



最糟主意

20 分鐘反向頭腦風暴：3-4 人一組

別問怎麼成——先問怎麼敗，敗得越慘越好。再把每一條翻過來。最糟的主意最好開口，也最鋒利可用。

你們專案裡，哪一個風險
人人都私下篤定會發生——
卻沒有一個人說出口？

兩輪的翻法

- 第一輪：「我們怎麼把這個事徹底搞砸？」五分鐘，越多越好，越離譜越好。
- 每組選出自己最災難的一條，當眾驕傲地念出來。
- 第二輪，翻：針對每一條最糟主意——「我們怎麼恰好防住它？」六分鐘。

靶子要真——當眾說定

- 一個大家真的在乎的專案、產品或活動。
- "今年的客戶大會。""新上線的入職流程。"
- 靶子真，翻轉才落得地；靶子是道具，全場就只剩表演。

為什麼「最糟」反而更有效

- 遊戲獎勵說難聽話——難聽話於是就說出來了。
- "把邀請函做得無聊透頂"翻出來就是「重寫郵件標題」——具體是白送的。
- 笑聲是安全感上漲的動靜。留意全場音量的曲線。

三種常見翻車，各配一條救援

- 最糟主意平庸無聊→ 逼具體：「沒人來」是因為我們幹了什麼？把這個設計出來。
- 有組提前翻、跳過了好玩→ 按住他們：「在災難裡多待一會兒。」
- 有人最糟的主意其實是真委屈→ 接住它：「全場最值錢的一張牌。先翻它，散場我們單聊。」

翻轉之後問三個問題

- 一、哪條最糟主意是最容易說出口的——為什麼偏偏是它？
- 二、你想過、但沒說出口的是哪條？一個詞就行。
- 三、散會之前，哪條翻轉後的行動能進真實的清單——有負責人那種？

前後測

- 分組之前填：六行測的是你在真實會議裡說了什麼、嚥下了什麼——答平時。
- 反思引導之後填：同樣的六行，答的是剛玩完的這一場。
- 「想了」和「說了」之間的落差，就是這個場子的安全儀表。測的是它。

風險要搶在它找上門之前，被你說出口。

假裝的抱怨，是包裝好的禮物。

五分鐘的最糟輪，就是一份提前寫好的風險台賬。

裝進一個習慣

- 你的哪些風險，總是等發生了才被點名？事後反思引導是貴得多的一種。
- 下一輪最糟主意排進日曆：哪個專案，哪一天。

定個真靶子・設計一場慘敗・逐條翻成預防

難開口的話，在一個「說出來有獎」的遊戲裡全說了——再一條條翻成負責人和日期。

把這個文件夾帶走



掃碼拿數字版——列印套件、線上表單與 AI 代理檔案。把連結換成你自己的 QRCode-AI 碼或 FormLM 地址。