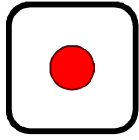


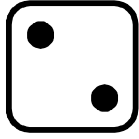
赤

ヨリヨクさんカード



黄

トツピさんカード



緑

リヨウさんカード



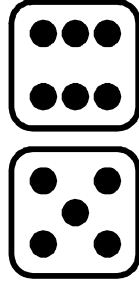
青

ビンさんカード



つすい緑

TOIカード



全員モード

というカードは

「全員が」
という指示は

「その人が」
と読み替える



そして、カードの下の方に書かれた
「引いた人は2つ (3つ) 」という指示は
「1つ」と読み替える

創造的な話し合いを、短時間で体験する

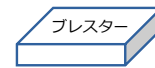
ブレスター (ライト・バージョン)

推奨人数：4人 (2人～6人も可)

制作：アイデアプラント
この資料は勉強会やワークショップでご利用ください。
無断・複製への転載の場合はご遠慮ください。

以下のアイテムを用意します。

・ブレスター



・サイコロ

(100円ショップなどでお求めください)



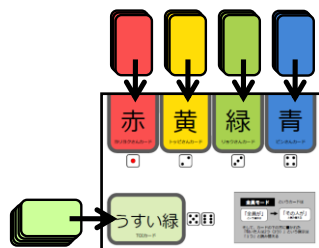
・ブレスター Lite version シート



無料Download

<http://www.ideaplant.jp/download/#bsm-lite>

1. カードを伏せてシート上に置く。



2. 発想のテーマを決める。

ブレスターの中にある
「テーマリスト」から選びます。

【！】独自の発想テーマでもOKです。
実際のテーマを扱うときは、
少し単純化すると
発想しやすくなります。

3. ジャンケンをする。

勝った人からスタートします。

以降、番は時計回りに
回ります。

—— プレイの方法 ——

1) 自分の番が来たら、サイコロを振る

2) シート上の対応するカードを引く

一番最初のみ、注意点があります。
一番最初の人は、「赤」か「青」の出目の場合は、それ以外が出るまで、振り直します。
(赤・青は、他の人の発言を受けて、発言する内容のため)

3) そこに書かれた内容に沿って、
発言をする (30秒以内に)

【！】薄い緑のカード50枚は、発想のヒントです。
(指示文がありませんので) このカードの時は、
そこに書かれた問いかけフレーズを
「発想のヒント」にして、アイデアを発言します。

補足

1) 勝敗：

30秒以内に、**言えたら、カードを獲得**できます。
 言えない場合は、カードを山の下に戻します。
 ゲーム終了時、**一番多くカードを獲得していた人が勝ち**です。

2) 所要時間：

アイテム準備 = 1分
 テーマの選定 = 1分
 プレイ時間 = 20分 時間がなければ **10分でもOK** です

3) 「全員モード」というカード：

「全員が」という指示は「その人だけが」と
読み替えてください。本格版では戦略的なカードなのですが、
 ここでは、普通のカードと同じ扱いにします。

ご不明な点があれば、
 プレスター開発チーム（アイデアプラント）に、
 お気軽にご連絡ください。

プレスターが、ユーザの方にとって、
 役に立つことを、心より願っております。

アイデアプラント 代表 石井力重

■ 先読み事項

- 印刷版は禁止してありますが、個人や組織での活動の材料にはお供いたしません。
- 本誌掲載はしていただいて結構です。知人や同僚の方にも、ぜひお勧めください。
- 本誌掲載の権利の譲渡は編集者の方にのみ認めさせていただきます。
- 本誌の企画・編集のために費った印刷費などは、このゲーム内のコンテンツの獲得・ダウンロードへの対価として、ご負担をお願いいたします。

■ 発行権情報

- 発行権：石井力重（アイデアプラント）
- 収録、印刷、発行の編集者などは、info@ideaplant.com へメール、お寄せ下さい！
- メールでの登録は、次のURLの登録フォームから <http://www.ideaplant.jp/download/>
- アイデアプラントはアイデアプラントへ <http://www.ideaplant.jp/about/>

