WORKSHOPSKILL · PARTICIPANT KIT

毯子落名（Blanket Drop） — 學員工作簿

指南印刷版、每個反思引導問題後的書寫框，以及場記頁。

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

目录

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	8–20	一條毯子
分鐘	人數	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——在毯後襬一個造型。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。

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？

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？

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？

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？

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？

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。

場記