



人財の創意工夫の力を楽しく伸ばす
技術的ブレークスルーの40パターン

内容物

- 智慧カード 40枚
- 取扱説明書（本書） 1枚
- 智慧カードで学ぶ発明原理40 1冊
- Dシート 1枚
- セレクト・ガイド・シート 1枚
- サイコロ 1個

Please download the manual of an English version from following URL.

<http://ideaplant.jp/download/user.html>

ちえ 智慧カード 3

■使い方

- ① カードを選ぶ
 - ② あなたの状況にあてはめる
 - ③ それによって起こる効果に注目する
- ⇒ 閃きをメモしてアイデアを創ろう！



商品名 智慧カード2 (Idea Pop-up Cards 2)

企画・制作

IDEA PLANT <http://www.ideaplant.jp/>
アイデアプラント

Mi-TRIZ <http://miyagi-triz.sblo.jp/>
宮城TRIZ研究会

開発協力 宮城県産業技術総合センター

製造販売・問い合わせ先

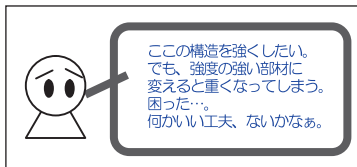
Magnet Design <http://www.mag-d.jp/>
株式会社マグネットデザイン アイデアプラント事務局
〒981-0915 宮城県仙台市青葉区通町2-5-28 アクス通町3F
TEL : 022-272-8020 FAX : 022-272-8021
E-Mail : info@ideaplant.jp

使い方 1人で使う使い方から、複数人で使う使い方まで、4通りの使い方があります。

A

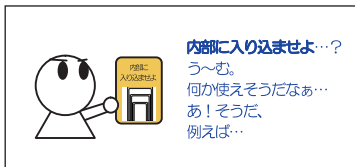
発想のツールとして使う（1人で使用）

自分の抱えている技術課題に対して、多面的に解決アイデアを出す必要がある時に使います。



技術課題の例

- (1) 40枚のカードを次々にめくり、カードの文を発想の切り口にして、解決アイデアを考えます。
- (2) 1枚あたり10秒程度。全てをめくる所要時間はおよそ7分。
- (3) 途中で着想の得られるカード（着想のトリガー）が見つければ、立ち止まりそこからアイデアを拡げます。



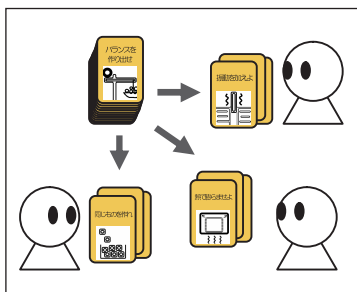
カードを次々めくる

- (4) 最後までめくっても、とっかかりが1枚もない場合、再度めくり、少しでも解に関連しそうなカードを4枚選びます。
- (5) 無理にでも解決策へ結びつけようと考えて、新しい解決策を発想します。

B

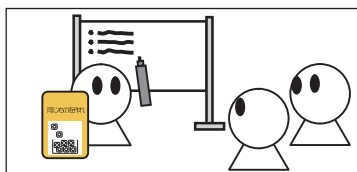
発想のツールとして使う（2～8人程度で使用）

抱えている技術課題に対して、複数人で多面的に解決アイデアを出す必要がある時に使います。



カードを全て分配する

- (1) まず話し合い、アイデア出しのテーマを定めます。次に40枚のカード全てを、全員に分配します。
- (2) その手元のカードを発想のきっかけにして、3分間、おのおの解決アイデアを考えます。各自、ペンとメモを使うと良いでしょう。



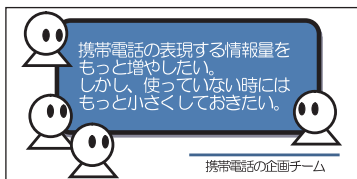
ホワイトボードにアイデアを書きつつ説明

- (3) 1人1分でアイデアを発表していきます。最大で1人3つまで。ホワイトボードなどに書きながら説明するとよいでしょう。なお、説明する際には、ヒントとなったカードを皆に見せ紹介します。
- (4) 聞いている人は、誰かのアイデアに着想を得た場合、それを手元のメモに書きとめて、発言者の区切りのよいところで、「派生アイデア」を発言します。これは、なるべく早いほうが良いです。順番の遵守よりもアイデア会議の活性化を重視してください。
- (5) 全員が発表し、まだ会議時間に余裕があれば、カードをシャッフルして、再分配し同様に発表・発表を行います。

C

アイデア出しのゲームとして使う（2～8人で使用：推奨4人）

アイスブレイクや新人研修などの時に、アイデア出しを競うゲームとして使います。



アイデア出しのテーマ例

- (1) はじめに、アイデア出しのテーマを決めます。少し難しい、工夫を要する問題などがよいでしょう。
- (2) カードを1人に5枚配り、おのおのが手に持ちます。残りの智慧カードは、伏せて机の真ん中に積んでおきます。

基本的アクション

ジャンケンで勝った人から順番に下記を繰り返します。

- (1) 手もとのカードを1枚読みあげます。
- (2) それをテーマの状況にあてはめ、何か有益な案（未成熟なアイデアでもOK）を考え出し、30秒以内に言います。
- (3) 言えた場合は使ったカードを場に捨て、言えなかった場合は脱落し、隣の人に交代します。

ゲームのルール

最後まで残った人が勝ちです。手元のカードが全部なくなっても勝負がつかない場合は、残っている人は、山から5枚ずつ引きます。山がなくなっても勝負がつかない場合は引き分けで、終了です。

楽しむことを重視しよう

アイデアの実現可能性は、ゆるく考えて結構です。厳密さよりも、ゲームを通じて創造的な会話を楽しむことを重視してください。また、既に出たアイデアに似ているアイデアでもOK。少しでも違えば、それは新しいアイデアとみなしてください。

D

プレスター（別売）と組み合わせて使う（2～8人で使用：推奨4人）

ブレインストーミング促進用カードゲーム「プレスター」と組み合わせてお使い頂けます。

詳しくは同封の「Dシート」をご覧ください。