

二つ目 寝をする。
(夢のもやもや感かい
よい)

うそくをつけて
食事をする。

部屋のお掃除

暗闇で音楽を聞く
(五感のどれかをシット
アウトする)

創造的に考えるために
するといい事

満員電車で人間観察

夜中に1人でお酒
を飲んで、音楽を聞く

白い紙に色々なペン
や絵の具をだして、
絵をならべる。

かび掃除
(無になれる。
二つ目の世界に思いを
はせる)

。 テーマについて

情報を収集する

知識

。 逆の立場に立てる

考え方

意見を聞く

。 見下す（嘲笑する）

ひらめく

して事を

Xモリ=残り

芸術的な物に

触れる

音楽

e.t.c

絵画

創造的に考えるためには
すごい事

。 不可能だと思ふ事を

引導してくれる

失敗するとと思う事 同じ

。 义理ではない事を

引導する

異業種の人と交流する

。 まとめ（返答する）

、散歩

・ディズニーランド
→

- 人との会話
- 人への会話
- 友達の言葉を入力 (2, 7)
- 全く理解しない場合、音声入力

本丸

まち合せで待つ間

創造的思考のための
手書き入力

風呂に入る

食堂で料理を出したら
机

電車の中

ねこ直前
ねこねこ

おいしいコーヒーを
飲む

青空を見る

テーマを持って
街中を見る

お風呂に長く
つかる。

創造的に考える為に
するといいこと

遠くへ行く

良い香りを
かいひリラックス

良く寝る

全く理解しない
昔この人のブログを
読む

一人で酒を飲む

思ふことはない
瓶は空く

思ふことはない
人は空す

一人で吸う

倉庫の二箱のみ
吸うと空になる

用意は見え

川の土手をぬる

泥棒がぬる

散歩する

子 - 223882

尋 - 考えよ

いろい・3¹⁸

方向から見つかる

尋 - 考えよ

う、T: 人言ふか?

新しい発想で

一睡寝る

創造的に考える
ためであるといふこと

関連つなごとを
組み合せること

みじ

雜音を入れる

気分を変えます

他の意見を聞く

APPを使う舞台
を決める

TV見る

三省堂書店

CEの方へ
本店

創造的に考える
ためになると
良いこと

図解する

おもしろいもの
食べ物

1~2晩寝がいる

APPを提供する
相手の身になる

黒板立場の人たちを
たぐひで見ておこう。

ニューキック

散歩する

ランクム
ネット投票

創造的に考える
ためには
するといいこと

サラナに入り
ながら

ストレッチ

好きな音楽
を聞く。

逆立つ

いじいろな情報を集める
ため いじいろなモノ、メディア
に触れる

あまり深く考えずに
たこさん いじいろなことを
見えてみる

描いて書いて
考える。
見え文化する。絵を書く。

いじいろな人と
話をする。



創造的に考えるために
「するといいこと」

目的を考える
「なんのために」「誰のために
に」 実極どうなって
いたいのかを想像する。

自分一人で 深く静かに
考える 時間を持つ

寝ている時、休んでいる時
「う」と鬼いついたことを
大事にする

連想する 2つ以上のこと
2つ以上のことを組み合
せて考える

花見(はーとみかめ).

ねこと.

猫(ねこ).

電車(でんしゃ).

バス(バス).

空(そら). 人間(じんげん)

ひなまどり.

創造的(さうぞうてき)に考(かん)え

たれいに

すすと いふこと.

音楽(おんがく)

走り出(で)から.

考(かん)え. 行(い)き方(か).

△△△かぎ といひだ.

匂(にお)い. といひだ.

~~匂(にお)い~~

人を離(はな)す.

