

1

Ideatrump & Brainstorm Card workshop

2012/5/26 @嶺南大学 (慶山市, 韓国)

アイデアプラント (仙台市,日本)
代表 石井力重

game1

Ideatrump

(まずは発想力の準備運動)

Ideatrump

これは、発想を助ける観点が書かれたトランプです。

A ♠ 誰かと、一緒にやる	2 ♠ なにかを、増やす	3 ♠ なにかを、減らす	4 ♠ 少し、形を変える	5 ♠ なにかを、短くする	6 ♠ すぐできるようなやり方に、変える	7 ♠ なにかと、組み合わせる	8 ♠ なにかの動きと、一緒にやる	9 ♠ ならべ方を、変える	10 ♠ 時間をくぐる	J ♠ なにかを、裏返しにする	Q ♠ できるだけ、大事なものを使う	K ♠ 似たものを、ヒントにする
A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K	A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K											

A ♥	2 ♥	3 ♥	4 ♥	5 ♥	6 ♥	7 ♥	8 ♥	10 ♥	9 ♥	J ♥	Q ♥	K ♥
なにかを、他の人にあげてしまう	なにかを、まぜる	なにかを、削る	少し、高さを変える	できるだけ、小さくする	なにかを取り除いて、簡単にする	組み合わせ方を変える	なにかの材料と、一緒に使う	やり方の、順番を変える	置く場所を、変える	向きを、逆にする	皆が、大事にしたいと思うものをつくる	少しづつ、解決する

A ◆	2 ◆	3 ◆	4 ◆	5 ◆	6 ◆	7 ◆	8 ◆	9 ◆	10 ◆	J ◆	Q ◆	K ◆
誰かのやることを、いつもと変える なにかを、加える なにかを、少な目にする なにかの色を変える 材料を変える 大事ではないものを取り除く なにかを、代わりに使う なにかの用事と、一緒にやる なにかをどけて、別のもの置く 繰り返し、なにかが起こるようにする 順番を、逆にする 一番大事なもの以外はあきらめる 少し、意味を変える	なにかを、加える	なにかを、少な目にする	なにかの色を変える	材料を変える	大事ではないものを取り除く	なにかを、代わりに使う	なにかの用事と、一緒にやる	なにかをどけて、別のもの置く	繰り返し、なにかが起こるようにする	順番を、逆にする	一番大事なもの以外はあきらめる	少し、意味を変える

A ♣	2 ♣	3 ♣	4 ♣	5 ♣	6 ♣	7 ♣	8 ♣	9 ♣	10 ♣	J ♣	Q ♣	K ♣
みんなで、一緒にやる いっしょにやる	重くする おもいこする	軽くする かるこする	少し、音を変える すこし、おとをかえる	強いものを使う つよいものを使う	なにかを、取りかえる なにかを、とりかえる	結びつけて、 一つにする くわづけて、 ひとつにする	なにかの目的と、 一緒にやる のひくわいと、 いっしょにやる	場所を小さく分ける ばしょをくわいくぶける	前にあったことを、 ヒントにする まえにあつたこと、 ひントにする	逆の目的に使う さかのひくわいに つかう	手に入りにくい ものの、作る てのひいりにくい もの、つくる	他の使い道を考える ほかのつかいかたを おもふ

1. テーマリストから、グループで一つ 発想のお題を決めます (90秒)

