WORKSHOPSKILL · PARTICIPANT KIT

共同点（Common Ground） — 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： common-ground · 类目：破冰 · 每组 3–5 人 · 15 分钟 · 线下 + 线上 · 打印道具 · 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
8 个问题

15	3 – 5	线下 + 线上
分钟	人数	形式

共同点——引导师执行脚本

小组去寻找**桌上每个人都符合**的事实——但计分偏爱「意外的」那些。「我们都在这家公司上班」得 1 分。「我们都曾为了一份工作搬过城市」得 3 分。这场追问逼出的，是第一周没人好意思问的那些问题。

目标

活动结束时，参与者将：

1. 找到与同事之间**意想不到的共同点**——能活过周一的那种。
2. 练习**不满足于第一个轻易答案**——好访谈用的就是这一招。
3. 亲眼看到一群陌生人多快变成「共享 X 的人」。

布置

场地： 若干桌子或分组讨论室，每组 3–5 人。

每组材料：

物品	来源
1 × 记录卡	`道具卡.pdf`（卡 1）——十行可写
1 × 计分卡	`道具卡.pdf`（卡 2）——什么算数、怎么计分

计分规则——大声念出来： 「普通的共同点 1 分，能让全组『等等，真的假的？』的共同点 3 分。只要事实——观点零分。必须全组每个人都符合，且每人确认过。」

分组规则： 故意打混部门与层级。部门内部找共同点，找出来的只是部门。

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 + 计分	念计分规则。「十分钟。我见过的最高分是 23。」	分组、领卡
2–12	追问（10 分钟）	巡场。温和杀掉观点型答案（「都喜欢咖啡」不是全组事实）	问、确认、写、计分
12–14	宣读	每组只读自己分最高的两条	听、反应、「等等真的假的？」
14–15	过渡	「记录卡留着——每行一个名字。从今天起这就是你们的组。」	进入下一环节

然后进入复盘——见 `复盘问题.md`。

已知翻车点与救援

1. **全组扎营在 1 分事实上。** 「我们都有笔记本电脑」——十行写满，毫无灵魂。救援：第 5 分钟宣布：「3 分共同点现在值 5 分。」一涨价，大家自然往深处追。
2. **一个人的生活包场。** 每条事实都围着嗓门最大的故事大王验证。救援：轮换确认人——每条新事实先由*最安静*的组员确认。
3. **为了赢编造共同点。** 「我们都……」——有人违心点头。救援：确认就是这游戏的命脉。若有人在确认时眼神飘忽，直接但善意地问 TA。

变体

- **全场唯一：** 每条共同点全场只能用一次——宣读环节始终保持惊讶。
- **线上：** 4 人分组讨论室，记录卡投屏共享，一人打字。
- **深水区：** 最后两分钟只算 3 分共同点。各组的追问会很快从工作跳到人生。

本文件夹的道具

- `道具卡.pdf` ——扑克规格印刷：记录卡、计分卡
- `执行指南.md` ——本执行脚本
- `复盘问题.md` ——8 个复盘问题、3 个翻车点
- `测评预设.json` ——前后测量表预设
- `答卷.pdf` ——A4 答卷：量表的打印填写版
- `学员工作簿.pdf` ——学员工作簿：通俗讲解、带引导的题目、笔记与行动页
- `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 命令就能拿到道具、复盘问题和本脚本（见 `SKILL.md` ）。追问本身靠纸卡和好奇心运转。

共同点——复盘表

> 8 个问题、3 个翻车点、一条规则：确认过的才算数。
>
> 配合 `执行指南.md` 使用。宣读后复盘 10 分钟。

---

8 个问题

1. 那条 3 分。

「再读一遍你们组分最高的那条共同点。是哪个问题把它挖出来的？」

→ 问题才是技能；事实只是小票。

2. 1 分营地。

「开找之前，你们先写了哪些 1 分共同点？后来又是什么把你们赶走的？」

→ 指向：满足于第一个答案的代价——这是每天的日常工作习惯。

3. 确认的瞬间。

「有没有哪条差点在确认时崩掉？谁差点违心点头，又是什么拦住了 TA？」

→ 指向：心理安全感。轻轻带；诚实本身就是赢。

4. 最安静的组员。

「最安静的那位贡献了什么，是全组差点错过的？」

→ 几乎每一场都一样：游戏里最好的事实，出自说话最少的那个人。

5. 惊讶排行。

「别的组的哪条共同点最让你惊讶？为什么是那条？」

→ 跨组学习；顺带告诉你这个房间看重什么。

6. 每天的版本。

「你的一周里，哪些地方在奖励第一个轻易答案，而不是第二个问题？」

→ 迁移问题。预期答案：站会、需求访谈、工单回复。

7. 那一个问题。

「从这个游戏里挑一个问题，这周去问一位同事。」

→ 承诺问题。一个问题，说清楚，带截止时间。

8. 小组的身份。

「你们的记录卡上写着十条共同点和你们的名字。现在这个组是什么——一句话？」

→ 收尾问题。很多组会把这张卡留很久；那句话会变成小组给自己的名字。

复盘本身的 3 个已知翻车点

1. **宣读变才艺表演。** 各组表演最好笑的事实；没人反思。
   救援：永远先问问题 1——事实背后的那个问题。

2. **假确认被当场揭穿。** 有人承认对一条不实的 3 分违心点了头。
   救援：给这份坦白比给那条事实更响亮的肯定——「确认机制刚刚当着我们的面起效了。」

3. **复盘跳过了安静的人。** 嗓门大的组再次统治全场。
   救援：问题 4 点名最安静的成员回答，答之前给五秒静默缓冲。

如果你在跑前后测（`测评预设.json`），追问期间留意这些可观察行为：

可观察行为	指向
得到轻易的「是」之后，组会再问一问	好奇习惯
最安静成员的发现被写上了卡	信息流动
一条共同点死在确认环节，而全组感谢了确认人	安全文化

参与者拿到的报告永远是自我对比，绝不是小组排名——你汇报时也别破这个例。

那条 3 分。

再读一遍你们组分最高的那条共同点。是哪个问题把它挖出来的？

1 分营地。

开找之前，你们先写了哪些 1 分共同点？后来又是什么把你们赶走的？

确认的瞬间。

有没有哪条差点在确认时崩掉？谁差点违心点头，又是什么拦住了 TA？

最安静的组员。

最安静的那位贡献了什么，是全组差点错过的？

惊讶排行。

别的组的哪条共同点最让你惊讶？为什么是那条？

每天的版本。

你的一周里，哪些地方在奖励第一个轻易答案，而不是第二个问题？

那一个问题。

从这个游戏里挑一个问题，这周去问一位同事。

小组的身份。

你们的记录卡上写着十条共同点和你们的名字。现在这个组是什么——一句话?

场记