Copyright IDEA PLANT



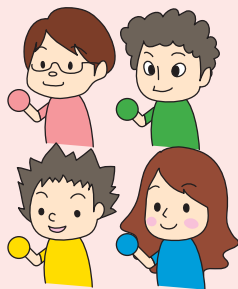
5分ではじめるプレスター プレスター・クイックルール

1 バッジを取る(役を決める)

一人一つ、バッジを選んでください。それが後で役割になります。

プレイの推奨人数は4人ですが、2人もしくは3人でもできます。

ただし、赤のバッジは必ず誰かが選んでください。余るバッジは余らせたままです。



2 役カードを並べる

自分のバッジと同じ色のカードを手元に広げます。

10枚あります。

そのうち4枚「全員モード」というカードがあります。今は使わないので箱に戻してください。

残り6枚を、表にして並べます。(他の人に見えても大丈夫です)

自分のカードの内容はあなたへの指示です。大きな文字部分を一通り見て、把握します。



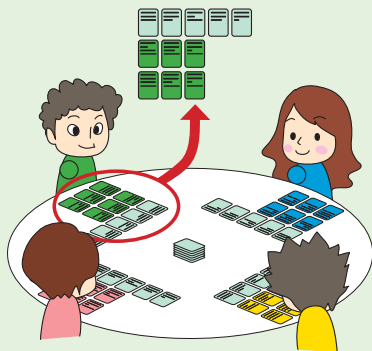
3 TOIカードを並べる

TOIカードをよく切ります。

1人5枚ずつ、TOIカードを取り、表にして並べます。(他の人に見えても大丈夫です)

カードの内容は質問の形をした、発想のトリガーです。一通り読んで把握します。

残ったTOIカードは、裏返し、山にして中央に横積みしておきます。



4 テーマを選ぶ

テーマリスト・シート(10個のテーマ)の中から、アイデア出しのテーマを1つ選びます。なるべく多くのメンバーが、興味あるものが良いです。

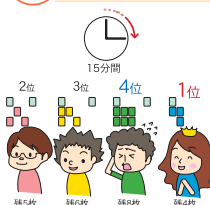
皆が「どれでもいい」という場合や、1分たっても決まらない場合は、10番のテーマ(歯ブラシ)を選択します。

これで、スタートするためのアイテム準備が整いました。

なお、30秒と15分を計るために時計が2つあると便利です。



5 それではプレイしてみよう!

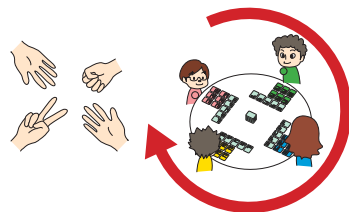


5-1 勝利条件

5-1~5-8(裏面)まで読み上げてからスタートしてください

ゲーム開始15分後、手元のカードの最も多い人が負けです。

負けた人には、ほんのり恥ずかしい、知的な罰ゲームがあります。



5-2 順番の決定

じゃんけんをします。

勝った人からはじまり、それ以降、ずっと左へ回ります。

5-3 ゲームの基本アクション

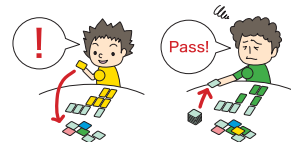
番がきたら、カードに従って発言します。そして、そのカードを場に捨てます。(1枚減) 持ち時間は30秒です。

どうしても発言ができない時は、パスできます。しかし山からTOIカードを1枚ひくこととなります。(1枚増)

なお、30秒以内に発言を始められない場合はパス扱い(1枚増)になります。

なお、アイデアはどんなもので結構です。「これって、無理がある…」 「しかし、どうやって実現すればいいかわからない…」 「アイデアというには、当たりまえすぎるかな」と感じるものでも、OKです。

このゲームの間は「未成熟なアイデア」でよいので、パスせず、とにかくアイデアを言うことを目指してください。



5-4 進め方(1順目)

TOIカードのみを使います。問いに着想を得たアイデアを出し、そのカードを捨てます。

たとえばテーマが「歯ブラシを50%長持ちさせるには?」の場合、手元のTOIカード「目的同士をどのように組み合わせることができるか」を使うならば、「じゃあ、歯ブラシが開いたら、開いた部分で絨毯をなでてごみを取って、次第にブラシの毛が閉じるようにする。」などのように、アイデアを出します。