朝早く起きるには
どうすればいいか？

お金を貯めるには
どうすればいいか？

授業・仕事中に眠くならな
いようにするには？

歯ブラシを50%長持ち
させるには？

部屋をいつもきれいな
状態にしておくには？

2. トランプを拡げ  ジャンケン。

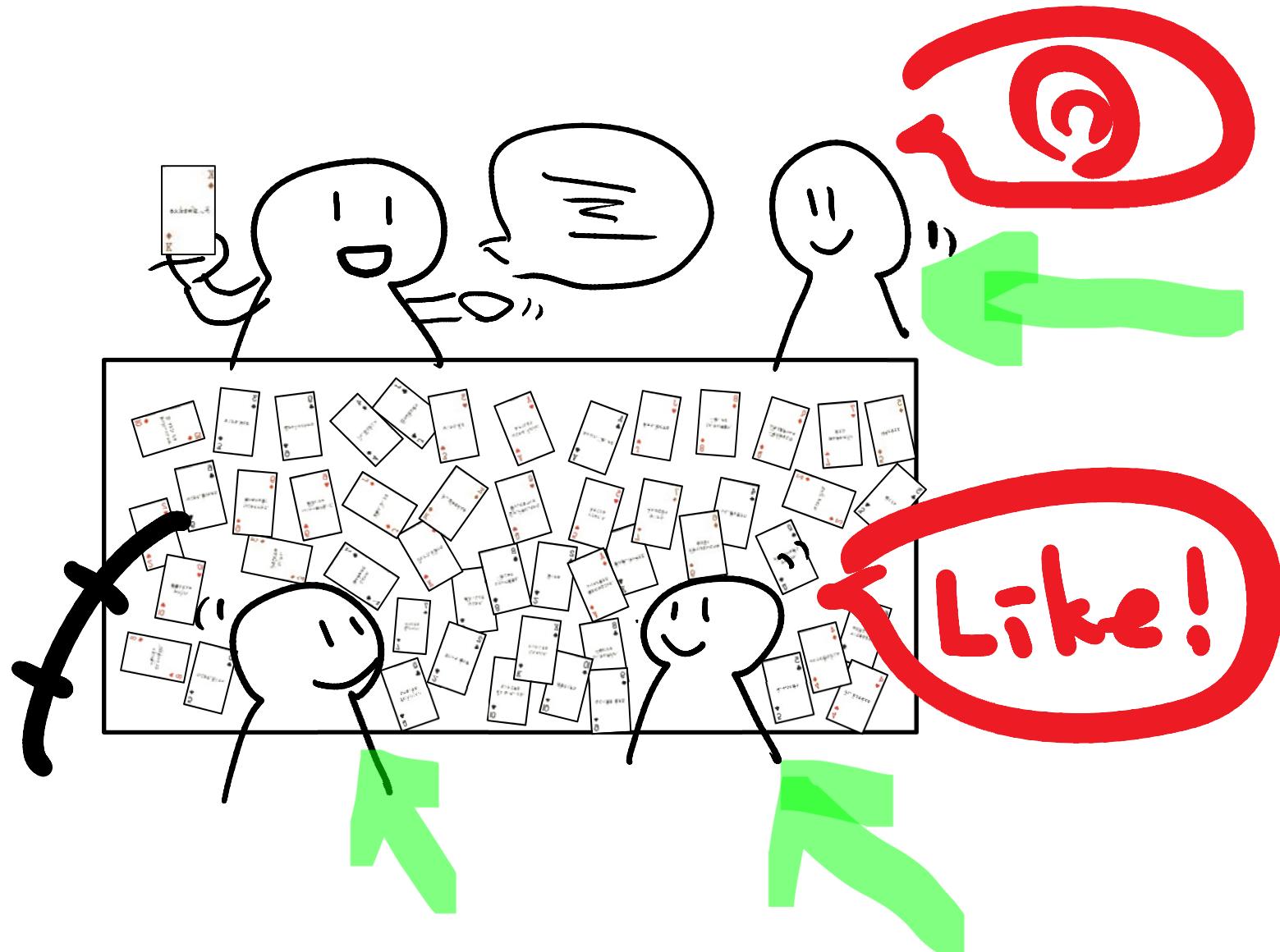
一番勝った人から、以降、番は時計回り。
番では、30秒の持ち時間があります。

アイデアトランプを取りつつ、
その切り口でアイデアを言います。
(30秒間、何枚でもとれます)



3. 番じゃない人は・・・

番の人が出すアイデアの良い所をコメントすると、場が盛り上がり、アイデアを出しやすくなります。
(ただし、短めに。番の人の持ち時間はその間も減りますので)



