

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1.2

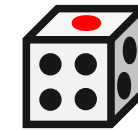
推奨人数：4人（2人～6人も可）

# 以下のアイテムを用意します。

- ブレスター



- サイコロ (1~6をランダムに出せるものであれば何でも結構です)



- シート ブレスター・ライトバージョン1.2

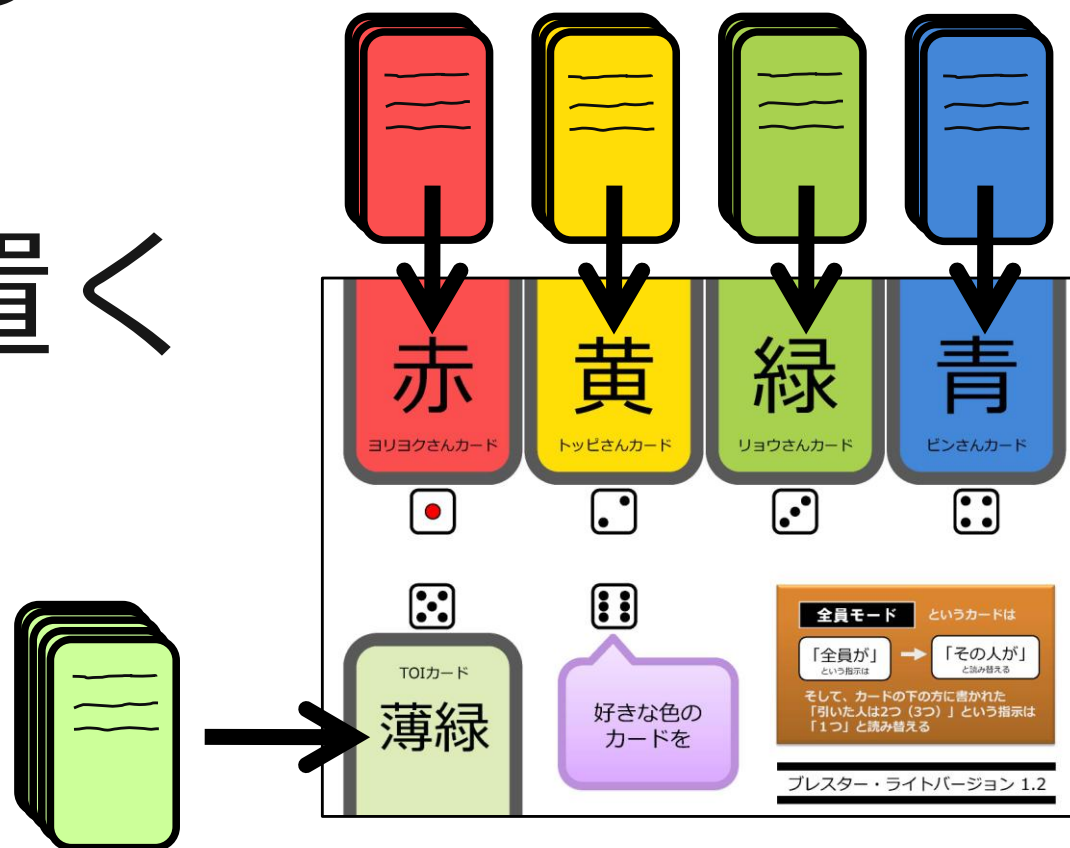


無料Download

<http://www.ideaplant.jp/>

# 1.

カードを  
シャッフルし  
表にして  
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

# 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、「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) カード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。

30秒以内に**言えなかったら、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 = 2分

**プレイ時間 = 20分**      時間がなければ **10分でもOK**

## 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。

正式版では戦略的なカードなのですが、進行が複雑になるので

ここでは、普通のカードと同じ扱いにします。

## —— ゲームの効果を促進するコツ ——

- 自分の番ではない時は、他の人の出したアイデアの良いところや、アイデアの持つ潜在的な可能性を見つけて、コメントします。
- それにより、発想しやすい場を作れます。自分の番でもスムーズに発言できます。
- 6の目の時は、どのカードでも結構ですが迷った時は「赤」か「青」がオススメです。



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

ブレスターが、多くの方にとって、  
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

---

■ 補足

---

- この資料及びシートは勉強会やワークショップなどでご自由にお使いください。
- ブレスターは、Amazon.co.jp等で入手できます。

---

■ 発行者情報

---

- 発行者：石井力重（アイデアプラント）
- 感想、質問などは [rikie.ishii@gmail.com](mailto:rikie.ishii@gmail.com)までぜひ、お寄せ下さい。
- アイデアプラント <http://www.ideaplant.jp/>

創造的な人や組織が次々と生れてくる社会を創りたい

