

共同点（Common Ground） — 引导者执行手册

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

分钟

3 – 5

人数

线下 + 线上

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

活动结束后，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。