

10 アヒル・チャレンジ



「うまく積んだチームの勝ち」

- 得点 = 接地せずに積めたアヒルの個数
- 注意：
 - 10個のアヒルをすべて使わなければならない
 - アヒルを壊さない（戻せる範囲での変形はOK）
 - アヒル以外のモノを使ってはいけない
（紙を敷くとか、セロテープで張るとかは、NG）

—Time : 5分間

あそびは
“創る”の
本質あり

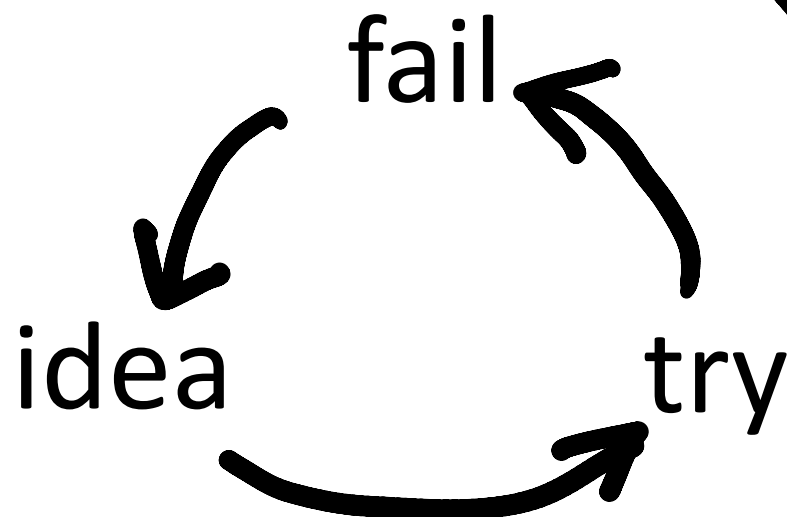
あそびは
“創る”の
本質あり

idea

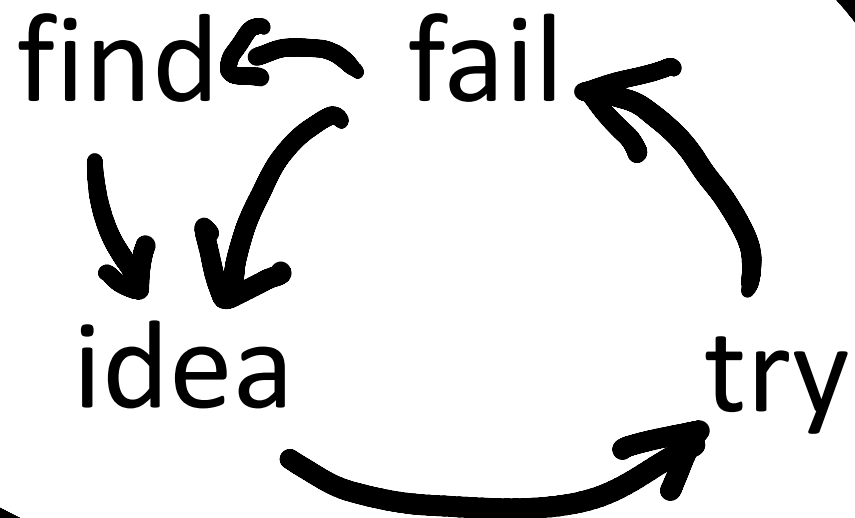
try



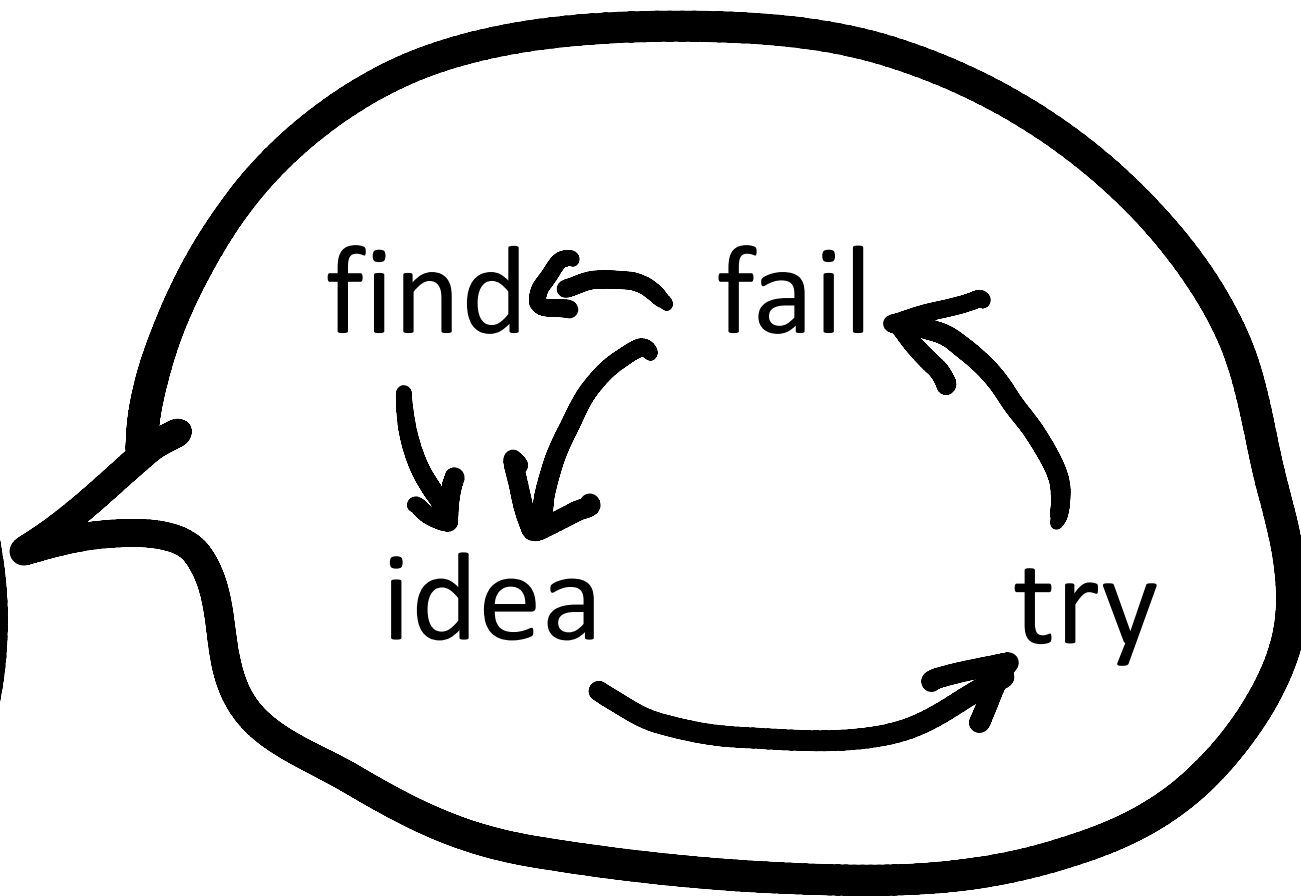
あそびは
“創る”の
本質あり



あそびは
“創る”の
本質あり



あそびは
“創る”の
本質あり



具体的に考える
具体的に間違える
具体的に直す

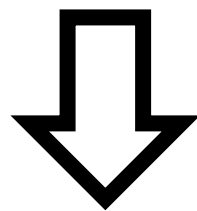
具体的に考える
具体的に間違える
具体的に直す

あそびの中では、人は、
創造の原始的なサイクルを、
すごく早く回している。

具体的に考える
具体的に間違える
具体的に直す

ペアワーク「気づきのシェア」

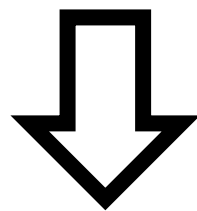
- 適当にペア（トリオでもOK）になる
