

为什么人人都想重开？·学习包

六编三十八章·阅读、学习、智能问对



原书作者：阳涌

ISBN 979-8-90690-598-7

第450卷·US\$20

先答、带问阅读、再答、讨论、本人修订、迁移与观察。

初答不覆盖；建议待核对；理解、赞同和现实应用分别记录。

本包是配套设计，不是著者原文或已验证训练量表。

在线学习：sdeuniverses.com/books/m/450/agent/learning.html

01 记下一周的悔

第1章 外公的“这步不算”

今晚起一周，留意家里谁说过“这步不算”“我重来”“再让我试一次”，悔的是一步棋、一块排骨、一句话的开头，还是一页作文。每条只记三样：谁悔的，当时输了没有，悔之前有没有停一下。不评价，只看着。一周后数一数：没有输也悔的有几条，悔的是哪一类。也写下你自己悔过几回。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：你记下的悔，有几条发生在没有输的时候？停的那一下，你是当场看见的，还是事后补上的？若一周里几乎每一次悔都发生在输了或快输的时候，本章“三种重来，没有一种是因为输，好玩的事都给人留了一句‘这步不算’”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第1章](#)

02 让孩子改一条规矩

第2章 好玩在规则里：规则派

下次孩子抱怨“这个规矩不公平”，先别解释，也别替他改，问一句：“换你定，你想怎么改？改完以后，还好玩吗？”让他把改过的规则真玩一局，输赢都由他自己尝。记下他改了哪一条，玩完以后他是更愿意守原来的规矩，还是又改了一回，又是谁把他请进这盘游戏的。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：对照本章：规则派看对了“没有限制就没有游戏”，却默认接受规则的人早已在场。孩子是怎样走进那套规矩的，规则本身说得出来吗？若你发现孩子守不守、爱不爱一套规矩，只由规则写得好不好决定，与他怎样被请进来无关，本章“规则派是半句话”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第2章](#)

03 问两句入迷

第3章 好玩在心里：体验派

孩子放下手柄或画笔时，别问“玩了多久”，问两句：“刚才哪一刻你最入迷？”“在这之前，你是怎么知道该这么玩的？”你自己也答一遍：想一件让你忘了吃饭的事，写下那份本事是在哪里一点点攒下的，是看别人做、自己摔过十几回，还是早年玩出来的。两份答案并排放着看。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：第二句你和孩子答得上来吗？答上来的部分，说明那颗心是攒出来的。若你们的回答都指向“天生就会”，找不出任何一次次进门出门攒下的来历，本章“入了迷的那颗心不是进门时就备好的，而是一次次进门出门之间长成的”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第3章](#)

04 一周记四类玩

第4章 好玩在人群里：文化派

拿一张便利贴，一周里记下孩子玩的是哪一类：比高低，赌运气，扮别人，还是转到发晕。不打分，也不评好坏，只看他在哪一类里停得最久。再问他两句：这个玩法谁教你的？要是有人不守规矩，你们怎么办？最后问一句：你是哪天进了他们那个圈的？他的回答照原话记下来。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：孩子说得出“谁教的”和“怎么办”吗？他进圈那天是什么样子？若孩子在每一个圈里一开始就是圈里人，从没有站在圈外看、再被一次次接进去的经历，本章“身份不是进场时带来的凭证，而是一次次再来之后长出来的东西”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第4章](#)

05 问一句第二遍

第5章 讲故事派与程序派

孩子被一个故事、一部动画或一个游戏结尾弄哭了，别说“那是假的”，也别急着收走平板。递张纸巾，等字幕走完。过两天问：“第二遍你还哭吗？”再问：“要是你来写，你怎么写？”给他一张纸，或让他在自己的城里搭一段。记下第二遍和第一遍，他的反应差在哪里。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：第二遍变的是故事，还是他？本章说两派把玩家当成读者或被说服的人。若孩子回去第二遍、第三遍，只想原样再看，从不想动手改，被打动的程度也一点不减，本章“玩的人不是读第二遍的读者，而是让东西不同的人”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第5章](#)

06 这回换了什么

第6章 本编结算：三家共享的那个前提

孩子又去玩同一关、同一盘棋或同一幅画时，别先问输了没有、得了几颗星、升了几级，换成一句：“这回你换了什么？”连问三次，记下他的回答。再照周明的样子画三栏：桌上的规则变了什么，桌前的他变了什么，桌边和同伴的约定变了什么。三栏各写一行就够，不评好坏。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：三栏里有几栏同时动了？你的记录撞破了三家默认的哪一件事？若你发现孩子每次回去，只有规则、他自己、同伴约定中的一处在变，另两处纹丝不动，本章“每回再来一次，三个位子是同时被改的”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第6章](#)

