WORKSHOPSKILL · FACILITATION KIT

最糟主意（Worst Idea First） — 引导者执行手册

文件夹： `worst-idea-first` · 类目：创造力 · 每组 3–4 人 · 20 分钟 · 线下 + 线上 · 可打印 · 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

20	3 – 4	可打印
分钟	人数	形式

最糟主意——引导师执行脚本

反向头脑风暴：不问「怎么让它成功」，全组花五分钟设计失败——「怎么让它彻底砸锅」——然后把每一条翻面。最糟的主意更容易说出口、听起来更好笑，翻过来之后却是最锋利的行动项。

目标

活动结束时，参与者将：

1. 把那些不好开口的话说出来——<mark>在一个「说出来有奖」的游戏里</mark>。
2. 看着批评一个翻转就变成可执行项。
3. 练习心理安全动作：风险在发生前说破，而不是发生后追认。

布置

场地： 若干桌子或分组讨论室，每组 3–4 人。一面共享墙或白板做翻面。

材料： 无——如果会议室爱便利贴就用便利贴；口头翻面效果一样。文件夹另备一套可选的扑克卡（靶子、搞砸轮、头条、翻转、计时），想把纸面拿在手里的场子拿去用。

分组规则： 3–4 人一组，打混部门。最糟的主意来自看得到不同失败模式的人。

选靶子——大声说出来： 一个全组真正在乎的真实项目、产品或活动。「今年的客户大会。」「新的入职流程。」真实靶子让翻面落地。

逐分钟脚本

时间	阶段	引导师做什么	参与者做什么
0–3	框定 + 靶子	宣布靶子。「第一个问题：怎么让它失败？狠狠地。五分钟。」	分组
3–8	最糟主意（5 分钟）	巡场。逼数量：「更蠢、更敢说、更快」	编失败计划
8–10	选最糟	「每组：你们最灾难的那一条。骄傲地念出来。」	投票、大笑、展示
10–16	翻面（6 分钟）	「现在逐条翻面：怎么防止这件事发生？」	最糟 → 行动
16–20	过渡	「每组念两条最锋利的翻面行动——进负责人清单。」	宣读、过渡

然后进入复盘——见 `复盘问题.md`。

已知翻车点与救援

1. **最糟的主意很无聊。** 「没人来。」救援：逼具体——「没人来，*因为我们做了什么*？把那个设计出来。」破坏是一份创意简报。
2. **有组提前翻面。** 跳过乐趣，第 4 分钟就开始写预防措施。救援：「再在灾难里多待一会儿。」
3. **有人的最糟主意是真实抱怨。** 笑声消失；那是伪装过的真实委屈。救援：致敬——「这是全场最贵的一张卡。先翻它，散会后我们单聊。」

变体

- **事前验尸版：** 靶子换成真实项目计划；最糟主意原封不动变成项目风险清单。
- **匿名版：** 最糟主意写在卡上、洗混、由别组念出——给还在建立安全感的房间加一层匿名。
- **线上：** 最糟轮用分组讨论室，翻面用共享文档。匿名表单版洗混效果很好。

本文件夹的道具

- `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
- `道具卡.pdf` ——可选扑克卡组：靶子、搞砸轮、头条、翻转、计时
- `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
- `*-Letter.pdf` ——本文件夹内打印件的美国 Letter 纸型版本

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 命令就能拿到执行脚本、复盘表和答卷（见 `SKILL.md` ）。这个练习本身只需要一个真实靶子和一个翻面的问题——别的什么都不用。

最糟主意——复盘表

> 8 个问题、3 个翻车点、一条规则：最糟的主意就是数据。
>
> 配合 `执行指南.md` 使用。翻面后复盘 10 分钟。

8 个问题

1. 最好说的坏主意。

「哪条最糟主意最容易说出口？为什么是那条？」

→ 最好说的通常等于最安全可说的——它正好照出这个房间觉得什么能批评。

2. 没写下来的那条。

「有没有哪条最糟主意你想到了但没说？一个词就够。」

→ 自愿、匿名、不追问。想到和说出之间的距离就是安全感计量表。

3. 喜剧曲线。

「注意到全场越来越吵、越来越好笑了吗？是什么变了？」

→ 笑声就是安全感升上来的声音。把它说出来，教会全组那是什么感觉。

4. 翻面质量。

「哪条最糟主意翻成了最锋利的行动？是什么让它锋利？」

→ 锋利的翻面是具体的：「把邀请函做得无聊」翻成「重写邀请函标题」——而不是「改善沟通」。

5. 伪装的抱怨。

「如果某条最糟主意是伪装的真实委屈——是什么让它终于说得出口？」

→ 只在真出现时问。答案通常是：「因为游戏要求我这么做。」

6. 每天的版本。

「你的一周里，哪些风险非要*出了事*才有人提？五分钟的最糟主意轮能提前抓住什么？」

→ 迁移问题。预期答案：上线复盘、故障回顾、「我们早知道会崩」。

7. 那一个习惯。

「离开这个房间之前，哪条翻面行动要写进真实清单、配上真实负责人？」

→ 承诺问题。一个行动、一个名字、一个日期——最诚实的最小产出。

8. 下一个靶子。

「下一个配得上『最糟主意轮』的项目是什么——什么时候开？」

→ 收尾问题。把练习排进未来，而不是就地终结。

复盘本身的 3 个已知翻车点

1. **复盘变回正经。** 乐趣结束，全场重新竖起防御。
   救援：问题 1 保持玩笑口吻；分析可以骑在笑声上走。

2. **安静组的翻面被跳过。** 嗓门大的组念得多；安静的组被时间切掉。
   救援：每组只念两条最锋利的——给吵的组封顶，给安静的组留位。

3. **一切变成风险清单。** 全场把练习改造成流程，把安全这一课杀掉了。
   救援：问题 2 和 3 把复盘重新锚定在「什么被*说出来*了」，而不是「什么被归档了」。

如果你在跑前后测（`测评预设.json`），留意这些可观察行为：

可观察行为	指向
最糟轮里音量和笑声上升	安全感上升
具体的破坏主意多于空泛的	创造性投入
翻面行动带负责人和日期	承诺质量

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。