4. ゲームが進むと、徐々に苦しくなっていきますが
無理矢理にでも、アイデアをだし、たくさん獲得しよう。

Game1は「**8分間**」で、終了。

獲得枚数の最も多いが勝ち。

その人に拍手！

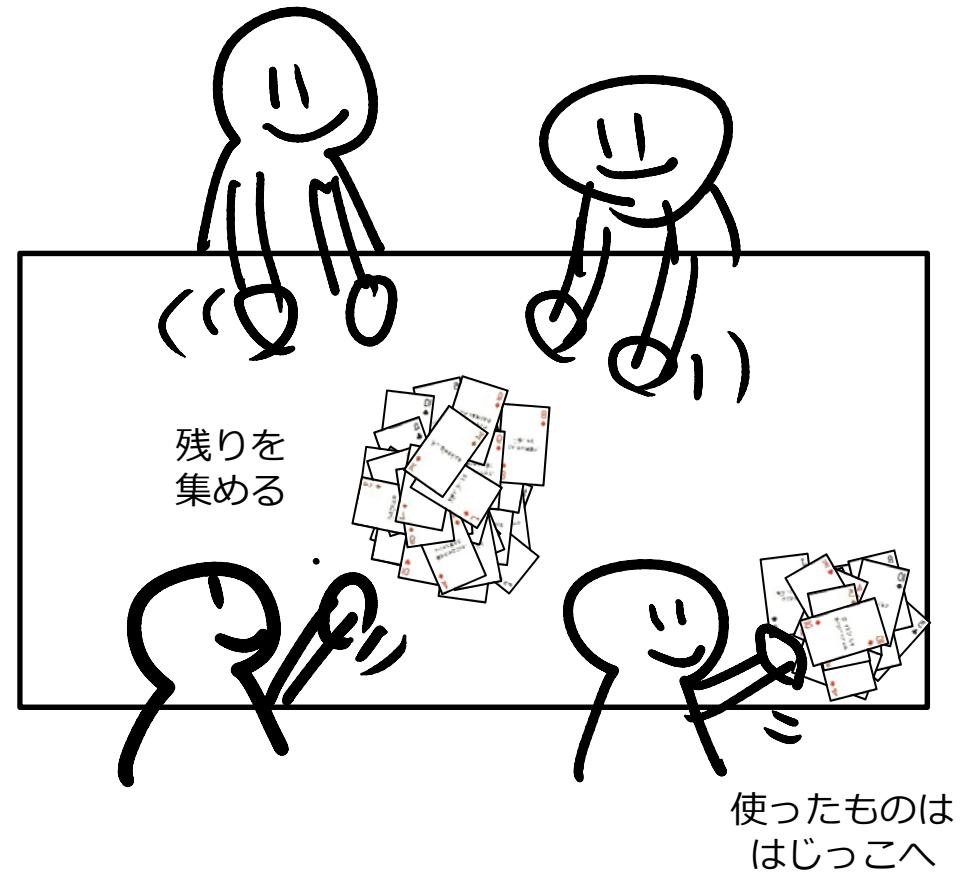
Game2への準備

場に残ったトランプは・・・

Game2で使います。
机の中央に集めます。

各人が獲得した札は・・・

Game2では使いません。
集めて、場から外します。
(Game1の勝ち点は、
Game2に引き継ぎません)



Gameの発想テーマは、
同じ（継続）
or **別のもの（選びなおす）**
どちらでも結構です。

・継続すると・・・

少し苦しくなりますが、
独創的なアイデアが時々出ます。

・選びなおすと・・・

出しやすいです。

メンバーで話し合って決めます（90秒）

朝早く起きるには
どうすればいいか？

お金を貯めるには
どうすればいいか？

授業・仕事中に眠くなら
ないようにするには？

歯ブラシを50%長持ち
させるには？

部屋をいつもきれいな
状態にしておくには？

game2

Brainstorm Card

(Brainstormを自然と体験するゲーム)