07 画坏了先别问

第7章 最强对手：Juul 的失败悖论

孩子把一幅画撕了重画、把积木推倒、把作业擦了重写，先别问“是不是画坏了”，换一句“这回想改哪里？”问完就等。连续记五次：每次他回到起点之前，是因为输了、难受，还是只想换个走法；回去之后，他是在补救，还是接着做下去。记的时候不插话，也不急着夸他。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：五次里，有几次找不出一丝“我不够好”的苦味？若把“心里不满意”都算失败，这个说法还剩什么解释力？若五次全都是先有难受、再回去修，本章“Juul 把再来挂在失败上，再来不必等输”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第7章](#)

08 定一条换样家规

第8章 最近的前人：往返、改规则与转化

和孩子定一条家规：每玩一局，说出一个今天和昨天不一样的地方，哪怕只是“我这次知道石板要提前看”。再看你家现有的一条“让”或“悔”的家规，写下它让谁玩得下去了，被让的人这一个月有没有比以前更会玩，让出去的那一步后来有没有收回、有没有人记着。答案都照原话写。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：对照本章三位前人：往返、改规则、转化，三处“变”各落在哪里？你家那条家规放宽了棋盘，还是改了人？若你发现只要大家玩得融洽、规则改得妥当，人就一定跟着长进，本章“游戏被改了，人可以原地不动”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第8章](#)

09 死了先坐一会

第9章 最强反例一：不许重来的游戏

找一个只有一条命、死了从头来的游戏，或一件出错就得整盘重做的事，比如拼图、折纸、一笔画。每次失败后先坐一会儿，写下两句：刚才是在哪儿错的，下一回打算换哪一整套，而不只换一步。做三局，比一比三局之间整个打法有没有变。三局都不必玩赢，只看换没换。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：你换的是一步，还是一整套？停顿比能随时撤回的时候更长吗？若在不许局内再来的地方，你每次只是原样重来，停得也不比平时久，本章“禁止局内再来，把再来的分量放大到整局之间”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第9章](#)

10 输了先让它算数

第10章 最强反例二：结果不能重来的比赛与赌局

孩子输了一场班里的比赛、球赛或游戏，先别替他说“不算”。先说：“这场输了，是真的输了。”再问：“下一场，你想换什么？”另找一件带钱或带彩头的事，问自己一句：“这一回，我多会了什么？”把两件事的回答并排写下来，看账各自带到了哪里。不替他下结论。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：比赛那件，下一场的起点回到零比零了吗？带钱的那件，账当场清了，还是带到了第二天？若押在机器、转盘、开箱上的那一类，再来之后手里也多出了说得清的本事，账也当场清了，本章“赌局能再来，却把账带出了局”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第10章](#)

11 存档只留三格

第11章 最强反例三：再来太便宜的时候

下次玩一个能随时存档读档的游戏，或写一份能随时撤销的文档，照小树的办法：只在进新房间、开大门之前这样的地方留三个回得去的点，别的地方走错了就得想。玩完拿一张白纸，凭脑子画出走过的路，再和步步都存的那一回比一比，各画得出多少。两张纸并排放好，别急着下结论。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：留三格的那回，你停下来想的次数多了吗，纸上画出的东西多了吗？若步步都存的那一回，你脑子里留下的路和只留三格那回一样多，本章“再来太便宜，起点就没有分量，长进也留不下来”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第11章](#)

12 四句问一款应用

第12章 全景缝隙表：十五家理论各缺什么

在应用商店翻一款孩子常玩的游戏或学习软件，别看星级，只问四句：介绍页写的玩家，是新手还是早就会玩的人；第二回、第三回回来的人，页面有没有说他和第一回不同；升的是数字，还是孩子自己的办法；中途停手，身上会不会背着东西。四句各写一行答案。答不上的也照实写。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：四句的答案是不是全落在数字上？本章的记号是作者自己的读法，不是判决。若你用同样三把尺子去量一本你熟悉的讲游戏或讲学习的书，发现它把再来、长进、不欠账三格都正面讲了，本章“没有一行三格都打满”的读法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第12章](#)

