

初めての時の進行用スライド

ブレスタター

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自由にお使いください。
商品・書籍への転載の場合はご確認ください。

まずテストプレイをします。

代表1チームで。

皆でそこに集まります。

手順 1

4人組みになる。

進行・時計・記録係として
更に1名加わるとスムーズです。

手順 2

箱から中身を出す。

カードの文言を見ても結構です。

シート類は広げ、

カードは袋から出します。

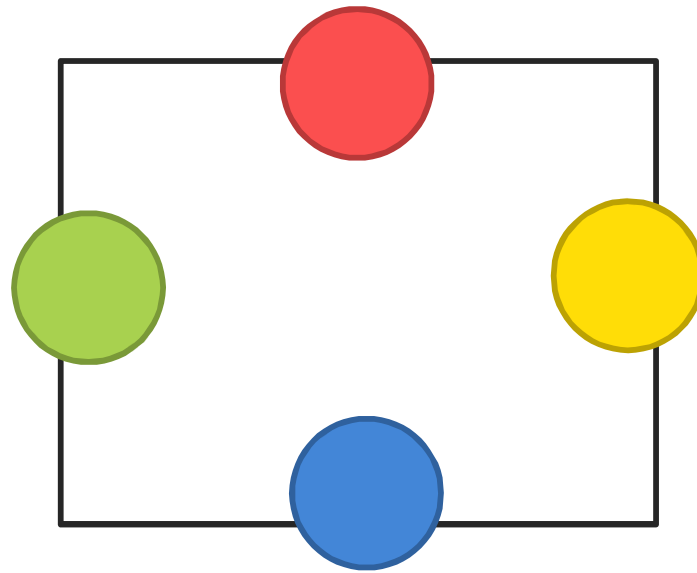
手順 3

じゃんけんをする。

勝った人は、バッジを1つ選び、
残りをメンバーに配ります。

お薦めの配置 → [次項]

お薦めの配置 [赤→黄→青→緑]



例：「青」を選んだなら
時計回りに「緑」「赤」「黄」
を渡します。

手順 4

役カードを並べる。

自分の色のカード（10枚）を手元に並べます。

その中の「全員モード」（4枚）袋にしまいます。

手順 5

TOIカードを並べる。

TOIカード（50枚ある）をよく
きって、一人5枚ずつ取ります。
手元に並べます。

手順 6

テーマを決める

テーマリスト・シートを見て、
せーので一斉に指差します。
決まらない時は10番を選びます

さて、いよいよスタートです。

先のじゃんけんで
勝った方から
始めます。

手順7 (1週目)

TOIカードを使う。

TOIカードの文面から発想し
テーマに即したアイデアを
発言します。

手順 7 補足

1人の持ち時間は30秒。

アイデアを発言できたら
そのカードを場に捨てます。

できない時はパスです。山から
1枚、TOIカードを取ります。

手順 7 補足 2

番は、順に時計周りに進みます。

1周するまで、続けます。

手順 8 (2週目)

役カードを使う

カードに指示が書かれています。

指示内容に沿って30秒以内に
発言できればカードを捨てます。

手順 8 補足

黄・緑・青は、指示内容に沿って
アイデアを発言します。

赤は、指示内容に沿って
出されたアイデアを褒めます。

手順 8 補足 2

赤は、特別な役があります。

誰かが「批判」をしたら

「今は批判禁止ですよ」と言い
赤のカードを1枚捨てます。

手順 8 補足 3

このゲームは終了時にカードが最も少ない人が勝ちです。

赤がどんどん有利になるのを防ぐために「批判」をしないようにしましょう。

慣れるまでの進行のコツ

アイデアの内容が
だいたいOKなら
OKとして結構です。
気軽に進めます。

手順9 (3順目～)

カードを使う

3順目以降は、「TOI」「役」のどちらのカードでも結構です。

テストプレイでは
3項目はしません。

次の4枚の「補足」を説明し、
テストプレイを終了します。

補足 1

自分の番以外の時も
どんどん発言して結構です。
相槌・肯定的なあいので・
便乗したアイデア、を出すことは
良い効果があります。

(自分の番で、発言も出しやすくなる効果もあります。)