Brainstorm Card



誰かのアイデアの良い所に目を向けて、それをコメントします。

Mood Maker



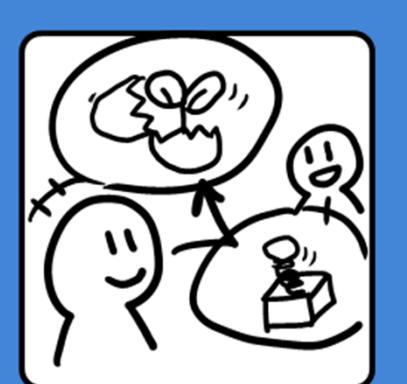
実現性が低くそうな、突飛なアイデアを出す。

Free Thinker



質にこだわらず、平凡なアイデアをたくさん出す（2個以上出す）。

Mighty Maxer



誰かのアイデアの面白い所を見つけ、それをヒントにしてアイデアを出す。

Giant Rider

この4色カードはBrainstormのルールを、ゲームの役にしたものです。

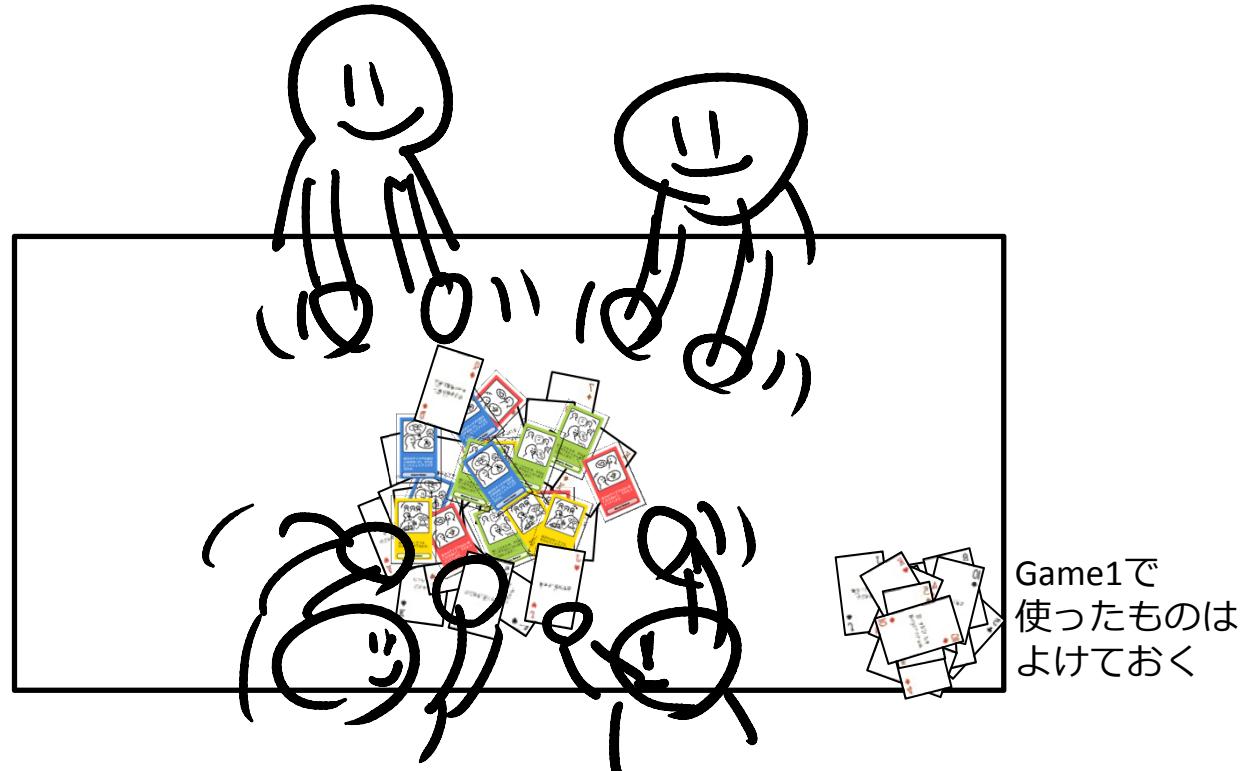
Mood Maker、Free Thinker、Mighty Maxer、Giant Riderです。