13 重做前问三句

第13章 本编结算：欠条定理

孩子写错一道题，重做之前，别急着问对了没有，问三句：为什么想再做一遍？这一遍和上一遍，哪里不同？做完这一遍，心里还压着什么吗？问完不抢着替他答，答不上来也不算失败。你自己重做一件工作之前，也照这三句问自己一遍，写下答案。三句答案各占一行，留着下回对照。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：三句分别对着为什么回、带了什么回、欠不欠，你的回答落得到这三处吗？若你找到一种理论，把再来当现成条件，却讲得通没有失败的再来、分数涨了人没长进、输了不委屈这三件事，本章“欠条定理”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第13章](#)

14 记一张三栏表

第14章 游戏就是：再来一次，再来一次，再来一次

陪孩子或自己玩一个下午，拿一张纸分三栏：这一回的场子，这一回换的做法，这一回的结果。每次再来记一行，不拿它去审孩子。约定停的时候，说“把这一关过了就吃饭”，不说“只许再玩十分钟”。记完数一数：有几行的做法和上一行一样，有几行不一样。数完也别拿去说他。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：做法那一栏里，有多少行和上一行一模一样？若一个下午的记录里，做法几乎从不变，孩子却明显玩得投入、自己愿意一次次回去，本章“重复的是动作，再来的是序列，区别在每一次换的做法”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第14章](#)

15 赢着也再走一遍

第15章 第一大特征：可以不断地再来

挑一件已经做成、没出毛病的事，比如一份方案、一道做对的题、一盘赢着的棋。先留一份原件，再抽个午后，从原件起头，换一种走法再做一遍，做完拿原件对照，写下这一回改了哪里。再把你常用的再来排一排档：悔一步、读一段、重开一局、推倒重盖、改规矩。看哪一档你最常用。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：没有输，你还愿意动手吗？对照原件，看得出哪里变了吗？若你发现自己只要不输就从不想回头，换路全靠出了错才发生，本章“再来不挂在失败上，没有输，人也会回到起点”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第15章](#)

16 留那三秒

第16章 按钮前的停顿与起点的稀缺

孩子摔了、错了、屏幕暗下来时，把手放回自己的膝盖上，在心里数三秒，不替他按“再来”。三秒后只问一句：“刚才哪一下？”老师订正错题时，也让学生先看着错处，看够了再动笔。连记五回：停过三秒的那几回，他说得出毛病在哪吗，下一次换了吗？答不上来也不要紧。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：停过的那几回和没停的那几回，换出来的做法差多少？若两者一样多，本章“再来要有停顿，起点要有分量”的说法就该收窄；若把价钱换成难度也得出同样结果，这一条就该并进“合意的困难”。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第16章](#)

17 给小做法起个名

第17章 第二大特征：可以不断地意义升级

月底写总结，先别写做了几件。翻一翻这阵子，找一个“我总这么干”的小做法，给它起个短名，哪怕只是“倒着翻”；写一页纸教给新人或同学，看他看不看得懂；再看流程或家规里，有没有一条因为它而该改的规定。孩子那边，问他：“你的招有名字吗？”答得出来，就请他教你一回。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：起名、教人、改规则，你做到了几步？把名字遮住，那个做法还在吗？若你看到名字起了、人也教了，可换一关那个招就再也出不来，本章“三个标志是一个‘我的’留下的脚印”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第17章](#)

18 先看缺哪一股

第18章 升级怎样发生：三律转一圈

孩子玩游戏时，先看十分钟，写下你猜他眼下缺的是哪一股劲，再问一句对症的话：只管一遍遍冲、一遍遍抽，问“刚才有没有哪一次你换了点什么”；换来换去没一个玩熟，问“这几样里你想留哪一个”；老玩新的，问“上一个你还能玩出什么没玩过的”。一个月后对照你的猜测。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：你的判断是先写下的，还是事后贴的标签？对照本章三种病：上瘾、试错疲劳、只追新鲜。若你找到一股劲单独在跑却毫无毛病，或三股劲都在却出了这种病，本章“一律独跑就出对应的病”的预测就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第18章](#)

19 错处旁写两行

第19章 第三大特征：每次回写都成功

工作或学习里出错的当天，收工前在错处旁边写两行字。第一行写给局面：这个项目或这本作业里多加一条检查、一句注意。第二行写给自己：下回我换一种什么做法。连做一周，别攒到周会或月底。周末翻回去，看第二行写的做法，有没有在别处用上。两行都要当天写完。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：两行里，哪一行更难写？只写一行会怎样，本章已经说了。若你连写一周，两行都写了，错照样落在老地方，第二行的做法也从没在别处出现，本章“回写两次，一次写进局面，一次写进人”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第19章](#)