補足 2

活発にアイデアを出すことは、
好ましいことであり、
推奨します。

しかし、自分の番でない時は、
アイデアを発言しても
カードは減らしません。

補足 3

ゲームは
「15分経過する」
か
「カードを使いきる人が出た」
時点で
1ラウンド終了です。

補足 4

1ラウンド終了後、
カードの最も多い人に
知的な罰ゲームがあります。

負けないように、
できるだけパスをせず
アイデアを出しましょう。

以上がテストプレイです。

ここまで、
5分～10分です。

ここからは、
各グループで
同様に実践します。

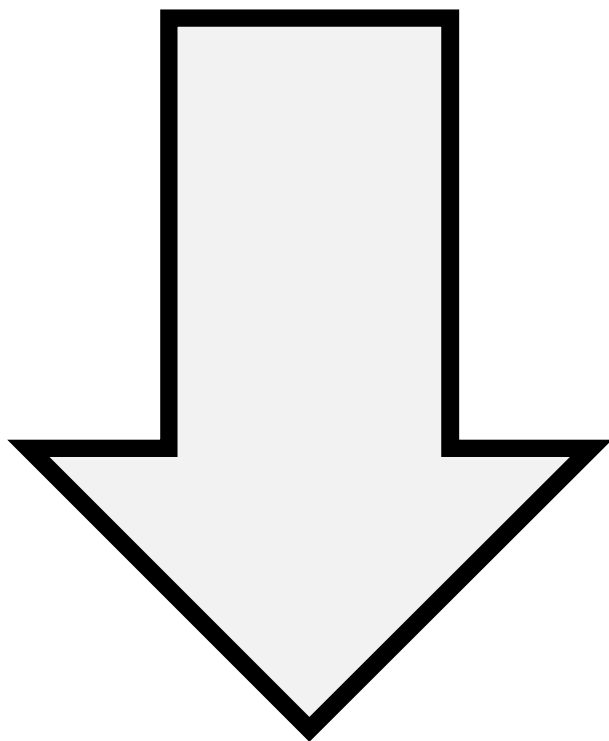
(もし進行役の方がいれば)

進行役の方は
迷ったら
クイックルールを
見て進めます。

会話ゲームだ、ととらえて
楽しく進めることが効果的です。

判断に迷ったら、
ルールを、
独自に作っても
結構です。

資料



クイックルール
です。

印刷する場合
A3、カラーが
お薦めです。

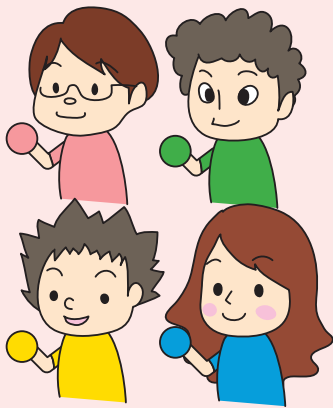
5分ではじめるブレスター ブレスター・クイックルール

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。



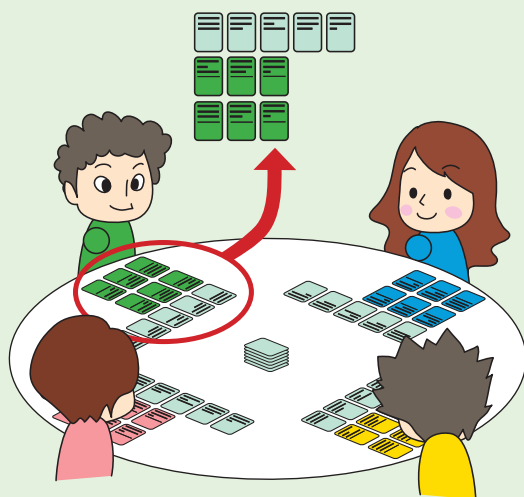
3 TOIカードを並べる

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
中央に積んでおきます。



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。

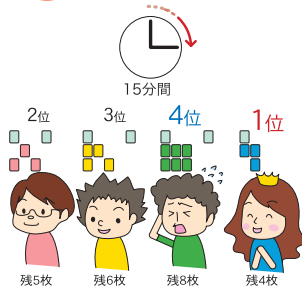
皆が「どれでもいい」という場合や、
1分たって、決まらない場合は、
10番のテーマ (歯ブラシ) を
選択します。

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!



5-1~5-8(裏面)まで
読み上げてから
スタートしてください

5-1 勝利条件

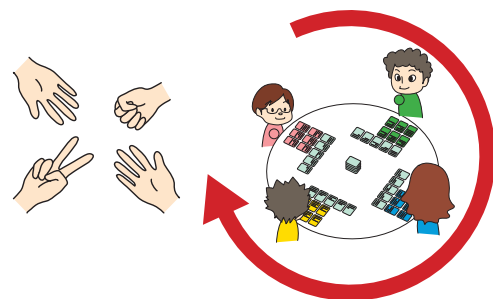
ゲーム開始15分後、
手元のカードの最も多い人が負けです。

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

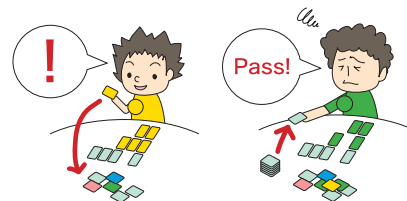
じゃんけんをします。

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枚ひくことになります。(1枚増)

