

初級セミナー 内容と機材紹介(経営ゲーム 屋台屋本舗)

- ・セミナー時間 2-3時間
 - ・主な流れ 1)趣旨説明 10-15分 2)アイスブレイク15分
 - 3)ゲームルール説明 15分 4)ゲームプレイ 50分
 - 5)会計記入 20分 6)ゲームをモデルとした経営戦略記入、検証 20分 7)社長学クイズ(利益シミュレーション)25分 計170分程度
- *ご要望により進行内容を調整します。
詳細は募集チラシ事例をご覧ください。



会計記入

利益シミュレーション

・ 経営ゲーム 屋台屋本舗

- ・2人×?組(ペアでプレイするが、進行は全体で進行する)
- ・一回1時間~(ゲーム時間のみ)
- ・ゲームと合わせ、会計記入、利益シミュレーション、経営戦略等の講義と組み合わせることで対象を広く・深く対応できる。
- ・最短で利益の構造を体験、理解できる。
- ・最短でマーケティングの感覚を体験・理解できる。
- ・財務の基本項目をシンプルに体験できる。

屋台屋本舗は、経営ゲームの入門編です。
1~2時間で経営・会計の基本の要素や関わりを簡潔に学ぶことができます。
簡単なルール、自己判断の結果がすぐわかるので、
幅広い年齢層をターゲットとし、楽しみながら経営を学ぶことができます。

このゲームは何人でも同時にプレイできます。
プレイヤーは店長となり、屋台の経営を10日間行います。

屋台では1日ごとに商品を仕入れて、販売します。
仕入れは店長の判断で行い、売れる数は状況によって決まります。
ゲームでは現金(コイン)で取引する為、売上げの増減の結果がすぐわかります。
元金を上手に回転させ、より多く増やす ということに挑戦します。



屋台屋本舗では、マーケティングや資金繰り、在庫、商品戦略、リスク分散、損益概念など、
言葉では難しい概念をゲームを通して体験することで、本質的な意味を理解することができます。
また、どうしたら儲かるかを考える事と、その結果を振り返る事で、「経営的発想」を養う事ができます。

葬儀業 同業者組合 若手経営者勉強会: 経営者・2代目後継者



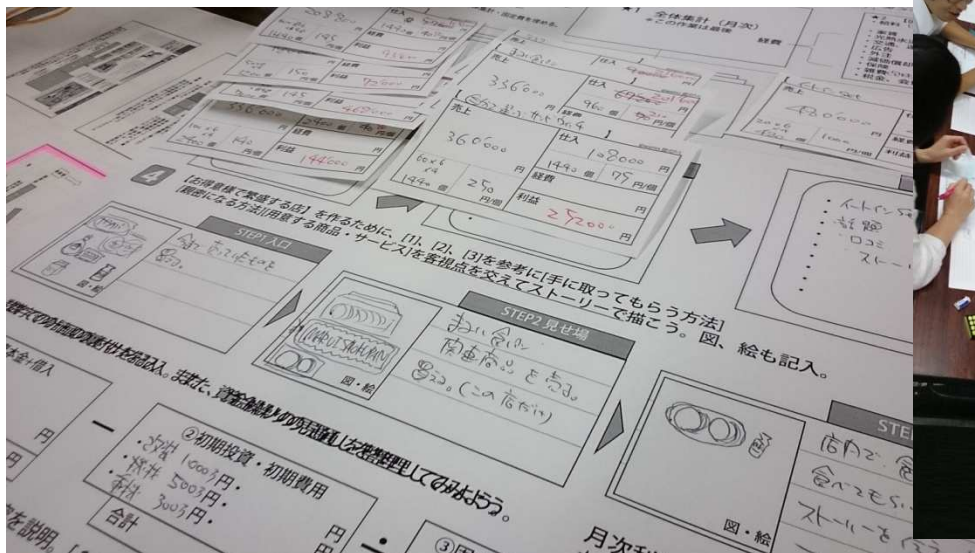
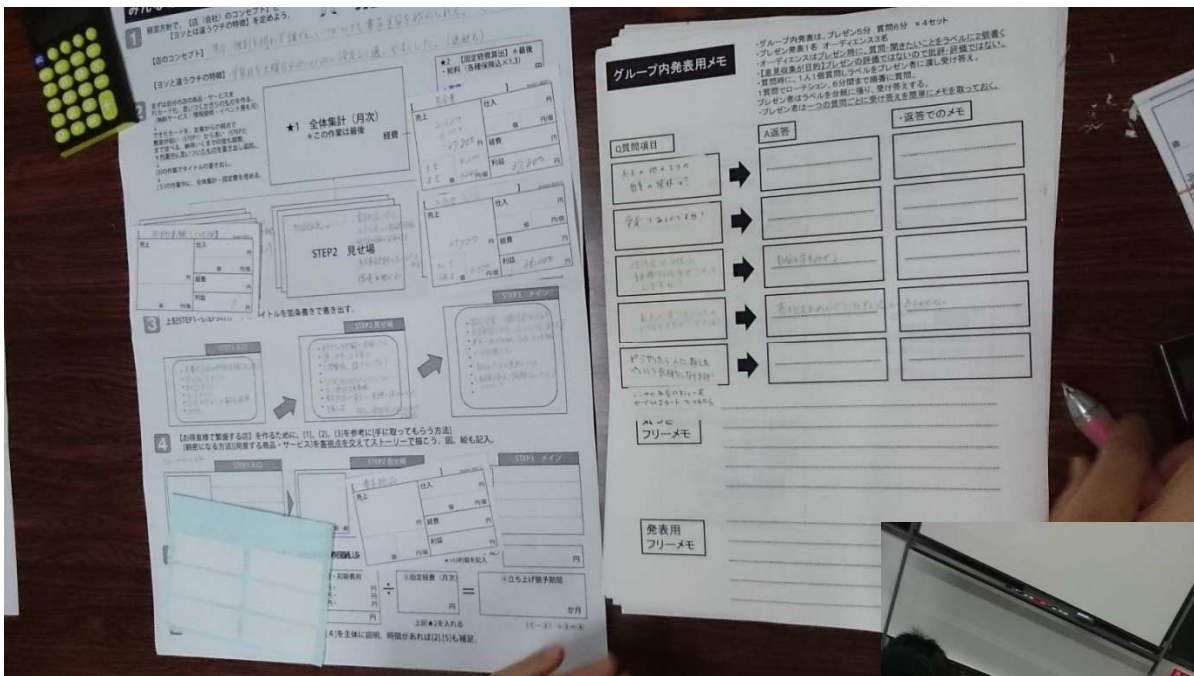
屋台屋(ゲーム)→社長学クイズ(利益シミュレーション)、経営戦略実証等 3.5Hセミナー
 葬儀業の社長、後継者を顧客に持つ企業からの依頼です。
 地域が異なる経営者同士の勉強会を主催し、経営者のネット
 ワークづくりが自社の強みになると考えています。最初は、飲食店モデルのゲームが
 業界とは違うという印象を持たれた方もいましたが、経営の数字のとらえ方、
 数字のシミュレーションの部分で大いに気になるところがあったらしく、セミナーと
 その後の懇親会で意見交換が活発になりました。一つのモデルとして、依頼側の会社も
 コンサル業務につながりやすい土壌を提供できたと満足されていました。