引いた時、カードに書いてある指示内容（コメントする／アイデアを出す）を実行できれば、そのカードを獲得できます。

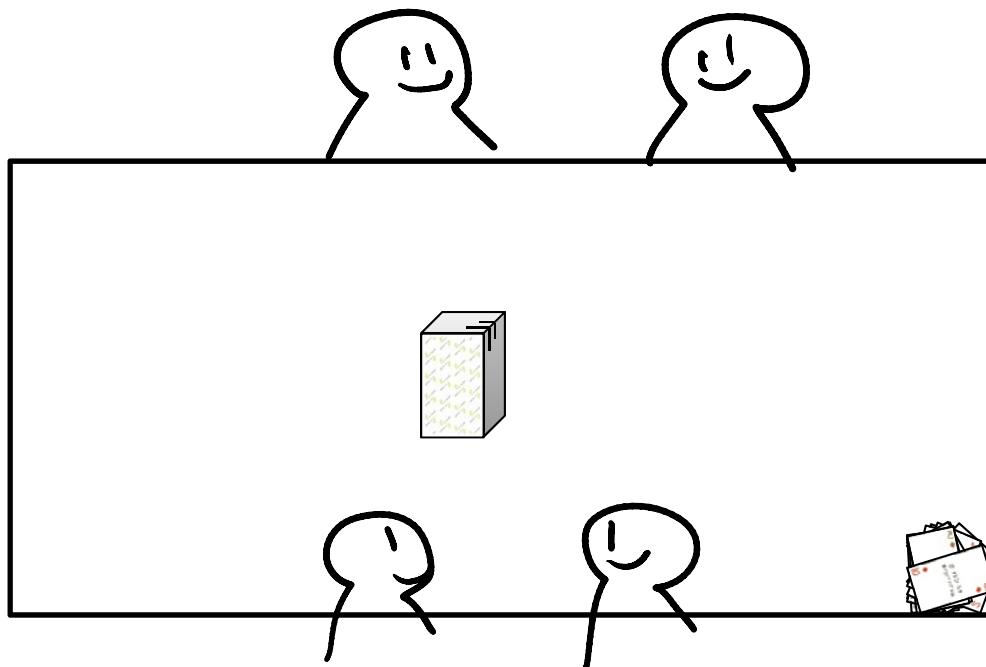
頑張ってたくさん獲得してください。

準備：

Brainstorming Card (4色×4) と
Game1で残ったIdea trumpを
よく混ぜます。



集めて、伏せて、
一つの山にします。



プレイ方法：

まず、ジャンケン。

一番勝った人から、以降、番は時計回り。

番では、1分間、持ち時間があります。

ゲームは4周（**16分間**）で終了。

1) 番の人は、