20 分清悬念与欠账

第20章 没有业力发生：游戏为什么不欠账

列出你此刻心里挂着的三件事，每件旁边标一个字：能被下一次再来一笔清零的标“悬”，比如没过的关、没做完的题；再来也清不掉的标“业”，比如一句没说出口的谢、一顿没回请的饭。标“业”的那件，想一想今晚能不能把话说了、把谢道了。家里的彩头只用当场吃得完的东西。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：你标“悬”的那些，第二天再来时清掉了吗？若标“悬”的事在再来一次之后仍然挂着，或标“业”的事不经任何回写自己就散了，本章“能被下一次再来一笔清零的叫悬念，再来清不掉的才叫业”的分法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第20章](#)

21 拿八格判一件事

第21章 本编结算：三根柱子互相需要

挑孩子或你自己最近在做的一件事，比如一个新游戏、一个新班、一次推倒重写，按固定顺序问三句：能不能回到起点再来？再来一回手里多了什么？有没有什么账被悄悄带出来？对照八格表，写下它此刻落在哪一格。四周后再看一次，记下它挪了格没有、挪向哪里。格子只判事，不判人。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：四周后它还在原来那一格吗？表看的是事此刻在哪一格，不是人在哪一格。若你记下落在“空转”的事，四周后大半仍在原处，既没长进、也没欠账、也没离开，本章“空转是最留不住人的一格”的预测就该撤回。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第21章](#)

22 先别替他喊再来

第22章 童年的“不算，重来”

孩子踩了线、摔了跟头、输了一局，你先不开口，在心里慢慢数到三，可以去倒杯水，也可以把手背到身后。三秒过后，把“怎么又输了”换成“下次你想换什么？”他说不知道，就给两个选项让他挑，挑了就算数。一周后看：他是不是更常自己说“再来”“我想换一下”。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：孩子的“不算”，是大家一起喊、对谁都一样的，还是只许自己喊、输了才喊的？若你发现在小事上被允许喊“不算”的孩子，到了大事上反而更会藏错、推错，本章“孩子说‘不算’，是在学换路，也是在学不欠账”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第22章](#)

23 作业本加一栏

第23章 学习就是可以再来的练习场

批改或陪做作业时，错题别给答案，圈出来写一个“再”，让孩子在原题旁边重做，原来那一遍不擦。同一道题最多重做两回，重做前在旁边写一行“准备换哪里”。本子上加一栏“换了啥”，写“认真了”不算，写“先画图再列式”才算。一周后翻看这一栏。这一栏不打分。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：一周后，哪些孩子每回都在换，哪些每回都写“细心”？若只做原样重抄、不换任何一处的孩子，进步和每回都换一处的孩子一样快，本章“好的练习允许回到起点，还要让每一次回来都换一处”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第23章](#)

24 把不算写成约定

第24章 牌桌与家：长辈的“这把不算”

和家人一起把你家的“不算”写成约定：新手头几把不算，往后一把能收回几次，收回之前要说一句错在哪。彩头只用瓜子、糖、橘子这类当场吃得完的东西，不用钱。约定立好后，大人自己一次也不用。周末或过年打一回，记下孩子每次收回时说出的错处。错处照原话写。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：孩子收回时说得出错在哪吗，说出来的错处是在变准，还是越来越敷衍？若借到后来，孩子越来越不说错处，只拿“不算”当免单，本章“家规里的‘不算’是一笔有去有回的借”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第24章](#)

25 三个晚上记三行

第25章 沉迷：只再来不长进，账越欠越多

孩子停不下来时，先管好睡觉的点，再在局与局之间问两句：“这一局你换了什么？”“你的招有名字吗？”在手机备忘里连记三个晚上，每晚三行：哪天，几局，有没有一个叫得出名字的招。再看他的日子里，有没有一处能说“这次不算，我重来”的地方。三行不评好坏。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：是游戏里没换东西，还是游戏外面没有能再来的地方？若时长相同的两段日子里，孩子停不下来的程度只随时长变，与换没换无关，本章“沉迷是账的问题，不是时间的问题”就该收窄。睡眠、上学、情绪持续受影响，请找医生。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第25章](#)

