WORKSHOPSKILL · FACILITATION KIT

紙飛機自我介紹 — 引導者執行手冊

資料夾： paper-plane-intros · 分類：破冰 · 8–20 人 · 15 分鐘 · 實體＋線上 · 可列印道具 · 工具包

授權：CC BY 4.0

目录

目標
為什麼是擲，而不是傳卡
怎麼帶
那張卡
變化版
貼上一面牆
代理版
讀回來的東西
反思的翻車點
什麼時候用這個活動
佈置
兩條規矩
翻車點
引導筆記
資料夾裡的道具
怎麼帶這場反思引導
四個反思問題

15	8–20	實體 + 線上
分鐘	人數	形式

紙飛機自我介紹 — 執行指南

每人寫一條關於自己、不太能從外表或胸牌看出的話，折成一架紙飛機擲過房間。你撿到一架不是自己的飛機，把那句話讀出來，找到寫它的人，再認真追問對方一個問題。擲出去這個動作，才是逼全場越過「只跟鄰座說話」的關鍵。

目標

跑完之後，學員將：

1. 出於好奇、而不是出於座位，被引薦給一個本不會主動搭話的人。
2. 與自己撿到的那句話的作者，交換了一個真問題——而不是「這是你嗎」。
3. 用身體感到跨團隊混合長什麼樣，於是工作裡的版本也很好點名。

什麼時候用這個活動

- 一個群體總扎堆在同幾張臉之間，你想讓陌生人被互相介紹，而不只是熱熱場。
- 你有十五分鐘和一點空地；讓全場動起來，本身就是重點。
- 線上：每人在共享頻道裡「擲出」自己寫的那條，你讀回一條、大家找作者。

為什麼是擲，而不是傳卡

把卡遞給鄰座只會讓人守在本位。把紙飛機擲過房間，讓混合變成物理而隨機——它落在一個你絕不會挑的人手裡，而隨後那句認真的追問，才讓這一擲不止是個小把戲、讓兩個人真正多瞭解了彼此。

佈置

場地： 有一點空地、飛機真能飛過去的房間；每人最後就站在自己飛機落下的地方。

每人材料： 一張白紙（A4/Letter）用來寫、折成飛機，加一支筆。跑起來什麼都不必印。

全場材料： 來自 `道具卡.pdf` 的說明卡、追問卡、畫廊卡——念出來或貼上牆。

分組： 全場同時擲；按設計隨機撿起，所以沒人會專門去找熟人。

角色： 人人都寫、折、擲、讀；你數著擲、守住「不寫顯然的」、並在第一輪前示範一個好追問。

怎麼帶

時間	階段	你做什麼
0–2	寫	每人在一張白紙上寫一條不顯然的話；外面不寫名字。
2–4	折 · 擲	折一架飛機；你數到，全場擲過房間。每人撿到一架明顯不是自己的。
4–9	讀 · 找	把你撿到的那句讀出聲，找到寫它的人，認真追問一個問題——不是「這是你嗎」。
9–13	第二輪	再寫一條更深的話，重折、重擲、重複。
13–15	畫廊	輪流：每人說自己撿到的飛機，和關於作者學到的那一件事。

兩條規矩

- 不寫顯然的。如果能從胸牌或職位讀出，就不合格——「我在這三年了」不算飛機；「我做過巡迴國際象棋選手」才算。
- 追問才是活動。找到作者只是鋪墊，真正的時刻是你隨後問出的那個真誠問題。

那張卡

用 `道具卡.pdf` 的卡面：一張說明卡（寫什麼、怎麼折）、一張追問卡、一張畫廊卡，外加可自寫的空白面。追問卡是關鍵那張——第一輪前把它念出聲，給房間一個真例子。

翻車點

- **人人寫職位和城市。** 擲之前把「不寫顯然的」念兩遍並給一個具體例子。
- **有人撿回自己的飛機。** 認出是你的那句，就得再擲出去、另撿一架。
- **追問停在「這是你嗎」。** 第一輪前先示範一個真問題；問得更深的那對會帶動全房間。

