
毯子落名

10 分钟记名游戏：两队、一条毯子

毯子落下一一名字从两边飞过去。全场名字被记住的速度，自我介绍跟不上。

你认得谁的脸，
却叫不出谁的名字？

怎么玩

- 两队人隔一条举起的毯子面对面，各队悄悄送一人站到毯子边。
- 数到「三」毯子落下——先喊出对面正确名字的队拿下这一轮。
- 喊错名字，分白送给对面。轮转，直到每个人都上过前面。

安全线，必须念出口

- 「毯子举着的时候谁也不许挪脚。毯子落下，名字飞出去，脚钉在原地。」
- 永不嘲笑喊错的人：送分规则是笑料，不是处刑。
- 靠报数轮换，不靠自愿——谁都不例外，引导师也算一个数。

它做到了自我介绍做不到的事

- 每个名字都被大声【取回】过一遍——带着一点压力。取回，才是记牢的机制。
- 只活在邮件签名里的那些脸，在中场休息之前有了名字。
- 全场一起笑自己一回——这是最便宜的一笔信任存款。

三种常见翻车，各配一条救援

- 两边同时喊错→ 送分规则两轮之内自我纠偏，别干预。
- 有人一直躲着不上前→ 报数轮换。不举手，不点名。
- 有人真的记不住名字→ 给他配个大嗓门的邻居；第一问由你自己先答。

轻量复盘三问

一、哪个名字你差点喊错——是什么让它好记，或滑走？

二、今天之前，谁的脸你认识、名字你不知道？

三、挑一个今天新记住的名字，午饭之前用出来——当面对本人，大声。

前后测

- 分队之前填：四行测的是你平时怎么处理名字——答平时。
- 复盘之后填：同样的四行，答的是刚玩过的这一场。
- 一点压力对记名字是助推还是帮倒忙——差值会告诉你你是哪种人。

名字是信任的第一件工具。

差一点喊错的那一刻，就是学会的那一刻。

今天用出去一个——当面对本人。

一条毯子·十分钟·全场每一个名字

自我介绍发一次名字；毯子逼着全场把名字用出来。

把这个文件夹带走



扫码拿数字版——打印套件、在线表单与 AI 代理文件。把链接换成你自己的 QRCode-AI 码或 FormLM 地址。