このアイデア、衛生面の問題はありますが、このゲームの間は「未成熟なアイデア」で結構です。

時間は30秒しかありません。「このアイデア、難しいかな…」と思っても、まよいながらも、とりあえず言い始めるようにしてください。なかには、関係なさそうなTOIカードもあります。無理を承知で、使ってみましょう。



5-5 進め方(2順目~)

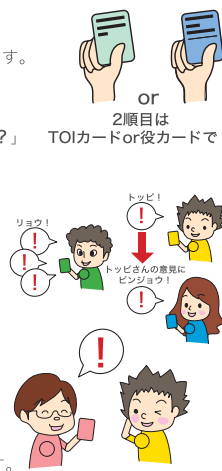
2順目からは、TOIカードが役カード、好きな方を使います。

役カードを使う場合(黄、緑、青)

たとえばテーマが「歯ブラシを50%長持ちさせるには?」の場合、緑の人が手元の役カード「アイデアを3個言います」を使うならば、「じゃあ、上の歯だけ磨く。磨く時間を半分でやめる。二日に一回絶食し、歯磨きもその日はしない。」などのようなアイデアでいいので、どんどん出します。

役カードを使う場合(赤)

赤の役は、アイデア発言ではなく、誰かを褒める、という役割を、担っています。他の人、直前の人、あるいは、自分が既に言ったアイデアについて、カードの指示する方向から、「それいいね。だって、今からでも出来るさうだから」などのように褒めてください。些細なことでもいいので、良い点を見つけて、褒めます。



5-6 ゲームを有利にする「+α」

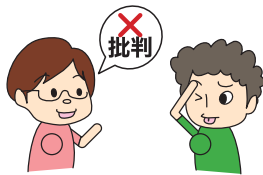
黄、緑、青、の役の人

「二枚出し」ができます。
役カードの内容を実行しつつ、
手持ちのTOIカードの内容に
関連したものであれば、そのTOIカードも
一緒に捨てるすることができます。(有利になります)



赤の役の人

だれかがアイデアを批判したら
「今は批判禁止ですよ」と、言ってください。
それだけで、カードを1枚捨てるができます。



捨てられるのは、TOIカードです。
使いにくいTOIカードを捨てて結構です。

他の人は、赤を有利にしてしまわないよう、批判をしないようにしましょう。

5-7 ゲームを楽しむコツ

いつでも、盛り上げるような
合いの手を入れてください。

自分の番でない時も、
誰かのアイデアにマメにあいづちや
合いの手（「それ、いいですね」など）を
入れると、自分の番の時、アイデアを
思いつきやすく・口にしやすいです。



なお、合いの手のついでに、
便乗アイデアを思いついたら、
それをそのまま、発言しても結構です。
自分の番ではないので、
カードは減らせませんが、
場のムードがよくなり、
徐々にホットな流れを作ることができます。

5-8 ゲームをしていて不明点がある時は

不明点がある時は、右の「よくあるご質問」をご覧ください。

そこにはない場合は、そのつど、話し合っ
て、独自の解釈で進めて結構です。

取扱説明書の本格ルールは、
メンバーがゲームに慣れてからお読みください。

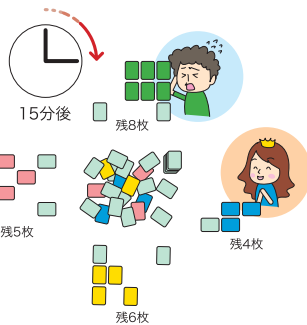
では、これから15分、ゲームを行いましょう。
“30秒”は、手の空いている人が交替で計ってください。

それではじゃんけんをしてスタート！です。

～15分経過後～

5-9 第1ラウンドの終了と罰ゲームの実施

時間が来たら、きりの良いところで
終了し、手元のカード枚数を数えます。



手持ちカードの一番少ない人が勝ちです。
テーマリスト・シートの裏をご覧ください。
罰ゲームリストがあります。
そこから、罰ゲームの一つを選んでください。

手持ちカードの一番多い人が負けです。
その罰ゲームを実施してください。

罰ゲームを選ぶ時間もふくめ、
罰ゲームタイムは最長、2分まで。

ここで、ゲームを終了しても結構です。
まだ、時間があれば、第2ラウンドを行います。(推奨)