26 推倒前问三件

第26章 工作里的再来：草稿、原型、推倒重来

下次你想把一份方案、一段代码或一套流程推倒重来，先停一会儿，在纸上写三件：起点还在不在，旧版能不能原样调出来；换的是不是路，说得出和上一版哪一处不一样；这次推倒会不会欠谁的账，客户的、同事的。写完过一夜再决定。带人的话，在白板一角画一块“这版不算”。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：三件里哪一件你答不上来？若你在一个改版要记过、草稿会被拿去考核的团队里，看到大家照样敢交第二稿、敢试新做法，本章“能推倒重来、又不欠账的团队，才敢试”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第26章](#)

27 给日子留一处

第27章 本编结算：给日子留一处重开

在你的日子里留出一处小地方：一张书桌、一个周日上午、下班前十分钟，或作业本右边的一栏空白。那里起点回得去，路能换，错能留在里头。用一个月，每次从那里出来时写一句：这回带出了什么做法。再问自己：这一回，我换的是起点，还是路？一句就够，不必写长。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：出来的时候你手里带着东西，还是两手空空？若你留了一处这样的地方，一个月里每次出来都只是松快了一阵，到了门外的日子照旧惶惶，本章“小处的底气会一点点漫到大处去”的推想就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第27章](#)

28 输给机器再找人

第28章 机器赢遍了棋，人为什么还玩

孩子或你自己和一个下棋、做题的程序过了招，先让它看一看哪一步最差，把它的话当参考，不当判决。隔天把输掉的那一盘拿去和一个活人再下一回。每隔一阵，挑一盘最得意的，讲给别人听当时是怎么想的。记下和人下、和机器下，输完以后各多出了什么。两样各写一句原话。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：和机器下完，你手里多出一个“明天三点”了吗？若你发现只和机器反复下，人同样会起自己的招、愿意讲给别人听，也有那份明天还想来的牵挂，本章“机器赢走了最优解，没有赢走再来、长进和不欠账”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第28章](#)

29 三新一旧

第29章 无限关卡：没有同一起点，还算再来吗

孩子玩每局都不一样的新游戏时，和他约好“三新一旧”：每玩三个新局，回头挑一局重玩一遍，不必玩赢，只要说得出这回和上回哪里不一样。再一起定一个同题，比如“一座有水的城”，一周比一次，不比谁好看，比谁比上次强。最后问：“你想把哪一局再玩一遍？”

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：回到旧局的那一回，他说得出变化吗？在新局里呢？两处的话各记一句。若孩子只玩新局，也能清楚说出自己这一局比上一局强在哪里，本章“起点越多，越需要一个回得去的起点”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第29章](#)

30 托手不托岔口

第30章 代练与陪玩：再来被托管

下次要把一件事交给别人或 AI，先问自己：这件事我要的是结果，还是长进？要结果，比如明天就要交的表格，就放心交出去；要长进，开口时多说一句：“别替我走，卡住了，给我两三条路，我来挑。”和孩子每周挑一天，各说一件“这周我自己想出来的”事。那件事要写出具体的的一句。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：你交出去的，是已经会的那几步，还是本该长进的那一段？若你发现让别人或机器代打、自己只拿结果的那件事，过后你同样会做，也站得到岔口上，本章“把再来交出去，等于把长进的机会交出去”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第30章](#)

31 数一周抽和练

第31章 抽卡：可以买的再来

和孩子把“再抽”和“再来”用他的话讲一遍：抽的时候是游戏在动，练的时候是你在动。一周里让他自己数两个数：抽了几次，练了几次，不比较，不评判。关掉免密支付，把支付权留在大人手里。关掉游戏时间：“这一把之后，你手里多了什么？”他的答案照原话记下来。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：他答的是“一张卡”，还是“我知道该提前一步”？把数数和问话对一对。若你发现把孩子的卡拿走以后，他手上的本事同样少了一块，卡和招分不开，本章“能买到的是再来一次，买不到的是长进”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第31章](#)

32 四句问自己的作品

第32章 AI 时代的游戏设计：把三大特征交还给人

你做的课件、练习册、小程序或小游戏里只要用了 AI，动手前对着它问四句：起点回得去吗？停顿留了吗？新路有缝吗，起了名吗？账出局了吗？答不上的那一句，就从那里改起。要加提示帮手，就让它只在同一个办法连败两遍后的停顿里出声，给三条路不排高下，人挑定了它就闭嘴。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：你的东西里，失败后是马上弹出下一局，还是留了一口气？若限死次数、到点直接给答案的那一版，用的人同样找得出设计者没想到的新路，本章“好设计不替人赢，替人留着再来、长进和清账”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第32章](#)

