WORKSHOPSKILL · FACILITATION KIT

兩真一假（Two Truths and a Lie） — 引導者執行手冊

資料夾： `two-truths` · 類目：破冰 · 8–20 人 · 15 分鐘 · 實體進行 + 線上 · 無道具 · 測評型

許可：CC BY 4.0

目录

目標

逐分鐘腳本

變體

代理版

6 個問題

佈置

已知翻車點與救援

本資料夾的道具

怎麼帶這場反思引導

反思引導本身的 3 個已知翻車點

15	8–20	實體 + 線上
分鐘	人數	形式

兩真一假——引導師執行腳本

經典破冰遊戲，加裝兩條護欄，讓它在職場環境裡安全可用：每條陳述必須是**公開事實**（和工作相關、可核實），全場投票**閉眼進行**——不給任何人當眾被猜錯的尷尬。

目標

活動結束時，參與者將：

1. 記住在場每位同事的**三條可核實事實**。
2. 親眼看到自己的第一印象**至少被一句假話騙過一次**。
3. 練習邊界規則：**私生活不問，除非本人主動講**。

佈置

場地： 一圈椅子，或一場視訊會議。別的什麼都不需要。

遊戲本身的材料： 無。資料夾另備可列印的測量材料——答卷、工作簿、簡報——一圈椅子之外，這些是為「證據」準備的。邊界規則和閉眼投票話術都在本執行腳本裡。

分組規則： 全體圍坐。超過 12 人就分成兩圈輪流進行。

邊界規則——大聲念出來： 「三條陳述都必須是關於你工作生活的公開事實：專案、技能、第一份工作、工作過的國家。健康、家庭、財務不算，除非你自己願意講。」

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 + 邊界規則	念上面的規則。「目標不是騙過大家——是每人學到三件事實。」	聽
2–4	你先來	示範：說你的兩真一假，全部是工作事實	猜你，校準難度
4–12	輪流來	每位陳述者：說三句，然後「閉眼——覺得是 A/B/C 的舉手」	說、投票、揭曉、補一句故事
12–14	驚訝盤點	「誰的謊騙過了最多人？誰的真話反而沒人信？」	大笑、指人
14–15	過渡	「每人記住一件關於別人的事實——反思引導要用。」	進入下一環節

作為 15 分鐘熱場，到這裡就可以收，接著跑 `反思引導問題.md` 裡的輕反思引導（5 分鐘）。要更深就順勢接入下一個資料夾。

已知翻車點與救援

1. **有人的謊太強。** 某位高管說「我從沒做過銷售」——全場緩不過來。救援：揭曉後請他講一條真話背後的一句小故事。故事比比分重要。
2. **有陳述越界。** 救援：投票前溫和打斷——「只說公開事實——要不要換一條？」給台階，不說教。
3. **人多冷場。** 每人 40 秒的等待會拖死全場。救援：12 人以上分兩圈，或改「四人桌輪」配一分鐘計時。

變體

- **專案版兩真一假：** 適合彼此已經很熟的團隊——三條陳述必須是關於當前專案的歷史。反思引導素材自動生成。
- **線上：** 陳述發在聊天區，用表情反應投票（A/B/C），開麥揭曉。每人加 20 秒計時。
- **反轉輪：** 所有人說完後，每人必須複述一件學到的、關於別人的事實。目標是記住，不是猜贏。

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：第一塊進圈前填，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、反思引導筆記
- `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`）。遊戲本身只需要一圈椅子和那條邊界規則。

兩真一假——反思引導表

> 6 個問題、3 個翻車點、一條規則：記住比猜贏重要。
>
> 配合 `執行指南.md` 使用。輕反思引導 5 分鐘——也可以用它接入更深的資料夾。

怎麼帶這場反思引導

- 保持輕盈——這是破冰，不是審訊。五分鐘，能站著就站著。
- 目標是記住，不是計分。沒有贏家；人人都有收穫。

6 個問題

1. 留下來的事實。

「說出今天學到的一件關於別人的事實——先說名字，再說事實。」

→ 記憶測試。全場能接住這個，破冰就成功了。

2. 騙過你的那個謊。

「哪個謊騙到了你？它為什麼可信？」

→ 指向刻板印象如何填補資訊缺口。保持玩笑口吻。

3. 沒人信的真話。

「誰說的*真話*全場不信？這對我們的第一印象說明了什麼？」

→ 這份反思引導裡最強的一個問題。用幽默帶過，不要分析到底。

4. 想追問的那條。

「哪條陳述讓你想追問一句？現在就問。」

→ 把事實變成對話。破冰到這裡就變成了關係。

5. 我們守住的那條線。

「今天所有陳述都停留在公開的工作事實。這條邊界舒服嗎？如果沒有它，你會多說還是少說？」

→ 元問題——讓安全規則看得見，下次還能複用。

6. 工牌背後的人。

「有沒有人的三句話，會改變你這周和他合作的方式？一句話就好。」

→ 遷移問題。哪怕「這周我會問問小丹在日本那兩年的事，而不是想當然」也算數。

反思引導本身的 3 個已知翻車點

1. **反思引導變計分。** 有人開始排名誰騙過了誰。
   救援：早掐斷——「計分板關了。問題 1：說事實，不說冠軍。」
2. **某人變成展品。** 全場反覆圍繞一個驚人真相打轉。
   救援：切到問題 4，把好奇心引到別人的陳述上。

3. **問題 6 冷場。** 沒人把遊戲連回真實工作。
   救援：你自己先答——示範一句具體的、這週會怎麼對待某人的話。

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）：進圈之前填第一塊，本場反思引導後填第二塊，只報全場合並——回憶的差值才是這塊記分牌，不給任何人打分。