運動

筋引地
毛細管 \Rightarrow サニホ

体調

スイミング

発場(発想の場所)

お風呂 = 温泉

温泉 = 水の階段

欲求(マスロー)

生命 \Rightarrow 食事と休憩

気分

行々々ス \Leftrightarrow 集中
削減(

食事

甘い物 \times お茶紅茶
(スイーツ)

博物館へ行く

SF映画を見た

皮膚のあります
精神を検査して
参考にする。

図書館、本屋へ行く。

創造的に考証していく
ことの大事。

人に会って話を聞く。
ライカ、ニコン見る。

ナゼ、なんでと。
考証するにす。

おでかけしたが山川でそ
うじて他の方法で考證す

外部検査は10P位まで
といふ見方。

時間的 よう子を持つ.

仕事へはす.

旅行.

(環境を変える.)

時間

博物館
サウスのもの.

遊ぶ.

遊び心のある空間.

創造的に考えたりにすること

いいこと.

人や物をよく観察する.

どうして なぜか 構造になっているかを
考ふ.

異性、子供、老人の立場で

考ふ.(年齢差立場).

運動.

> ジョギング

> 水泳

よく寝る.

人や物をよく観察する.

どうして なぜか 構造になっているかを
考ふ.

リラックスする.

> 風呂.

本を読む。

散歩する。

何かを見つける。

いつも違う。

電車の

広告を

読む。

ハサミで

絵を描いてみる。

図

2.1°

創造的

考案ため

する。いいこと

1.0 2.1°. と

わかりやすく。



リラックスする。

一緒に

仲間と 考えてみる。

おもしろい!

おもしろい!

考案したこと

全然違う分野の

ことを覚えてみる。

<?+0.3>

想像 標記

步く。

記入
する
描く

手書き
の
文章

創造的
思考の
方法

言葉
の
世界

理由を教える

やるやく
感じる

組み立てる

セミナー講演会に行き

場所を変える。

マインドマップ

散歩の遊び
走る

創造的に考える
ためにするといふこと。

音楽をかける

1人きりになる

ひとり遊び

蜘蛛等の切り抜きを
バラバラとながめる

マイドリーズ

ハーネット

寝る前にモウルマス

歩きまわる

創造的行動のこと

因縁について歩く

雑誌「ほの見る

→ 関係性から
切り口を変えてヒントを得る

人に話してみる

何かと何かを
組み合わせる

人と話す

HOT

コーヒーを飲む

静かな部屋

寝ながら考える

創造的思考のため

まとめてと

手を動かす

→思ひ出す手写い書き

また関係はいことを
する。

散歩する

人と觀察する。

外出する

(初めて行くところ)

体を重力かす

紙に書き出す

自分の周囲を

観察する

創造的に考えるために

するといいこと

掃除する

色を使い分けて

メモする

日記(ブログ)に

まとめる

◆ 数字に

置き換える

書く

寝る

散歩をする

運転する

創造的

~~思考~~

するといいこと

ネットワーク

適当になる

大詫

マジック

ト いし

ヘッド (= λ)

電子用

電車二等

乗車ます

電車二等

何キ(ち)

アリスークス/Angr

イードネット

人の意見を
聞く..

気分転換を
(?) する.

寝る.

ほーー、とすよ.

創造的思考をするといふこと.

色々な良い
例を見よ.

美味しいものを
食べる.

○ とにかく
形はしてある.

喜び出す.

絵を描く



（りがめう）



休息する 起る
（くわらそる）

散歩する

創造的に考えるために
すること

休むと創意活動をする

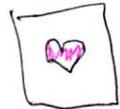
あけぼの
（あけぼの）
（みあわせ）

体を動かす

人と話す。

筆記も カード
（ひき） ～～～
（かきかう）

ランプを点す
（はんぱうをてんす）



～～～～～～～～～～～～～～

楽しい気分 =
自分

Recreational
時間を過ぐす。

他人のアイデアを
全て肯定して
自分が促進する。

好きなことに
集中する

創造的 = 考える
こと = いいこと

世界中の
3人の価値観
を体感する

独自性を
ほのりに思つ。

会話を
楽しむ。

反射的に
反応する

ホールに行く

→ゼロにする
→無あたま

くつつけみる

→BM × BM
→人 × 人
→モ/×モ)