山の上から3枚引き、
場に出します。

注：最初の1回だけは



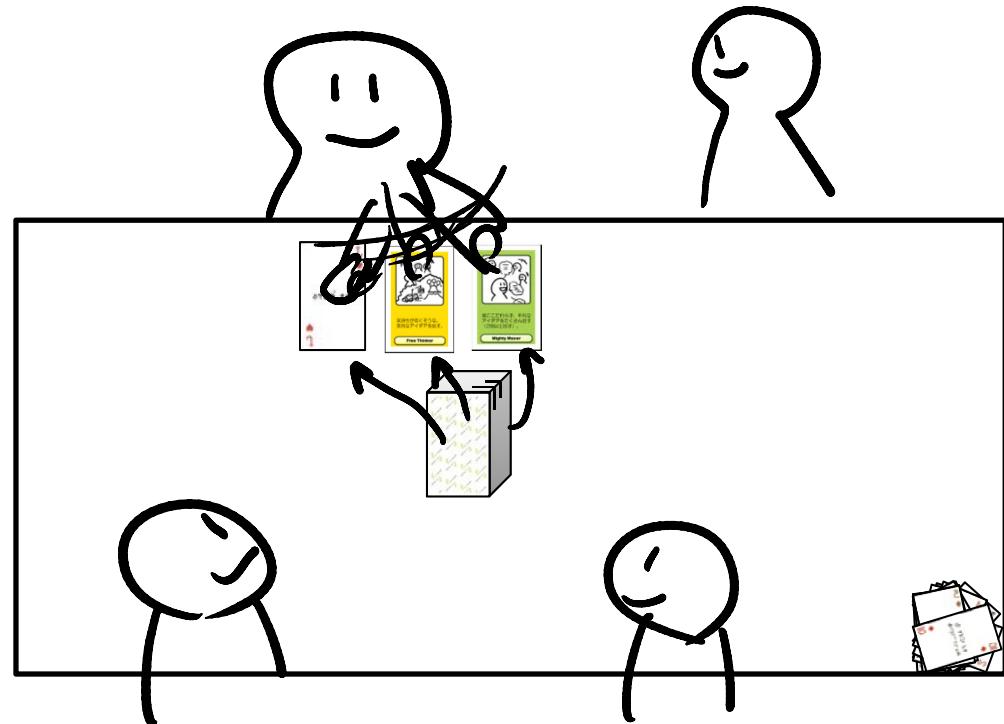
と



は、使えません。

出た場合は下へ戻し、
新たに引き、

「赤」と「青」以外で3枚になるようにします。



2) 3枚のうち、
どれから使っても結構です。
1枚ずつ実行します。

Brainstorm Card は・・・

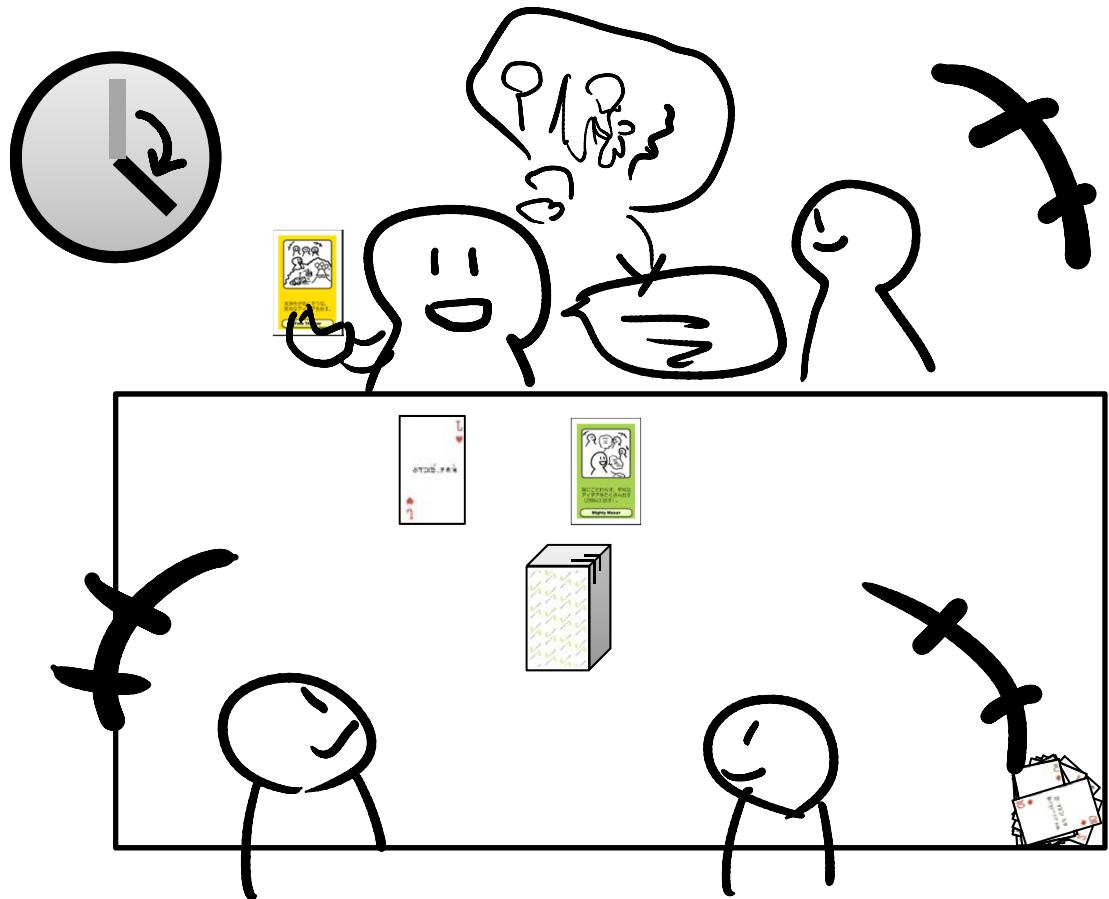
**指示内容が実施できれば
獲得できます。**

Ideatrump は・・・

**書かれているフレーズを
発想の切り口にして
