重一起交给银行,方可成功购买所需物资。

物资消耗单 队名:		物资	重量 (磅)	每天消耗物资																
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
<b>晴</b> 天: 1罐水/天, 1篮食物/天, 迷路时加倍。 <b>高温</b> : 3罐水/天, 1篮食物/天, 迷路时加倍。 <b>沙风暴</b> : 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 <b>高温沙风暴</b> : 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		水	50																	
		食物	10																	
		帐篷	60																	
		指南针	10																	
		合计																		

物资消耗单 队名:		物资	重量 (磅)	每天消耗物资									
				18	19	20	21	22	23	24	25		
<b>晴</b> 天: 1罐水/天, 1篮食物/天, 迷路时加倍。 <b>高温</b> : 3罐水/天, 1篮食物/天, 迷路时加倍。 <b>沙风暴</b> : 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 <b>高温沙风暴</b> : 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		水	50										
		食物	10										
		帐篷	60										
		指南针	10										
		合计											

# 学员手册

## 【领驼人】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 .....	4
2	课程复盘.....	4
2.1	成果回顾 .....	4
2.2	课程复盘 .....	6
3	培训转化.....	7



# 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**



## 1.4 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。

以下图表可以方便您将团队路线决策作出标记。在课程执行与课程分享总结中，对您都会有帮助。



## 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：**

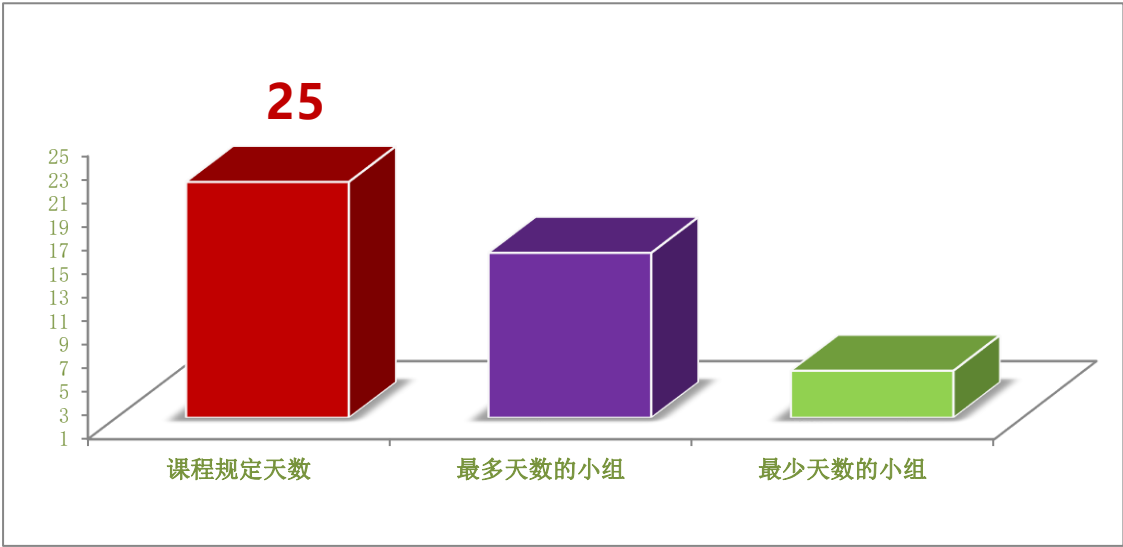
获得的金子数量是\_\_\_\_块，

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	



# 学员手册

## 【信息员】 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 .....	3
2	课程复盘.....	4
2.1	成果回顾 .....	4
2.2	课程复盘 .....	6
3	培训转化.....	7

# 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

The image shows an organizational chart with a yellow parchment background. At the top is a blue box labeled '队长' (Team Leader). Below it is an orange box labeled '财务' (Finance). At the bottom level are three green boxes: '采购员' (Procurement), '领驼人' (Camel Herder), and '信息员' (Information Officer). To the right of the chart is a logo with the text '敦煌密藏' and '01 驼队组建'.

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。

## 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。

以下空白之处，方便您记录所收集到的重要情报，为您的决策提供重要依据。

## 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：**

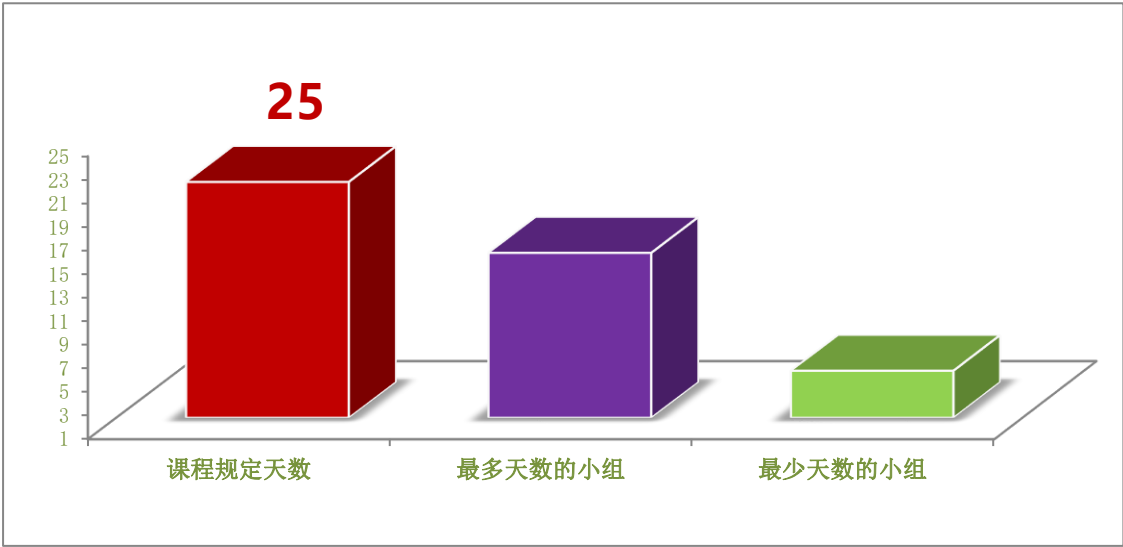
获得的金子数量是\_\_\_\_块，

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	