

毯子落名 (Blanket Drop) — 引導者執行手冊

資料夾：blanket-drop · 類目：破冰 · 8–20 人 · 10 分鐘 · 實體進行 · 一條毯子 · 測評型

許可：CC BY 4.0

目錄

目標

逐分鐘腳本

變體

代理版

反思引導本身的 3 個已知翻車點

佈置

已知翻車點與救援

本資料夾的道具

6 個問題

10

分鐘

8–20

人數

一條毯子

形式

毯子落名——引導師執行腳本

兩隊隔著一條拉起的毯子面對面站好。毯子落下——先喊對面那個人正確名字的隊贏下這一輪。名字的記憶速度，任何一輪自我介紹都比不上。

目標

活動結束時，參與者將：

- 1. 在輕度時間壓力下回憶起全場每個人的名字。
- 2. 把只出現在郵件簽名裡的名字，對上了真人面孔。
- 3. 一起大笑一次——價效比最高的信任存款。

佈置

場地：一塊三米寬的淨空地面，沒有絆腳物。

材料：

物品	來源
1 × 毯子或床單	不透明，大小夠擋住一個人
2 × 拉毯人	你加一名志願者——或兩把椅子夾住

安全規則——大聲念出來：「毯子拉起時，任何人腳不許動。毯子落，名字飛出去，腳釘在原地。」

分組規則：均分兩隊，隔毯相對，離毯一米。每輪，各隊悄悄派一名隊員上前站到毯前。

逐分鐘腳本

時間	階段	引導師做什麼	參與者做什麼
0—2	框定	念規則與安全線。「毯子落——先喊對名字的贏。喊錯名字，對方白得一分。」	分成兩隊
2—8	輪次（每輪約 30 秒）	拉住毯子。每輪：兩隊各派一人上前，你喊「三」落下毯子	喊對面名字、計分、換人
8—9	驚訝盤點	「最難記的名字？最快的正確喊名？」	大笑、坦白
9—10	過渡	「你們現在認識全場每個人的名字了——茶歇後請用上。」	進入下一環節

作為 10 分鐘熱場，到這裡收。輕反思引導用 [反思引導問題.md](#)，茶歇時帶或直接接下一個資料夾。

已知翻車點與救援

1. **兩隊同時喊錯**。救援：「喊錯對方白得一分」的規則就是答案——制度兩輪內自我糾錯。
 2. **有人一直躲著不上前**。救援：報數輪流——不搞自願制，沒有例外，包括你。
 3. **有人真的記不住名字**。救援：絕不嘲笑喊錯的——「喊錯送分」是笑點，不是人。給困難戶配個大嗓門鄰居。
-

變體

- **造型輪**：每隊一次派兩人——在毯後擺一個造型。喊出兩個名字，一人一分。
 - **靜默輪**：喊名字時眼睛必須看對面**整排**人，不許盯著毯前那人——考回憶，不考反應。
 - **遠端版**：沒有毯子就關攝像頭再開——先認出那張臉的贏。魔法少一半，回憶一點不少。
-

本資料夾的道具

- **執行指南.md** ——本執行腳本
 - **反思引導問題.md** ——6 個反思引導問題、3 個翻車點
 - **執行手冊.pdf** ——印刷版：執行腳本與反思引導表合訂成一份 A4
 - **測評預設.json** ——4 道前後測題的純 JSON
 - **答卷.pdf** ——A4 答卷：第一塊分隊前填，第二塊反思引導後填
 - **學員工作簿.pdf** ——學員工作簿：規則的通俗版、題目、名字筆記
 - **簡報.pdf** ——講課或投屏用的簡報
 - **簡報.html** ——同一套簡報的瀏覽器版，N 鍵講者提示
 - **使用許可.md** ——一句話說明你能做什麼
 - **活動海報.pdf** ——一面牆講完整場活動（A3）：速覽、流程、復盤問題、注意事項。
 - **快速上手.md** ——一頁，三十秒，然後列印進場
 - **SKILL.md** ——供 AI 代理讀取的機器可讀清單
 - **執行手冊.pdf** ——印刷版：本執行腳本 + 反思引導表，合訂成一份 A4 PDF
-

代理版

本資料夾的每個檔案都有穩定的公開 URL——AI 代理用三條 curl 命令就能拿到執行腳本、反思引導表和答卷（見 **SKILL.md**）。遊戲本身只需要一條毯子和兩隊人——別的什麼都不用。

毯子落名——反思引導表

6 個問題、3 個翻車點、一條規則：名字是信任的第一件工具。

配合 **執行指南.md** 使用。輕反思引導 5 分鐘。

6 個問題

1. 差點喊錯的名字。

「哪個名字你差點喊錯？是什麼讓它記得牢——或記不牢？」

→ 差一點喊錯之後，名字反而粘得更牢。差點錯，就是學習本身。

2. 只認識臉、不知道名字的人。

「今天之前，有哪些人你認得臉卻叫不上名——郵件簽名裡的人？」

→ 讓「多少同事在現實中是隱形的」這件事浮出水面。

3. 最快的喊名。

「誰一直最快？他們做對了什麼——在看、在聽，還是敢猜？」

→ 快的人通常在佈置時就在心裡默背名字。把這件事說出來。

4. 壓力的作用。

「毯子一落名字脫口而出——壓力幫了你的記憶還是害了它？」

→ 輕度壓力鞏固記憶；這個問題讓效應本身顯形。

5. 每天的版本。

「你一週裡有哪些時刻，在和『郵件裡的那張臉』打交道，卻從沒叫過名字？」

→ 遷移問題。預期答案：電梯裡點頭、聊天軟體沉默、開會打招呼。

6. 你會用的那個名字。

「選一個今天學到的名字，午飯前當面用一次。大聲，對著本人。」

→ 承諾問題。一個名字，一個截止時間——午飯。

反思引導本身的 3 個已知翻車點

1. 反思引導變記分牌。兩隊還在回味比分。

救援：「記分板關了——問題 1：你差點喊錯的名字。」

2. 困難戶被圍觀。某人的記性變成了餘興節目。

救援：你先答問題 1，用你自己的差點錯。然後轉問題 3。

3. 反思引導被跳過。「就是個遊戲嘛」——十分鐘的名字功課蒸發。

救援：茶歇前站著問一個問題：問題 6。九十秒就夠。

一分鐘前後測就印在答卷上（題目見 `測評預設.json`，也可搭線上版）：分隊之前填第一塊，本場反思引導後填第二塊，只報全場合並——名字的差值就是證據。