人と話す

創造的に考える

ために

などイイ!こと

歩き回る

どんどん出す

→書く
→声に出す

色々な観点で
みてみる

雑音に耳を

→音楽
→環境
→水

カラーを使う

見.. 7/11:22

3C-1, XE13

「3人は集まつて、何が？」

被災的・被災的に

違う十七利湯の子の匂
臭い・臭い・臭い

「3人は場所で、何？」

創造的・考案的・ために
するこ 〜〜こ

コト・物事・人間の「」
△
創造

道具を使ひな?

道具は何を使ひ?
工具

X用意する・用意する。
読み方: 用意する。

黒板 $\angle 1 = \angle 2$

すべて同じ 30°

$\angle = 70^\circ$ とする。

人を言ふ。

113...ウス \angle まよ "Ba" と

~~まよ~~

\rightarrow $\angle 1 = \angle 2$ 身を運ぶ。

創造的 \rightarrow 考え方 \rightarrow $\angle 1 =$

まよ $\angle 1 = \angle 2$.

~~まよ~~ $\angle 2 = \angle 3$ \angle

~~まよ~~

制約 \rightarrow $\angle 3$.

~~ドロボウ~~ \rightarrow ~~まよ~~

構造化 \rightarrow 2. 足はまよ \rightarrow 3. まよ

眠ることはまよ \rightarrow 仮眠とは。

~~ドロボウ~~ \rightarrow まよ。

二歩手 \rightarrow 考え方 \rightarrow まよ

幸運 \rightarrow 情報局 \rightarrow 組合 \rightarrow まよ

感

ある人

シロウモス

体を動かす

(ストレチング)

色と分野。

本を読む

創造的思考技術

お絵かき

人を話して聞く

買い物をする

(ウイドショーニング)

旅をする

（Xの制限を
なげた）
かえり

身体
動かす

（風 やちこ
左ここや）

会話が左
そのさ
れ 終わる

会話が
来たる
あと いいこ

3. な~く
左反対左
ESなんと言ふ

（工作ア
ナ）た
場面を思出す

会話がいい
こと
ある

新しい
場所へ
行く

3. エルのアートボーカル

風呂の中アートボーカル

人々の雜談

2. 犬の耳の音

創造的思考アートボーカル
音楽家

歌の中エスカレート

人の音を聞く

タフ-+エレ

no
rules.

師匠(じきょう)を
つくる。

音楽など芸術に触れて
感受性を豊かにする。

「何かのT-ache」
何か(T-ache)と思う。
課題をベースに。

自由(T-ache)
と自覺する。
△ β

連想(T-ache)
△ △ △ △ △

自分なりの、意未付けを
して、行動する。
ネーミングする。

失敗を 慎めない。

創造的思考を3段階
する。
すなはち

体を動かす。



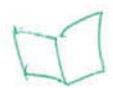
街を歩く。



一度 浪子


人と話す。


~~ストラト~~
3段用BGMを
かける

本を多く読み
インプット 

ひたすら考える


田
マイントマト
栽培方法

創造的思考五子登科
了不起的一事

「今、次 - 五子 -
大今 - 二子 - .

考元... 仁愛の心
五子登科
了不起 - .

~~五子登科~~ 過去五指の返し。
Evernote
日記
Log

書出で一族 - 五子 -

人五指 - 五子 -
仁者。

タメ - 時間制限.
計時 - 5分 < 25分.

走る ← 無気力
無心・怠け子。

眠。

甘いものを食べる。

知らない情報をまとめる。
何を伝えたいか考へる。
「何が何を教えるか
誰がいつ？」

工具を見る。(いれる)

気が知れた人に会に行く。
(会ってもらう。気がく)。

無音にする。

犬と散歩に行く。

目的は成功する。

図のものいふ本を読む。