

1

ブレスタター・プラス

ブレインストーミングを遊びながら学ぶ

1

お題を決める

テーマリスト

- 10個のうち、アイデア出しのテーマにしてみたいものを、話しあいグループで1つ選ぶ
- 時間：90秒

2

発想トランプ

カルタのように、広げる

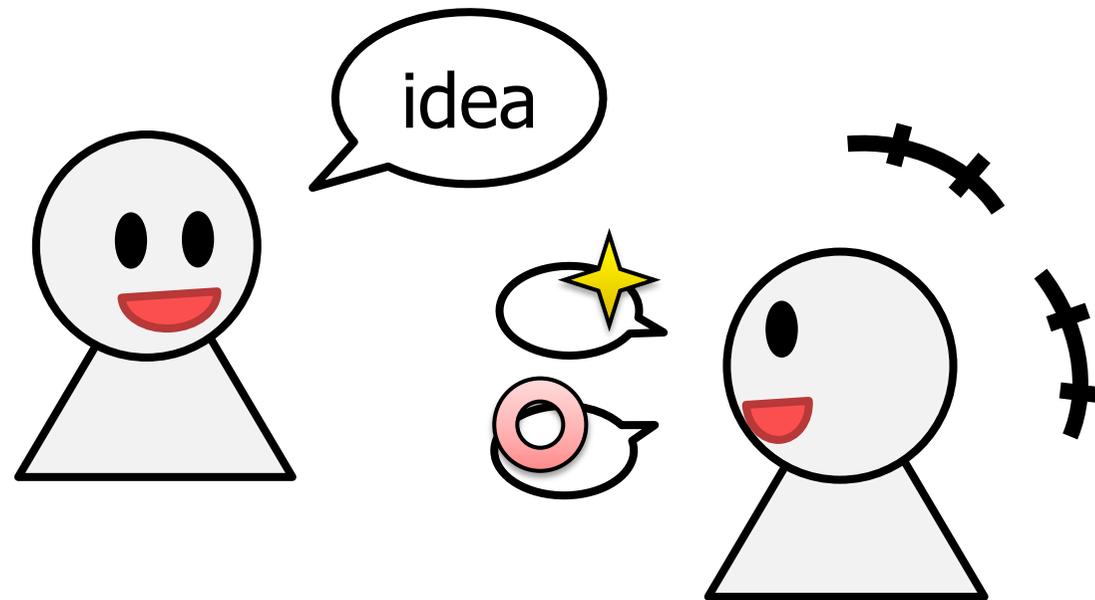
- 発想トランプを、テーブルに広げる。
- 向きはバラバラで結構です。フレーズを表にして。

勝負は「カードを多く獲得」

- 自分の番では、発想トランプのフレーズを発想の切り口にして、「テーマ」に対するアイデアを言うとそのトランプを獲得できます
- 30秒間で、何度でも獲得できます。ただし、1アイデア=1トランプとします（1アイデアで2トランプをとることはできません）。
- 番は時計回りにまわります。

コツを1つだけ。

「プレイズ・ファースト」



“アイデアの良い所に
光を当ててコメントする”

アイデアの場のコツ

- 番でない時もどんどんコメントを発言して構いません。アイデアを出した人の、その案の良い所をコメント（**プレイズ・ファースト**）していきます。

2つの効果、あり

- 創造的な話し合いの場が醸成できます
- 自分の番で出しやすくなります
（※創造的思考と、肯定的心理様式の話し）

時間は3周分

- 1人30秒
- 4人×3周

- 合計で、6分間行います。

- 後半になるほど、苦しくなりますが「こじつけ」でも、「ちょっと、アイデアとして成り立つか怪しいな」というものでも、OK
- イマジネーションの訓練とおもって、とにかくだしてください
(誰も批判しませんので)

ここから、第2フェーズです

3

ブレスター



ブレスターの箱から、カード（赤・黄・緑・青）を出し、文字の読めるほうを上にして、中央に4山にして置きます。

ここからは、この「役カード」を使います。

自分の番では、4つの山の一番上のカードの**いずれか1枚をとります。**

(下は取れません)

上半分の大きな文字を読み上げ、その内容に従ったコメントができれば、カードを獲得できます。

とれたら、次の人へ番が移ります。

取れなくても、30秒(目安)で番が移ります。

4色カードのやり方を、代表グループ
で説明します。



会場中央の代表テーブルで説明します。
恐縮ですが、お集まりいただき、ご覧ください。

「赤」・・・人のアイデアを褒める役割。○○○に例文を入れて、誰かのアイデアを褒めればOK。場を温め、アイデアの魅力を引き出す効果があります。

「黄」・・・突飛なアイデアを出していく役割。大抵は無茶な指示内容で、それになぞらえてアイデアを出していきます。斬新なアイデアにつながりやすいカードです。

「緑」・・・たくさんのアイデアを言う役割。ただし縛りが無いので自由に案を出せます。発案の敷居を下げ、沢山出すことで、徐々に質を生み出す効果があります。

「青」・・・誰かのアイデアに便乗したアイデアを出す役割。便乗の仕方はカードによって違います。既出案を発展させたり、別バージョンの案を生み出したりする効果があります。