アイデアを出せば
獲得できます。**

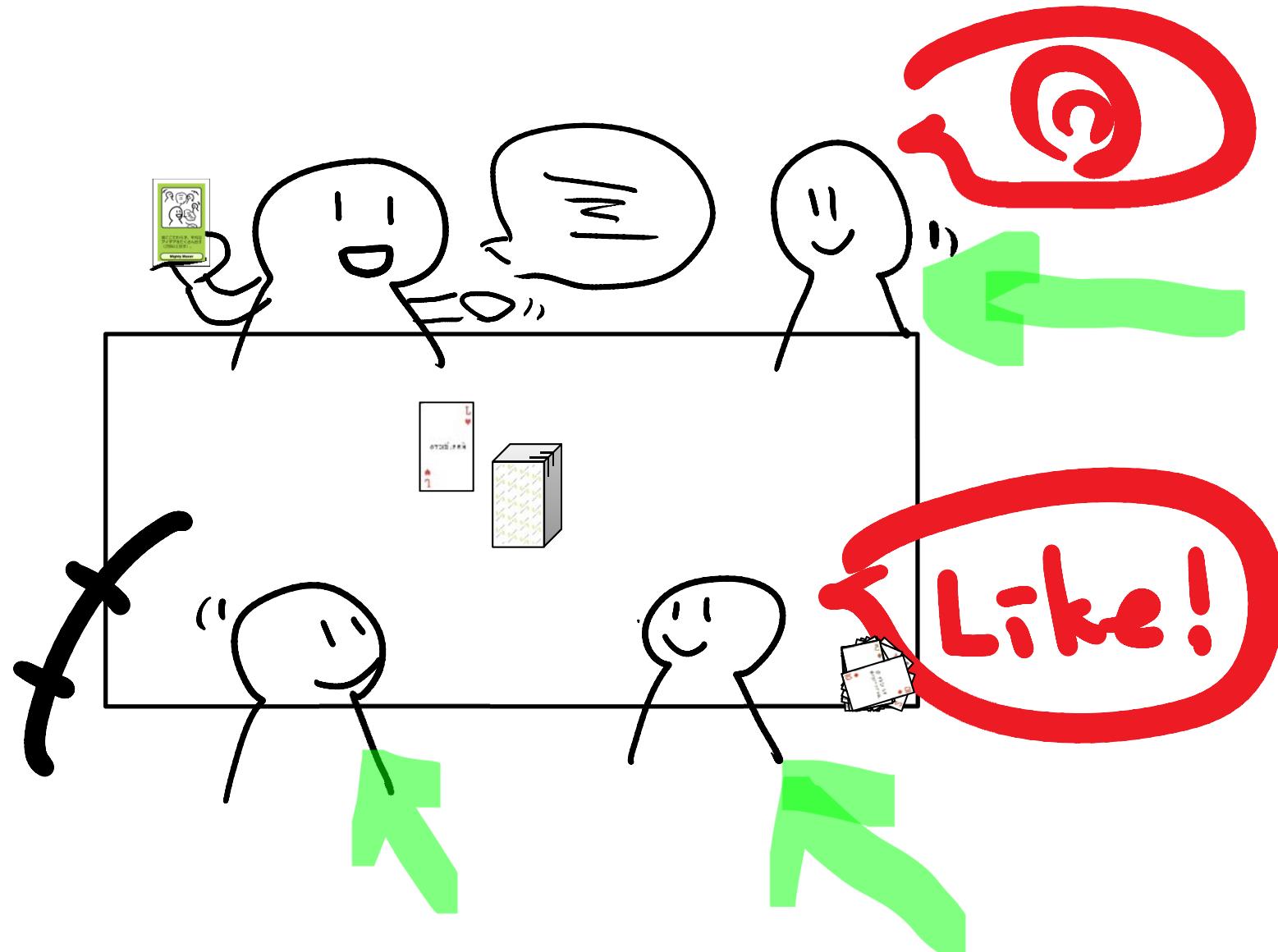
制限時間（1分間）が過ぎたらそこまでです。

獲得できなかったものは山の下へ入れます。
逆に、1分たたずに三枚とも獲得した場合は、
時間が残っていても、次の人に番が移ります。



3) 番じゃない人は・・・

番の人が出すアイデアの良い所をコメントすると、場が盛り上がり、アイデアを出しやすくなります。
(ただし、短めに。番の人の持ち時間はその間も減りますので)



4) 4周が終わったところで
ゲーム終了です (約: 16分間)