6 第2ラウンド

6-1 第2ラウンド（準備）

テーマは、変えず、同じテーマで続けます。
出つくして、苦しくなってきますが、
その状態になることで、自然と独創的な
アイデアが出始めます。



1) 役カードの準備

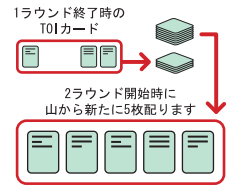
役カードは、手元に残ったものに、
先ほど箱にしまった「全員モード」の4枚を加えます。

このクイックルールでは、「全員モード」のカードは
全員でやる必要はありません。普通の役カードと
同じように、その役の人だけがいきます。

補足：本格ルールで行う際は、全員モードは、相手に攻撃を仕掛ける戦略的カードになりますが、クイックルールでやる際には、手帳をシャッフルするために、このように使います。

2) TOIカードの準備

TOIカードは手元に残ったものを山の下の山に戻し、
山から新たに5枚ずつ、TOIカードを引きます。



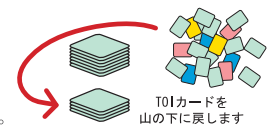
6-2 第2ラウンド（実施）

先ほどと同じルールで、15分間ゲームを行います。
同じく、その後、罰ゲームを2分間行います。

さらに時間があれば、最後のラウンド（第3ラウンド）を行います。

7 第3ラウンド

TOIカードは手元に残ったものを山の下の山に戻し、
山から新たに5枚ずつ、TOIカードを引きます。
TOIカードが足りない場合は、
場に出たものをシャッフルして山に戻します。



先ほどと同じルールで、15分間ゲームを行います。
同じく、その後、罰ゲームを2分間行います。

以上で、ゲーム終了です。次回は、選ぶ役とテーマを変えて行ってもいいでしょう。
十分にゲームに慣れたら、取扱説明書の本格ルールで競ってもいいでしょう。

よくあるご質問

プレスターを使ったユーザーから
寄せられた質問です。
疑問があったら読んでみてください。

Q) 簡単なアイデア、当たり前のアイデアでもいいの？

A) 結構です。次第に、簡単なアイデアが
出尽くしてくるので、後半は自然と
創造的なアイデアが増えていきます。

Q) 誰かと同じアイデアでもいいの？

A) 全く同じアイデアはNGですが、
ほんの少し違うだけでもOKです。
言い換えただけでもOKです。
“ほんの少し違う”のも“新しいアイデア”です。

Q) カードの問いかけに着想を得たアイデアであるか、否か、判定が微妙なアイデアが出された時は？

A) ゲームとしての厳密さよりも、コミュニケーション・ゲームだと考えて、判定は
おおらかにしてください。大体OKなら、結構です。

Q) 役カードの指示に「だれか他の人の…」とあるけど、直前のアイデアでなくてもいいの？

A) 直前のアイデアに限定しているものは、明確に「直前の」と書いてあります。
「誰か他の人の…」との指示の場合は、直前ではなくて結構です。

Q) 発言時間の30秒は厳密に計るの？

A) 大体の目安で結構です。30秒以内に発言し始めればOKです。

Q) 終了時間の15分は厳密に計るの？

A) 大体の目安で結構です。
じゃんけんして勝った人の右隣の人まで、順番が回った時に終了するとスマートです。

Q) 実際の問題についての解決アイデアを出すことができるの？

A) 可能な場合もありますが、必ず課題の答えが獲得できるわけではありません。
スキルを学ぶことに目的を絞って設計してあります。

Q) 説明書はいつ読むの？

A) クイックルールを体験した後、読んでみてください。
説明書を読むとより効果的に使うことができます。

Q) プレスターは1人で使えないの？

A) ゲームはできませんが、TOIカードを「発想のトリガー・ツール」として使うことが
できます。自分のアイデア出しのテーマを頭に入れたら、TOIカードを手に持ち、
すばやくめくっていきます。パッと見て「直感的に関係しそうだ」というものだけ
抜き出し、その「問い」を切り口にアイデア出しを行います。

