

まずはトライ! チームで楽しく連想力を鍛えよう

# 基本の遊び方

場の雰囲気が和やかになり、アイスブレイクにも最適です。

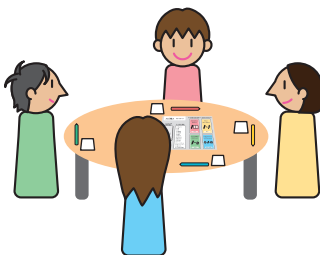
## ● 用意するもの

ASOPICAカード (同梱) ..... 4枚×4種類 計16枚  
 プレイシート (同梱) ..... 1枚  
 ポストイット ..... 1人あたり10枚程度  
 ペン ..... 1人1本

より多くのカードを獲得した人、もしくはグループが勝ちです。

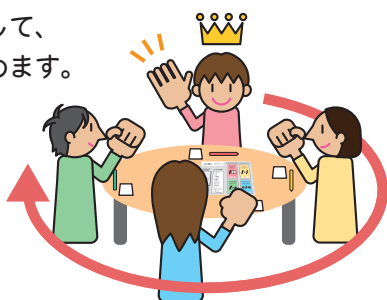
### 1 グループをつくる

4人1組で遊びます。(3人でも遊べます)  
 それより多い場合はグループを複数作り、グループ対抗で遊びます。  
 プレイシートを中央に広げ、全員がペンとポストイットを手元に置きます。



### 2 ジャンケンをしてスタート

ジャンケンをして、最初の親を決めます。



### 3 カードを引いてメンバーに見せる

親は、山札置き場から自分は見ないようにカードを1枚引き、自分以外のメンバーに見せます。

全員に見せたら、カードは手元に伏せて置いておきます。



### 4 テーマを選ぶ

親は、テーマリストの中からメンバーに連想してもらってテーマをひとつ選び、声に出してメンバーに伝えます。



### 5 テーマから連想する絵を描く

メンバーは、親が引いたカードに書かれた連想タイプに従い、親が選んだテーマから連想する絵を20秒以内にできるだけたくさんポストイットに描きます。

※この時、文字や数字を書いてはいけません。

※絵がうまい人は左手で描くなどのハンデをつけるとういでしょう。



### 6 自分が引いたカードを当てる

親は、メンバーの描いた絵を見て、自分が引いたのはどのカードかを推測し、宣言して、伏せておいたカードをめくりまします。



正解した場合  
カードは自分のもの

不正解の場合  
山の一番下に戻す



※ここでさらに20秒ほど、どうしてこの絵を描いたのかや、どうして引いたカードはこれだと思ったのかなど、みんなで簡単に意見交換をするとより盛り上がります。

### 7 ③～⑥を繰り返す

親を左隣の人に交代し、③～⑥を繰り返します。この時、一度使用した同じテーマは選ばれません。

### 8 ゲーム終了

1人1回、もしくは2回ずつ親を行なったらゲーム終了。獲得カードの多い人が勝利です。グループ対抗で行なった場合は、獲得カードの合計が一番多いチームが勝利です。

※アイデアプラントの公式サイトで、連想の例をご覧ください。

基本の遊び方に慣れたら、難易度の高い遊び方にチャレンジ!

基本の遊び方に慣れたら 閃く力をもっと鍛えよう

# 難易度の高い遊び方

想像力の準備運動として、繰り返し使うのがおすすめです。

## ● 用意するもの

ASOPICAカード (同梱) ..... 4枚×4種類 計16枚  
名刺サイズの紙※ ..... 1人16枚  
ペン ..... 1人1本

※紙は市販の名刺サイズ用紙を利用して良いですし、裁断しても良いでしょう。

高価だと記入するのに迷いが生じますので、裏紙など安い紙の利用をおすすめします。

## 1 名詞を紙に書き出す

多様な名詞を名刺サイズの紙に書き出していきます。

名詞はモノでも、ヒトでも、形のないものごとでも構いません。

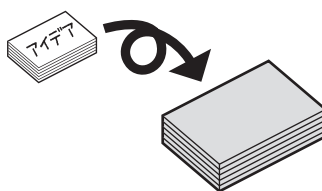
1名詞1カードとして、ひとり16枚書き出します。



## 2 お題の山を作る

名詞を書いた紙を集めてよく切り、伏せて山にして置きます。

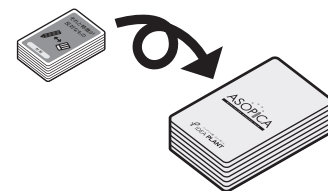
(お題の山)



## 3 ASOPICAの山を作る

ASOPICAのカード16枚を集めてよく切り、伏せて山にして置きます。

(ASOPICAの山)



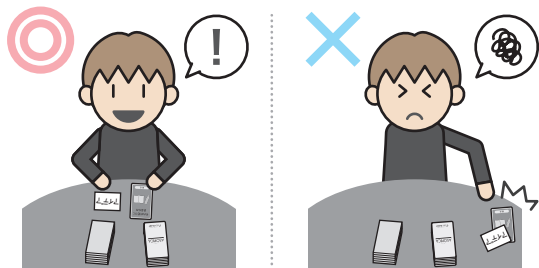
## ひとりで遊ぶ場合

4-1 タイマーで3分をセットします。

4-2 お題の山とASOPICAの山から、1枚ずつカードを引きます。



4-3 引いたお題から、引いたASOPICAの連想タイプに従い、連想されるものを言います。言えればカードを獲得でき、言えなければカードを場に捨てます。



4-4 4-2～4-3を繰り返し、全てのカードがなくなったらゲーム終了です。繰り返し行い、タイムの早さを過去の自分と競いましょう。3分以内にカードがなくならない場合は、カードの獲得枚数を過去の自分と競いましょう。

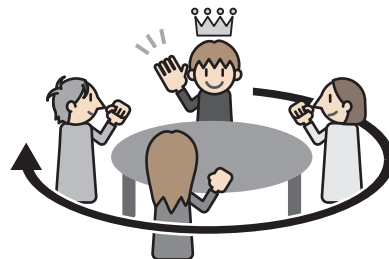
## 4



## 複数人で遊ぶ場合

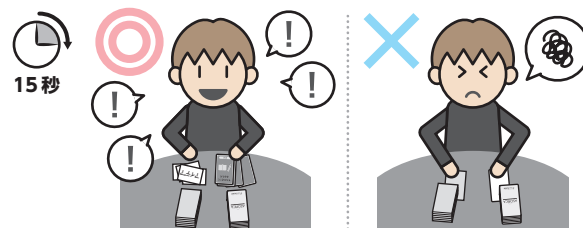


4-1 ジャンケンをして、最初の人を決めます。



4-2 自分の番が来たら、お題の山とASOPICAの山から、1枚ずつカードを引きます。

4-3 引いたお題から、引いたASOPICAの連想タイプに従い、連想されるものを言います。言えればカードを獲得でき、言えなければカードを山の下に戻します。持ち時間はひとり15秒です。時間内であれば何度でもカードを引くことができます。



4-4 1周したらゲーム終了です。一番多くカードを獲得した人の勝利です。