WORKSHOPSKILL · PARTICIPANT KIT

毯子落名（Blanket Drop） — 学员工作簿

指南印刷版、每个复盘问题后的书写框，以及场记页。

文件夹： `blanket-drop` · 类目：破冰 · 8–20 人 · 10 分钟 · 线下 · 一条毯子 · 测评型

许可：CC BY 4.0

目录

目标
逐分钟脚本
变体
代理版
复盘本身的 3 个已知翻车点
布置
已知翻车点与救援
本文件夹的道具
6 个问题

10	8 – 20	一条毯子
分钟	人数	形式

毯子落名——引导师执行脚本

两队隔着一条拉起的毯子面对面站好。毯子落下——先喊对面那个人正确名字的队赢下这一轮。名字的记忆速度，任何一轮自我介绍都比不上。

目标

活动结束时，参与者将：

1. 在轻度时间压力下**回忆起全场每个人的名字**。
2. 把只出现在邮件签名里的名字，对上了真人面孔。
3. 一起大笑一次——性价比最高的信任存款。

布置

场地： 一块三米宽的净空地面，没有绊脚物。

材料：

物品	来源
1 × 毯子或床单	不透明，大小够挡住一个人
2 × 拉毯人	你加一名志愿者——或两把椅子夹住

安全规则——大声念出来： 「毯子拉起时，任何人脚不许动。毯子落，名字飞出去，脚钉在原地。」

分组规则： 均分两队，隔毯相对，离毯一米。每轮，各队悄悄派一名队员上前站到毯前。

逐分钟脚本

时间	阶段	引导师做什么	参与者做什么
0–2	框定	念规则与安全线。「毯子落——先喊对名字的赢。喊错名字，对方白得一分。」	分成两队
2–8	轮次（每轮约 30 秒）	拉住毯子。每轮：两队各派一人上前，你喊「三」落下毯子	喊对面名字、计分、换人
8–9	惊讶盘点	「最难记的名字？最快的正确喊名？」	大笑、坦白
9–10	过渡	「你们现在认识全场每个人的名字了——茶歇后请用上。」	进入下一环节

作为 10 分钟热场，到这里收。轻复盘用 `复盘问题.md`，茶歇时带或直接接下一个文件夹。

已知翻车点与救援

1. **两队同时喊错。** 救援：「喊错对方白得一分」的规则就是答案——制度两轮内自我纠错。
2. **有人一直躲着不上前。** 救援：报数轮流——不搞自愿制，没有例外，包括你。
3. **有人真的记不住名字。** 救援：绝不嘲笑喊错的——「喊错送分」是笑点，不是人。给困难户配个大嗓门邻居。

变体

- **造型轮：** 每队一次派两人——在毯后摆一个造型。喊出两个名字，一人一分。
- **静默轮：** 喊名字时眼睛必须看对面**整排**人，不许盯着毯前那人——考回忆，不考反应。
- **远程版：** 没有毯子就关摄像头再开——先认出那张脸的赢。魔法少一半，回忆一点不少。

本文件夹的道具

- `执行指南.md` ——本执行脚本
- `复盘问题.md` ——6 个复盘问题、3 个翻车点
- `运行手册.pdf` ——印刷版：执行脚本与复盘表合订成一份 A4
- `测评预设.json` ——4 道前后测题的纯 JSON
- `答卷.pdf` ——A4 答卷：第一块分队前填，第二块复盘后填
- `学员工作簿.pdf` ——学员工作簿：规则的通俗版、题目、名字笔记
- `演示文稿.pdf` ——讲课或投屏用的演示文稿
- `演示文稿.html` ——同一套演示文稿的浏览器版，N 键讲者提示
- `使用许可.md` ——一句话说明你能做什么
- `活动海报.pdf` ——一面墙讲完整场活动（A3）：速览、流程、复盘问题、注意事项。
- `快速上手.md` ——一页，三十秒，然后打印进场
- `SKILL.md` ——供 AI 代理读取的机器可读清单
- `运行手册.pdf` ——印刷版：本执行脚本 + 复盘表，合订成一份 A4 PDF

代理版

本文件夹的每个文件都有稳定的公开 URL——AI 代理用三条 curl 命令就能拿到执行脚本、复盘表和答卷（见 `SKILL.md`）。游戏本身只需要一条毯子和两队人——别的什么都不用。

毯子落名——复盘表

> 6 个问题、3 个翻车点、一条规则：名字是信任的第一件工具。
>
> 配合 `执行指南.md` 使用。轻复盘 5 分钟。

---

6 个问题

1. 差点喊错的名字。

「哪个名字你差点喊错？是什么让它记得牢——或记不牢？」

→ 差一点喊错之后，名字反而粘得更牢。差点错，就是学习本身。

2. 只认识脸、不知道名字的人。

「今天之前，有哪些人你认得脸却叫不上名——邮件签名里的人？」

→ 让「多少同事在现实中是隐形的」这件事浮出水面。

3. 最快的喊名。

「谁一直最快？他们做对了什么——在看、在听，还是敢猜？」

→ 快的人通常在布置时就在心里默背名字。把这件事说出来。

4. 压力的作用。

「毯子一落名字脱口而出——压力帮了你的记忆还是害了它？」

→ 轻度压力巩固记忆；这个问题让效应本身显形。

5. 每天的版本。

「你一周里有哪些时刻，在和『邮件里的那张脸』打交道，却从没叫过名字？」

→ 迁移问题。预期答案：电梯里点头、聊天软件沉默、开会打招呼。

6. 你会用的那个名字。

「选一个今天学到的名字，午饭前当面用一次。大声，对着本人。」

→ 承诺问题。一个名字，一个截止时间——午饭。

复盘本身的 3 个已知翻车点

1. **复盘变记分牌。** 两队还在回味比分。
   救援：「记分板关了——问题 1：你差点喊错的名字。」

2. **困难户被围观。** 某人的记性变成了余兴节目。
   救援：你先答问题 1，用你自己的差点错。然后转问题 3。

3. **复盘被跳过。** 「就是个游戏嘛」——十分钟的名字功课蒸发。
   救援：茶歇前站着问一个问题：问题 6。九十秒就够。

一分钟前后测就印在答卷上（题目见 `测评预设.json`，也可搭在线版）：分队之前填第一块，本场复盘后填第二块，只报全场合并——名字的差值就是证据。

差点喊错的名字。

哪个名字你差点喊错？是什么让它记得牢——或记不牢？

只认识脸、不知道名字的人。

今天之前，有哪些人你认得脸却叫不上名——邮件签名里的人？

最快的喊名。

谁一直最快？他们做对了什么——在看、在听，还是敢猜？

压力的作用。

毯子一落名字脱口而出——压力帮了你的记忆还是害了它？

每天的版本。

你一周里有哪些时刻，在和『邮件里的那张脸』打交道，却从没叫过名字？

你会用的那个名字。

选一个今天学到的名字，午饭前当面用一次。大声，对着本人。

场记