ながはま商工会議所

創業塾: 若手経営者、起業家、開業予定者(小規模サービス)

- 1回目 【初級】 屋台屋(基本P/L) 3H * 連続3回講義型
- 2回目 【初級】 屋台屋(借入VER)+資金繰り 3H
- 3回目 事業計画とグループワーク 3H

3回の連続講義の中で屋台屋(初級)をベースにした、創業予定者に実施しました。中には商売のお金の仕組みを全く知らない方もいましたが、イメージはできたようです。講義の中ではまず基本の商取引と利益の仕組みを1回目、資金繰りについて2回目、ゲームで学んだ会計を使って実際に経営計画を作るのが3回目の流れで解りやすいとのことで大変好評でした。



ボードゲームで経営を体験する参加者たち＝長浜市の長浜商工会議所で



長浜で創業塾開講

初回は34人参加

「ながはま・こほく創業塾」が、長浜市の長浜商工会議所で開講した。三十四人が出席し、ゲームを楽しみながら経営を学んだ。創業塾は、市内の産業支援機関でつくる「長浜ビジネスサポート協議会」が主催。今年一月施行された産業

経営知識ゲームで学ぶ

競争力強化法に基づき、国が県内で初めて、長浜市の創業支援事業計画を認定したことを受け、無料で全十二回の講座を開く。初回は、福井県南越前町の経営コンサルティング会社「双申」の嶋崎万太郎専務が講師を務めた。参加者は、

経営ゲームを使って仮想的な商売を体験、経営に関する数字の基本を学んだ。ゲームは、決められた資金で三種の商品を仕入れて販売し、収益を確保するボードゲーム。堅実に資金を増やす人や、リスクを取る人など経営方法は千差万別。参加者は、思い通りに増えない資金に頭を悩ませ、経営の難

しさを実感していた。農業経営を目指す市内の会社員小野島晴子さん(31)は「将来に備えて来ましたが、経営について自分で考える良い経験になった」と話していた。市の創業支援事業計画の対象になると、会社設立時の登録免許税の軽減や信用保証枠の拡大などの優遇策がある。(山中正義)

選択 2014 知事選

く、国からの補助金... 項目だと考える。県民ニーズは、状況を考える... インフラ整備が一番高いとの分進する」という手法が適切かど割の振り分けを...