創造的な考え方の
ガイドライン



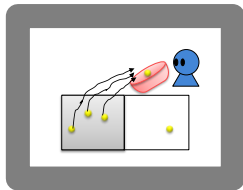
プレストの
4つルール



創造的な考え方
のガイドライン

判断遅延

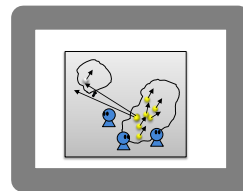
Defer Judgement



Keyword: 新しいもの、頭の中の暗い所、時間で区切る、批判プレスト、
99個×5秒のロスタイムを回避、逆さにしてトリガーとして活用

突飛さ歓迎

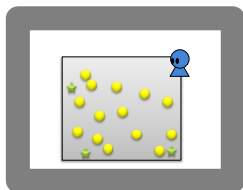
Encourage Wild Ideas



Keyword: 暗いところでの思考傾向、連続領域、飛び領域、発見に必要な時間、
そのままでは使えない、新しいところに目を、多様性の担保

質より量

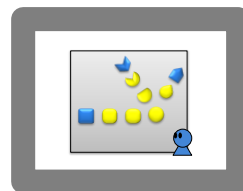
Go for Quantity



Keyword: 出てくる順、傾向、アイデア・メーション、創造性のおいしいゾーン
独創に至る最良の戦術、見つけたら出す、出つくすと苦しい、あと10個

他の人に便乗

Build on the Ideas of Others



Keyword: 周辺に派生アイデアあり、5~10個、少しだけ違うものも別のもの、
明示的に出す、6を5にするだけで新しい、連想空間の距離

小まとめ

- 4つのルールは創造的な考え方のガイドライン
- ガイドラインのうち、1つだけ導入するだけでも、普段のアイデア会議より、ぐっと質が高まる。
- 大きな鍋でそばをゆでるに、似て。

ブレスター
(ブレインストーミング・カードゲーム)



4人組になってください。

- ブレスターは、4人組/1セット
- 紙モノが多いので、机の上のものをすべてしまってください。
- ブレスターの箱を開けて中身を、袋から出して下さい。
- カードやシートの文面が見えても、大丈夫です。

準備1

ステップ1

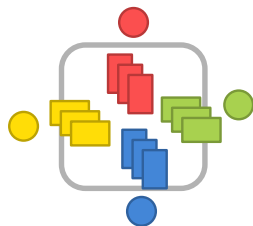
- じゃんけんして勝った人は、好きな色の缶バッジをとってください。
- 残りのバッジを渡してください。
- おすすめの配置→



準備2

ステップ2

- 各自、自分のバッジの色と同じカードを手元にとってください。(10枚ずつあります)
- その中の「全員モード」というカード(4枚)は使いません。袋に戻してください。



準備3

ステップ3

- 発案のテーマを、テーマリストから1つ選びます。
- 「せいの」で、一斉に、取り組みたいテーマをさしてください。
- 決まらない場合は、発想のテーマ10番「歯ブラシ」です。

ステップ4

- 代表グループで、テストプレイを行います。
- (そのテーブルにお集まりください)
- (約5分)



このシートは、ブレスタをお持ちの方は、無料でダウンロードできます。

<http://www.ideaplant.jp/download/#bsm-qr>

[実践] ブレスタ



ステップ5

- テストプレイを元に、実施してください。
- 迷った時は、クイックルールを見て、リーダーの独断で決めて結構です。
- ルールに厳密に従わなくても、結構です。
- それよりも、参加者は、次のことを、意識してください。

5-7 ゲームを楽しむコツ

いつでも、盛り上げるような合いの手を入れてください。

自分の番でない時も、誰かのアイデアにマメにあいづちや合いの手（「それ、いいですね」など）を入れると、自分の番の時、アイデアを思いつきやすく・口にしやすいです。

なお、合いの手のついでに、便乗アイデアを思いついたら、それをそのまま、発言しても結構です。自分の番ではないので、カードは減らせませんが、場のムードがよくなり、徐々にホットな流れを作ることができます。



16:50まで