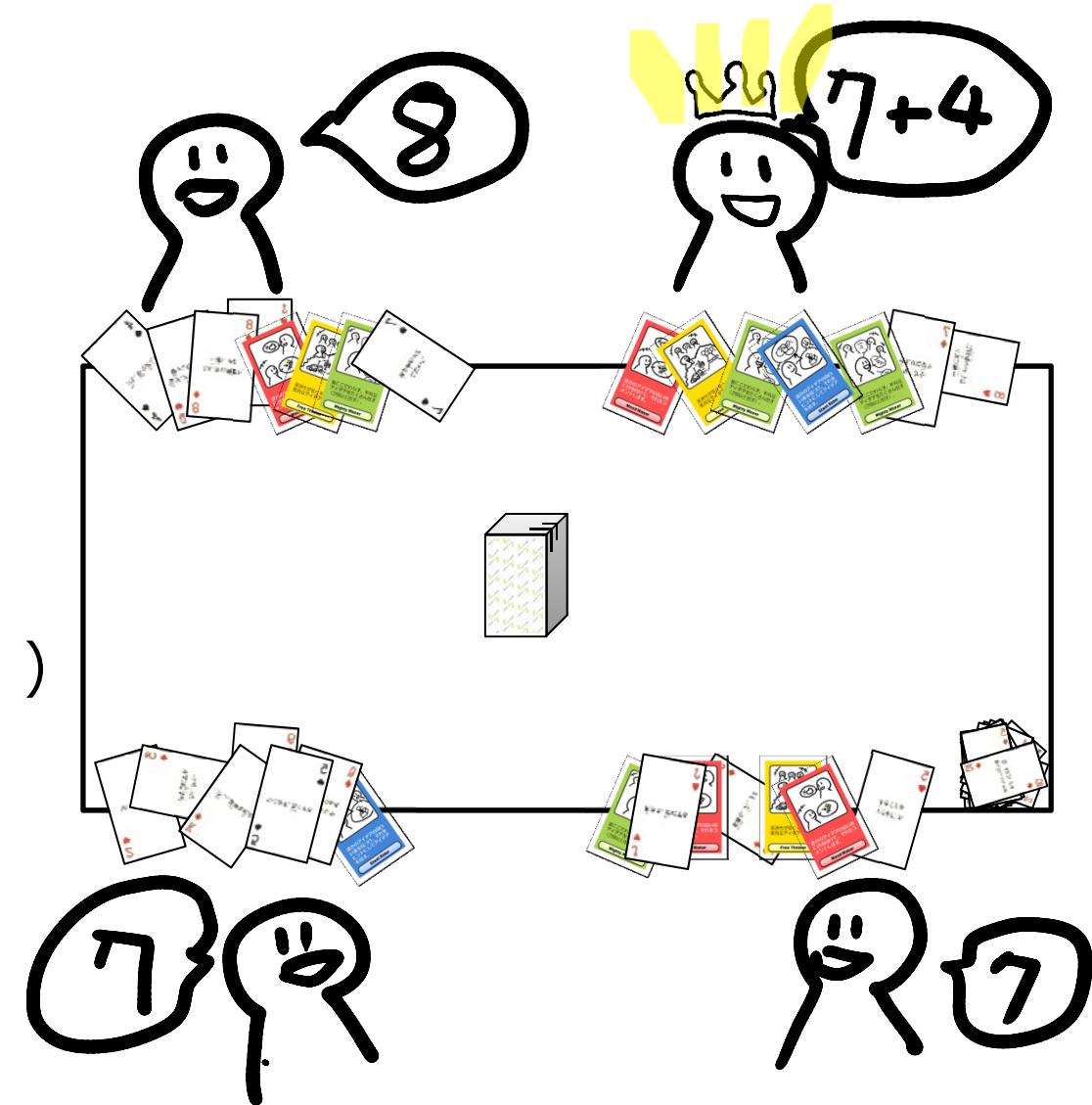
- 獲得枚数を数えます。

- **Bonus Point** があります。

Brainstorm Cardを「4色」集め
られたら、ボーナス得点「+4」
(「4色」がNセットあれば「+4N」)

「獲得枚数」 + 「Bonus Point」の
合計が最も多い人の優秀！

その人に拍手！



以上で、終了です。

【振り返り】

- Ideatrump は、発想の観点を拡げます。
- Brainstrom Card は、Brainstormのルールを自然と学習できます。

ここではゲームとして利用しましたが
これらは実際の会議や、企画的な作業においても
使うことができます。

なお、**これはGlobal展開教材なのですが、**日本語版には、
より本格的なブレインストーミング教材**「ブレスター」**もあります。
多言語展開するために、現在、バージョンアップを図っています。
将来完成したら、**ぜひ**また紹介させてください。