なお、30秒以内に発言を始められない場合も
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」
とを感じるもので、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。

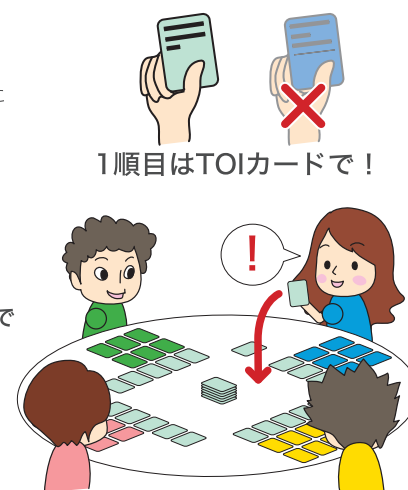
5-4 進め方 (1順目)

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~)

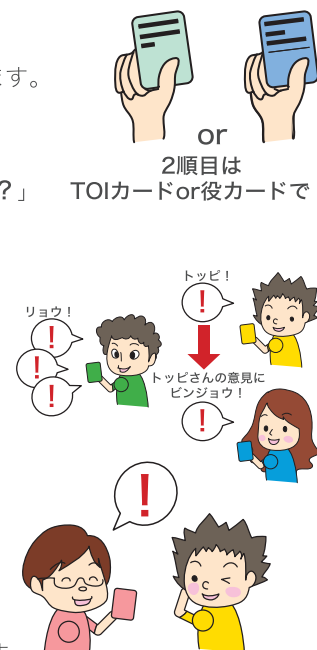
2順目からは、TOIカードか役カード、好きな方を使います。

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、今からでも出来そうだから」
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。

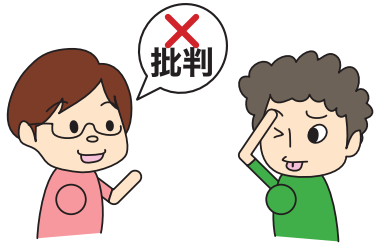
役カードの内容を実行しつつ、手持ちのTOIカードの内容に関連したものならば、そのTOIカードも一緒に捨てるができます。(有利になります)



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・口にしやすくなります。



なお、合の手のついでに、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。

そこがない場合は、そのつど、話し合っ、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

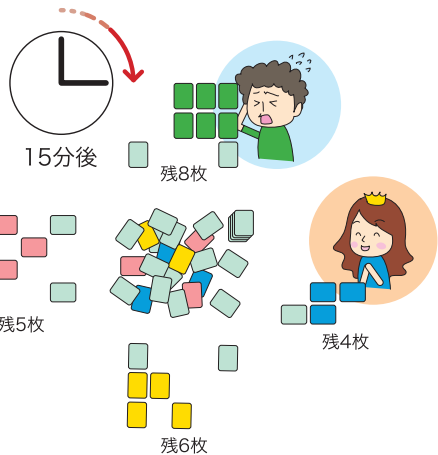
時間が来たら、きりの良いところで終了し、手元のカード枚数を数えます。

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、罰ゲームを一つ選んでください。

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、苦しくなってきましたが、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

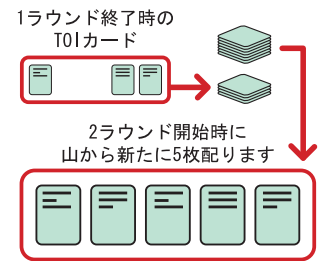
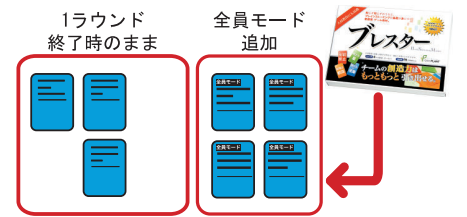
役カードは、手元に残ったものに、先ほど箱にしまった「全員モード」の4枚を加えます。

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、手順をシンプルするために、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。

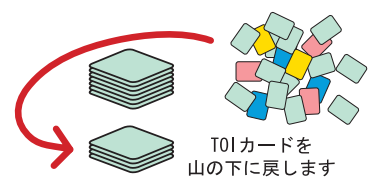
さらに時間があれば、最後のラウンド(第3ラウンド)を行います。

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

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。