長浜ビジネスサポート協議会 主催

「ながはま・こほく創業塾」 アンケート

本日は、当協議会主催の「創業塾」にご参加いただき、有難うございました。今後の参考とさせていただきますので、以下のアンケートにご協力お願い致します。

受講日(平成26年 10月 1日)

1. テーマの選定についてお聞きします。
 - 学びたい・聞きたい内容の講義だった、満足。
 - 良くも悪くもない、普通。
 - 学びたい・聞きたい内容の講義ではなかった、残念。
2. 内容のレベルについてお聞きします。
 - 簡単だった、レベルが低かった。
 - ちょうど良い。
 - 難しかった、レベルが高かった。
3. 講師の説明についてお聞きします。
 - 分かりやすい、しっかり理解できた。
 - ちょうど良い。
 - 分かりにくい、身に着いた気がしない。
4. ご意見・ご感想・ご質問等、ご自由にご記入ください。(本日の講義について 日程・開催時間 開催場所 テーマの選定 その他)

以前M&Aゲーム。色々したけど、今回のゲームは、もっと簡単に初心者には、こちらの方がいい感じですね。わかりやすく説明していただき良かったです。ありがとうございました。サポートした方にも役員もすごく良かったです。ありがとうございました。

(男性・女性)

ご協力ありがとうございました



受講日(平成26年 9月 3日)

1. テーマの選定についてお聞きします。
 - 学びたい・聞きたい内容の講義だった、満足。
 - 良くも悪くもない、普通。
 - 学びたい・聞きたい内容の講義ではなかった、残念。
2. 内容のレベルについてお聞きします。
 - 簡単だった、レベルが低かった。
 - ちょうど良い。
 - 難しかった、レベルが高かった。
3. 講師の説明についてお聞きします。
 - 分かりやすい、しっかり理解できた。
 - ちょうど良い。
 - 分かりにくい、身に着いた気がしない。
4. ご意見・ご感想・ご質問等、ご自由にご記入ください。(本日の講義について 日程・開催時間 開催場所 テーマの選定 その他)

利益を上げる方法の具体例はわかりやすく丁寧に立っていました。
みんなの事業計画は、具体的に書いている部分もありましたが、いろんな変数が開けて大変良かったです。

収入の単価が上がる

とても大事だと思います

気付きを沢山
いれました。

数字の厳しさを感ず

人との関わり
大切さを学んだ

お金の大切さを学んだ

中級セミナー 内容と機材紹介(経営ゲーム トータルゲームE)

- ・セミナー時間 4-5時間
- ・主な流れ 1)趣旨説明 10分 2)アイスブレイク15分
- 3)ゲームルール説明 30分 4)練習プレイ 15分
- 5)第一期 25分 6)決算記入20分 7)第二期 25分
- * 以後卓ごとにゲームが進行します×4-5期 8)感想共有25分



トータルゲーム

- ・2人×?組(ペアでプレイする 進行もペアごとになる)
- ・一回3時間~(ゲーム時間のみ)
- ・ゲーム後に、プレイヤー同士の気づきを振り返る

- ・自分なりの成長戦略の実行、自分の経営仮説をゲームで確かめる。
- ・プレイヤー同士の交流、参加者同士の経営に対する意見交換の活性化。
- ・経営の暗黙知(経験・ノウハウ)等をプレイヤー同士で共有・学習できる作り。
- ・ものづくりの資金繰りのむずかしさ、(中級)サービス業の人材育成と経営のむずかしさ(上級)をリアルに体験でき、特に創業型の社長に好評を得ている。

トータルゲームは、「経営要素の把握、経営資源の最適化、会計による数字の確認」という経営者ならではの行動を疑似体験し、本人の実感と気づきをもって経営を学ぶ事が目的です。

トータルゲームは、二人で行う経営シミュレーションゲームです。それぞれが経営者となり、同じボードを囲み10年間の会社経営を行います。ボードには、

- ・プレイヤー自身が経営する「会社」、
- ・相手プレイヤーの「会社」、
- ・商売をするための「市場」

が存在します。



それぞれに持ち手番があり、これを交互に消化して手番がなくなったところで1年分の経営が終了となり決算を行います。これを10年分を行います。

手番では、仕入、製造、販売の基本的な作業や、設備投資、人材育成、研究開発等の状況に応じた作業を実行することができ、プレイヤーの経営に対する思考を細かく反映できます。



青森 若山経営株式会社様（会計事務所・コンサル） 後継者育成塾：後継者(予定)・経営者



初日 屋台屋(3h)→トータルゲームE(5H) 8H
2日目 屋台屋資金繰りVER→経営課題ラベル 5H

初日に基本である屋台屋を体感いただき、基本をしっかり理解。そのあとトータルゲームで、実際に経営を体感いただきました。しかし、トータルゲームではうまくいかず、その原因が2日目に大きな投げかけとなったようです。2日目は、もう一度基本のP/L主体の屋台屋に戻り、うまくいかない原因を俯瞰で考えていただきました。コンサル担当の会計事務所社長の、色々なお話がゲームを通して実感と変わったようでした。また、総括でのラベルを使った自社課題の再考は各自非常に満足度が高かったようです。各自の経営課題や考えが現れ、発表や交流の中でも気づきがあったようです。