

纸飞机自我介绍 — 引导者执行手册

文件夹: paper-plane-intros · 分类: 破冰 · 8-20 人 · 15 分钟 · 线下+线上 · 打印道具 · 工具包
许可: CC BY 4.0

目录

目标

为什么是掷，而不是传卡

怎么带

那张卡

变化版

贴上一面墙

代理版

读回来的东西

复盘的翻车点

什么时候用这个活动

布置

两条规矩

翻车点

引导笔记

资料夹里的道具

怎么带这场复盘

四个复盘问题

15

分钟

8 - 20

人数

线下 + 线上

形式

纸飞机自我介绍 — 执行指南

每人写一条关于自己、不太能从外表或胸牌看出来的话，折成纸飞机掷过房间。你捡起一只不是自己的飞机，把那条话读出来，找到写它的人，再认真追问对方一个问题。掷出去这个动作，才是逼全场越过“只跟邻座说话”的关键。

目标

跑完之后，学员将：

- 1. 出于好奇、而不是出于座位，被引荐给一个本不会主动搭话的人。
- 2. 与自己捡到的那条话的作者，交换了一个真问题——而不是“这是你吗”。
- 3. 用身体感到跨团队混合长什么样，于是工作里的版本也很好点名。

什么时候用这个活动

- 一个群体总扎堆在同几张脸之间，你想让陌生人被互相介绍，而不只是热热场。
- 你有十五分钟和一点空地；让全场动起来，本身就是重点。
- 线上：每人在共享频道里“掷出”自己写的那条，你读回一条、大家找作者。

为什么是掷，而不是传卡

把卡递给邻座只会让人守在本位。把纸飞机掷过房间，让混合变成物理而随机——它落在一个你绝不会挑的人手里，而随后那句认真的追问，才让这一掷不止是个小把戏、让两个人真正多了解了彼此。

布置

场地： 有一点空地、飞机真能飞过去的房间；每人最后就站在自己飞机落下的地方。

每人材料： 一张白纸（A4/Letter）用来写、折成飞机，加一支笔。跑起来什么都不必印。

全场材料： 来自 [道具卡.pdf](#) 的说明卡、追问卡、画廊卡——念出来或贴上墙。

分组： 全场同时掷；按设计随机捡起，所以没人会专门去找熟人。

角色： 人人都写、折、掷、读；你数着掷、守住“不写显然的”、并在第一轮前示范一个好追问。

怎么带

时间	阶段	你做什么
0—2	写	每人在一张白纸上写一条不显然的自我介绍；外面不写名字。
2—4	折 · 掷	折一只飞机；你数到，全场掷过房间。每人捡一只明显不是自己的。
4—9	读 · 找	把你捡到的那句读出声，找到写它的人，认真追问一个问题——不是“这是你吗”。
9—13	第二轮	再写一条更深的话，重折、重掷、重复。

时间	阶段	你做什么
13—15	画廊	轮流：每人说自己捡到的飞机，和关于作者学到的那一件事。

两条规矩

- 不写显然的。如果能从胸牌或职位读出，就不合格——“我在这三年了”不算飞机；“我做过巡回国际象棋选手”才算。
- 追问才是活动。找到作者只是铺垫，真正的时刻是你随后问出的那个真诚问题。

那张卡

用 [道具卡.pdf](#) 的卡面：一张说明卡（写什么、怎么折）、一张追问卡、一张画廊卡，外加可自写的空白面。追问卡是关键那张——第一轮前把它念出声，给房间一个真例子。

翻车点

- 人人写职位和城市。掷之前把“不写显然的”念两遍并给一个具体例子。
- 有人捡回自己的飞机。认出是你的那句，就得再掷出去、另捡一只。
- 追问停在“这是你吗”。第一轮前先示范一个真问题；问得更深的那对会带动全房间。

变化版

- 线上：每人把那条丢进共享频道；你读回一条、大家在聊天里或开麦找到作者。
- 大群体（20+）：把房间分成两半各掷一轮；画廊只报那些出人意料的话，否则收不了尾。
- 第二轮更深：第二轮改成“绝不可能写在胸牌上的那件事”，并让追问跑久一点。
- 换皮到工作：新团队场可要求各写一条关于你工作方式的（“我给共享盘按字母排序”），让混合同时变成一次工作风格的曝光。
- 不打印兜底：完全不用卡——把说明和追问规矩念出声；飞机就是折了的纸。

引导笔记

- 保持动感和声响；这十五分钟成也掷、败也掷，不在写。
- 最有力的时刻，是有人把一条古怪的话读出声、房间那头一个人站起来认领它。
- 每人一张普通纸就够——不需专门的纸；这个资料夹根本不需要投影机。

贴上一面墙

打印 [活动海报.pdf](#)（A3），把整场流程、两条规矩与追问提示贴到一面墙上，边带边看。

资料夹里的道具

- `道具卡.pdf` —— 扑克规格打印页（63.5 × 88.9 mm，含出血与裁切导引）：说明卡、追问卡、画廊卡、空白面，带品牌卡背
- `运行手册.pdf` —— 印刷版：本运行手册 + 复盘装订成一份带书签的 A4 文档（`运行手册-Letter.pdf` 是美版 Letter）
- `活动海报.pdf` —— 整个破冰工具贴上一面墙的 A3
- `执行指南.md` · `复盘问题.md` · `快速上手.md` —— 引导者执行指南、复盘、一页快速上手
- `使用许可.md` —— 一句话说明你能做什么、必须保留什么
- `SKILL.md` · `paper-plane-intros.zip` —— 给代理的机器可读清单，以及整个文件夹一次下载

代理版

资料夹里每个文件都有稳定的公开 URL——AI 代理可用三条 curl 取到卡牌、复盘和这份运行手册（见 `SKILL.md`）。纸质版只需要每人一张纸、一支笔和一点空地。

纸飞机自我介绍 — 复盘引导

一屋子纸飞机是好玩的把戏；一屋子刚刚彼此认真问过问题的人，才是真正的成果。
与 `执行指南.md` 搭配使用。第十三分钟那句画廊是压缩版；这份是完整版。

怎么带这场复盘

- 问学到了什么，而不是捡到的是哪句。飞机是门，门后面那个发现才是重点。
- 把那些没人猜中的话大声点出来——那是这个团队对彼此印象就是错的地方。
- 收尾落在每人今天会真的继续下去的一段对话，让它不至于停在“好玩”。

读回来的东西

1. 没人猜到的那些话。让全场卡壳的飞机，正是大家对彼此判断错了的地方——点出几条。
2. 飞得远的。哪些飞机横穿了整个房间？那就是就坐或传卡永远给不了的混合。
3. 聊下去的追问。哪一对找到彼此后，超过了必需那一问还在继续？那才是你真正在建立的东西。

四个复盘问题

- 你对一个绝不会主动坐到旁边的人，学到了什么？
- 谁的飞机让全场意外？在它被认领之前，我们都错判了什么？
- 你真实工作里，大家在哪儿守在本位？你的“掷过房间”是什么版本？
- 这里哪个人你现在想继续聊下去，聊什么？

复盘的翻车点

翻车点	为何会发生	救援
停在派对游戏	飞机本身就好玩	承接：这就是跨团队混合该有的感觉——说出你工作里需要掷一次的某个本位。
画廊很浅	人们只读那句、不读发现	每人要的是学到的那一件事，不是捡到的那句。
没人认领追问	复盘停在“好玩”	收尾定一个人今天会真的继续下去的对话。