- この遊びの中から気が付いたことを紹介しあう
 - コツでも、
 - なにか遊びの中に感じたことでも、
 - 人々の動きから発見したことでも、なんでもOKです
- Time : 3分間



Step up!

「あそびを作れ！」

(モノの価値を作れ)

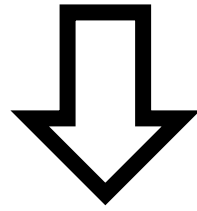


Step up!

「あそびを作れ！」

(モノの価値を作れ)

- 皆さんは、アヒル製造会社の社員です。あそび方を作るプロジェクトメンバーになりました。大人？高齢者？子供？誰向けでもOKです。



Step up!

「あそびを作れ！」

(モノの価値を作れ)

- 皆さんは、アヒル製造会社の社員です。あそび方を作るプロジェクトメンバーになりました。大人？高齢者？子供？誰向けでもOKです。
- **1)ターゲット 2)提供価値 3) 具体的“遊び方”**を考案してください。(→ A4 白紙 3枚でプレゼン)

アヒルプランの審査は

- 新規性（新しい？）
 - 有用性（お客様の享受する価値は大きい？）
 - 実現性（保有している経営資源でやれる？）
- で、審査します。

学びをシェアしよう

- 自分がこのワークを通して気が付いたことを、学んだことをシェアしよう。
- Time : 5分間



アヒルは、
1,000円 / 50個だが . . .

享受する価値 ≧ 20円

価値とは、何だろう

石井力重