變化版

- **線上：** 每人把那條丟進共享頻道；你讀回一條、大家在聊天裡或開麥克找到作者。
- **大群體（20+）：** 把房間分成兩半各擲一輪；畫廊只報那些出人意料的話，否則收不了尾。
- **第二輪更深：** 第二輪改成「絕不可能寫在胸牌上的那件事」，並讓追問跑久一點。
- **換皮到工作：** 新團隊場可要求各寫一條關於你工作方式的（「我習慣把共用檔案按字母排序」），讓混合同時變成一次工作風格的曝光。
- **不列印兜底：** 完全不用卡——把說明和追問規矩念出聲；飛機就是折了的紙。

引導筆記

- 保持動感和聲響；這十五分鐘成也擲、敗也擲，不在寫。
- 最有力的時刻，是有人把一條古怪的話讀出聲、房間那頭一個人站起來認領它。
- 每人一張普通紙就夠——不需專門的紙；這個資料夾根本不需要投影機。

貼上一面牆

列印 `活動海報.pdf`（A3），把整場流程、兩條規矩與追問提示貼到一面牆上，邊帶邊看。

資料夾裡的道具

- `道具卡.pdf` —— 撲克規格列印頁（63.5 × 88.9 mm，含出血與裁切導引）：說明卡、追問卡、畫廊卡、空白面，帶品牌卡背
- `執行手冊.pdf` —— 印刷版：本執行手冊 + 反思引導裝訂成一份帶書籤的 A4 文件（`執行手冊-Letter.pdf` 是美版 Letter）
- `活動海報.pdf` —— 整個破冰工具貼上一面牆的 A3

- `執行指南.md` · `反思引導問題.md` · `快速上手.md` —— 引導者執行指南、反思引導、一頁快速上手
- `使用許可.md` —— 一句話說明你能做什麼、必須保留什麼
- `SKILL.md` · `paper-plane-intros.zip` —— 給代理的機器可讀清單，以及整個資料夾一次下載

代理版

資料夾裡每個檔案都有穩定的公開 URL——AI 代理可用三條 curl 取到卡牌、反思引導和這份執行手冊（見 `SKILL.md`）。紙本版只需要每人一張紙、一支筆和一點空地。

紙飛機自我介紹 — 反思引導

> 一屋子紙飛機是好玩的把戲；一屋子剛剛彼此認真問過問題的人，才是真正的成果。
>
> 與 `執行指南.md` 搭配使用。第十三分鐘那句畫廊是壓縮版；這份是完整版。

怎麼帶這場反思引導

- 問**學到了什麼，而不是撿到的是哪句。** 飛機是門，門後面那個發現才是重點。
- 把那些沒人猜中的話大聲點出來——那是這個團隊對彼此印象就是錯的地方。
- 收尾落在每人今天會真的繼續下去的一段對話，讓它不至於停在「好玩」。

讀回來的東西

1. **沒人猜到的那些話。** 讓全場卡殼的飛機，正是大家對彼此判斷錯了的地方——點出幾條。
2. **飛得遠的。** 哪些飛機橫穿了整個房間？那就是就坐或傳卡永遠給不了的混合。
3. **聊下去的追問。** 哪一對找到彼此後，超過了必需那一問還在繼續？那才是你真正在建立的東西。

四個反思問題

- 你對一個絕不會主動坐到旁邊的人，學到了什麼？
- 誰的飛機讓全場意外？在它被認領之前，我們都錯判了什麼？
- 你真實工作裡，大家在哪裡守在本位？你的「擲過房間」是什麼版本？
- 這裡哪個人你現在想繼續聊下去，聊什麼？

反思的翻車點

翻車點	為何會發生	救援
停在派對遊戲	飛機本身就好玩	承接：這就是跨團隊混合該有的感覺——說出你工作裡需要擲一次的某個本位。
畫廊很淺	人們只讀那句、不讀發現	每人要的是學到的那一件事，不是撿到的那句。
沒人認領追問	反思停在「好玩」	收尾定一個人今天會真的繼續下去的對話。