補足



全員モード

のカードは、本格ルール用です。
今回は「全員が」という指示を
「ひいた人だけが」と読み替えてください。

なお、カードが引けない時は、発想トランプを引いても結構です（※フェーズ2では、1回に1枚しかひけません）

最終的に、発想トランプは「3枚」で役カード「1枚」分とカウントします。

勝敗は役カードの多さで決まります。なので出来るだけ役カードを、実施してください。

ゲーム時間は10分です。

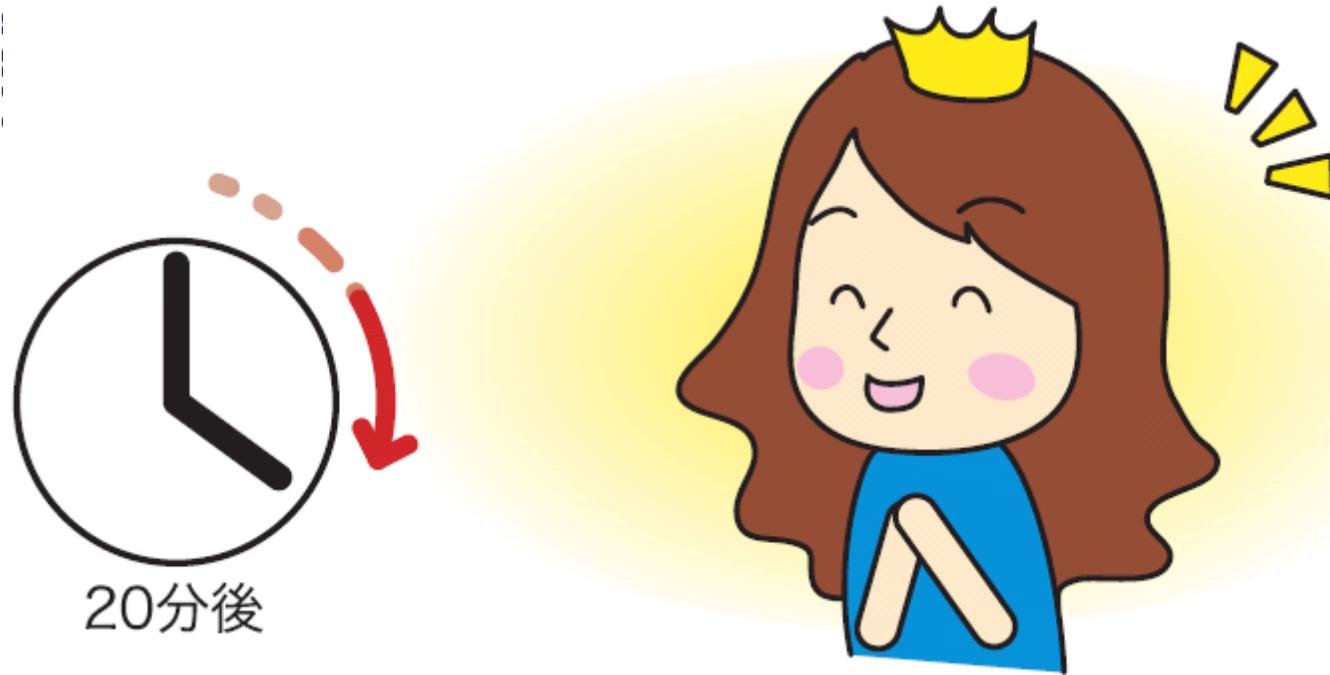
30秒の持ち時間は目安ですので各テーブルで、適当にもしくは、厳密にでもいいですが、管理してください。

「プレイズ・ファースト」はフェーズ2も続けてください。

では開始です！

4

ゲーム終了



手元に最も多くカードがある人が優勝です。

時間的に余裕があれば、
想像力をくすぐる罰ゲームを実施します。

優勝した人に拍手！そして、その人は、罰
ゲームリストから1つ選びます。

最もカードの少ない人（同点ならジャンケン）は
その指示の内容を実施します。

時間は選ぶ時間も含めて2分間です。
（選ぶのが遅いと時間切れになります）



時間があれば、テーマを変えて
繰り返しチャレンジしてみましょう。

また、カードになれてきたら

「全員モード」なども含めた本格ルール（説明書）で実施し、
ブレインストーミングの心理様式を、本格的に体験してください。