

附件二

漆彈課程：團隊裡的角色扮演與運作

課程概念：

- 一、團隊裡面有許多的角色分工，各種角色的扮演和價值是什麼？
- 二、團隊裡面有哪些角色？該如何發揮角色的價值？
- 三、角色衝突如何產生？如何解決和安排角色定位。
- 四、組織發展及市場擴大的策略及運作模式

課程模式：

利用實際軍隊對抗的模式，將角色區分為狙擊手、後衛、攻擊手、前鋒、領導、傳令、、、讓學員藉由抽籤的方式選定角色，告知該角色在軍事戰爭裡面的功能。然後進行漆彈對抗。

結合講師說明商業孫子兵法的說明和應用，讓學員去擬定漆彈場上的策略。事後再比較組織裡面，業務、行政、中、高階主管以及正式組織裡面有的編制和漆彈中的角色作對照，去學習角色釐清、扮演的重要性。

課程內容：

每次進行漆彈對戰之前，每組人員需根據書面資料進行討論 20 分鐘，寫下 1.目標策略 2.角色運作重點，於漆彈對抗之後，由講師帶領進行檢核及討論，並且寫下 3.執行力的檢核和落實辦法，作為第二場比賽的參考。

課程價值及主題：

1. 討論組織策略的擬定
SMART 原則
PDCA
2. 角色扮演的功能和價值如何發揮
3. 執行力的強化

遊戲模式：

- 1.每組人數 8-12 人，每組在課程裡面可用子彈數目為 2000 發，至少對抗 3 場以上。每場對抗、討論、檢核、學習分享、講師歸納所需時間約為 1 小時。
- 2.總課程時數最少三小時。
- 3.採多重任務選擇記分制度。

記分：

- 1.打死對方主帥，得 50 分
- 2.將堡壘每推進對方敵陣一公尺，得 10 分。
- 3.每剩餘一名隊員（含主帥），得 5 分。

以下為書面資料部份內容

項目	計畫內容
目標策略	得分策略： 運作模式： 1. 2. 3. 4. 5. 6.
角色任務	前鋒： 中鋒： 後衛： 隊長： 游擊手： 狙擊手：
執行力檢核	

孫子兵法 作戰篇 第二

本篇主要論述戰爭的指導思想：速戰速勝。首先從戰爭對人力、物力、財力的依賴關係出發，提出「兵貴勝，不貴久」的戰略原則，以最小的犧牲，贏得最大的戰果。

孫子曰：凡用兵之法，馳車千駟，革車千乘，帶甲十萬，千里饋糧，則內外之費，賓客之用，膠漆之材，車甲之奉，日費千金，然後十萬之師舉矣。其用戰也貴勝，久則鈍兵挫銳，攻城則力屈，久暴師則國用不足。夫鈍兵挫銳，屈力殫貨，則諸侯乘其弊而起，雖有智者，不能善其後矣。故兵聞拙速，未睹巧之久也。夫兵久而國利者，未之有也。故不盡知用兵之害者，則不能盡知用兵之利也。善用兵者，役不再籍，糧不三載；取于國，因糧于敵，故軍食可足也。國之貧于師者遠輸，遠輸則百姓貧。近師者貴賣，貴賣則百姓竭，財竭則急於丘役。力屈、財殫，中原內虛于家。百姓之費，十去其七，公府之費，破軍罷馬，甲冑矢弩，戟盾蔽櫓，丘牛大車，十去其六。故智將務食于敵，食敵一鐘，當吾二十鐘；箕杆一石，當吾二十石。故殺敵者，怒也；取敵之利者，貨也。故車戰，得車十乘已上，賞其先得者，而更其旌旗，車雜而乘之，卒善而養之，是謂勝敵而益強。故兵貴勝，不貴久。故知兵之將，民之司命，國家安危之主也。

用於漆彈場的具體策略：

「速戰速決」，打的對方措手不及。兵貴勝，不貴久。

運作重點：

- 一、發動時機及整體的氣勢非常重要。時機要對氣勢要旺，否則只是送死。
- 二、搭配適當的攻擊路線，和策略非常重要。
- 三、如何正確找出敵方之主將，將之擊斃為此策略的重點。

用於企業體運作：

- 一、市場行銷，在資源足夠以及對手尚未壯大或尚未準備好之時，需一鼓作氣全面取得優勢、、、
- 二、掌握市場的需求，去發揮自己的長處，捨棄小問題指著重於大方向，是用於事業剛開始發展的時候，不適合長久的運作，也不適合變成制度。

孫子兵法 形篇 第四

軍形，「形」就是指軍隊的客觀力量，兵力眾寡，戰鬥力強弱，素質優劣等。本篇基於上一篇關於「全勝」的思想，重點討論戰略防禦中，軍事實力問題：即如何「自保而全勝」的問題。

孫子曰：昔之善戰者，先為不可勝，以待敵之可勝。不可勝在己，可勝在敵。故善戰者，能為不可勝，不能使敵之必可勝。故曰：勝可知，而不可為。不可勝者，守也；可勝者，攻也。守則不足，攻則有余。善守者，藏于九地之下；善攻者，動于九天之上。故能自保而全勝也。見勝不過眾人之所知，非善之善者也；戰勝而天下曰善，非善之善者也。故舉秋毫不為多力，見日月不為明目，聞雷霆不為聰耳。古之所謂善戰者，勝于易勝者也。故善戰之勝也，無智名，無勇功。故其戰勝不忒。不忒者，其所措必勝，勝已敗者也。故善戰者，立于不敗之地，而不失敵之敗也。是故勝兵先勝而后求戰，敗兵先戰而后求勝。善用兵者，修道而保法，故能為勝敗之政。兵法：一曰度，二曰量，三曰數，四曰稱，五曰勝。地生度，度生量，量生數，數生稱，稱生勝。故勝兵若以銖稱銖，敗兵若以銖稱鎰。勝者之戰民也，若決積水于千仞之溪者，形也。

用於漆彈場的具體策略：

「自保而全勝」，減少子彈的浪費，等待對方子彈使用殆盡，在啟動正式的攻擊行動。

運作重點：

- 一、時間的掌握，避免比賽要結束了，還沒啟動攻擊。
- 二、此策略最易被人識破，如何有效分配使用子彈，不為對方察覺為重點之一。
- 三、比賽初期，重點在於如何保護堡壘，不被對方推進。
- 四、如何有效判斷對方剩餘火力於何處，何處為無戰力區域。
- 五、不衝動，人員保有戰力，守好本份不犧牲死亡，等待時間到來，以人數取勝。

用於企業運作：

- 一、通常出現於資本雄厚的組織，等市場成熟後才全面進場經營，但是有時候也，會出現在中小型的企業，出現的模式為、 、 、 、 、 、