33 用 AI 分三步

第33章 本编结算：一角独大与真实增益

你或孩子下次用 AI 做题、写东西，分三步：先自己卡一会儿，在草稿纸上写下“我卡在哪”；再请它摆路，只要路，不要答案；最后选一条走到底，补一句“另外两条我为什么没选”。再列出这阵子机器送来的新鲜、痛快、赢，看各被喂大了多少，被挤薄的是哪一头。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：那条路是你选、你走、你摔的吗？最后核对的人是你吗？若直接要答案的那几次和分三步的那几次，过后同一道题再来，你走得一样稳，本章“摆出来不算数，要选了、走了、摔了才算数”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第33章](#)

34 连条件记一下午

第34章 读数账：怎样量三大特征

照周明那张表，选孩子最常玩的一个游戏记一个下午：每次自愿再来记一笔，用秒表记几次停顿，看再来前后打法变没变，记下起名、教人、改规则出现的时间和原话；玩完问三句：累吗，功课还有什么没做，心里怎么样。表头先写四个条件：游戏类型、有无失败机制、读档上限、有无押钱。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：你是记到哪算哪，还是挑着记？表背面写了局限没有？一个下午的长进读数只许说“有”，不许说“没有”。若同一个孩子两种游戏里，死了立刻复活的那种反而停得更久，本章“起点越稀缺，停顿越长”的局部条款就该撤回。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第34章](#)

35 问一句多了哪条路

第35章 价值账：再来改宽了谁

孩子收手柄、喝水的时候，像问“今天吃了什么”一样轻轻问一句：“你今天多了哪条路？”第一次先陪着看一小会儿再问。他答“没有”，就点头说“那明天看看”。你也先说自己的：“我今天在单位多会了一个小办法。”连问一周，把他说的路记下来，和当天通了几关并排写。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：一周里，哪一天多出的路最多，那天通了几关？把两列数并排看。若你发现通关最多的那几天，路也总是最多，二者从不分开，本章“一个下午玩出三条新路，比通了十关更值”的区分就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第35章](#)

36 看做法出没出游戏

第36章 意义账：再来怎样回写一个人

找一个你或孩子在游戏里练出来的做法，比如先挖水后架桥、落点前多补半步。接下来两周，看它有没有出现在没有游戏的地方：作文提纲、数学草稿、做家务的顺序、工作里的流程。出现一次记一次，写下是在哪里、怎样用的。错了一道题，只问两句：这一局输在哪一步？下一次想换哪条路？

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：你记下的那些，是游戏带出来的，还是新课、新老师、大人盯着带出来的？本章自己承认没法把游戏单独拎出来。若换许多个孩子来看，做法的变化与玩没玩过无关，本章“玩出来的是一个会换路、不欠账的人”的说法就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第36章](#)

37 替一句话写遗书

第37章 致命条款与撤推试验

拿一句你常听到的判断，比如“这款游戏能培养专注力”或“这孩子上瘾了”，照周明的样子写它怎样算错：出现什么局面，就撤回哪个说法，退回到谁的说法。写的时候把“大概”“基本上”“在多数情况下”都划掉。再照本章试验一的样子，设想一个两版对照的小试验，阈值先写好封存。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：你写下的局面，是会出现、数得出来的局面吗？还留着后门吗？对照本章五条条款，看各有几种结果事先写明。若其中有一条无论出现什么结果都找得到说法不撤回，本章“写清怎样算错，才算说了话”这条自律就该收窄。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第37章](#)

38 过三天再问

第38章 本书最弱的一点与承认的边界

孩子说想换个打法、给招起了名的时候，别夸，也别急着记。过三天，随口问一句：上回那个，后来怎么样了？还在用，才算数。再试一回：同一个孩子、同一种游戏、两个下午，一个下午你坐在旁边，一个下午不在场、只留记录，比一比两个下午的再来次数和起名次数。

先答：保留自己的起点；不知道也可以如实记录。

读后追问：大人在场与不在场，读数差了多少？夸过的那几天和没夸的那几天呢？若大人一离开，再来和起名就明显变少，本章所说的“自愿”与三个可见标志作为读数就该收窄，第37章条款二也要按“夸出来的差别不计”重判。

复答／异议：什么改变，什么仍不同意？原文依据在哪里？

下一步与回看：行动、观察、失败条件；未实施就写未实施。

[点击进入本章学习、原文与不算：第38章](#)