

LEARN!NG
TORQUE

Who We Are

「知識」は「道具」です。
しかし使いこなせなければ単なる「ガラクタ」でしかありません。
今まで私たちはその道具集めに、どれほどの時間とお金と労力をかけてきたのでしょうか。

私たちが提供するの道具を使った「体験室」です。

この道具は、どんなシーンでどんなふうに使うべきなのか、
どう扱うと失敗するのか。
自らの頭と体をフル回転させながら体験することで、
スッと腹落ちする瞬間まで導きます。

私たちが目指すのは、
「道具の獲得」ではなく「その人の一部」にすることです。
もちろん簡単はことではありません。

しかし、もう日本の学びの場を、
道具集めの場にとどめておきたくないのです。
日本の学びを一步前へ。「分かる」の先を切り拓きます。



Our Workshops

我々が提供する研修はそのほとんどが「体験型」。
ハッと自ら気づき、グッと腹落ちするからこそ再現性が高くなると信じているからです。
「オフライン(集合型)」はもちろん、「オンライン」での体験型研修も充実。
特にアクティビティを通して組織の「課題特定」をしたうえで、
その「課題解決ソリューション」の研修を設計・実施するスタイルの研修が最近は人気です。
どの研修も目的にあわせカスタマイズが可能です。



組織開発・ チームビルディング

組織の力を最大化するためには、メンバー個人の力を引き出しながらも、チームが一丸となり目標に向かうことが必要です。しかし頭で理解しただけではなかなか再現できないのがこのケーパビリティ。アクティビティを通じて、「人はどういうときに動きたくなるのか」「モチベートするというのはどういうことなのか」を体感し、腹落ちさせることで、行動変容を促します。



新人・リーダー、 エグゼクティブ向け

さまざまな階層に向けた研修も実施しています。特に人気が高いのが欧米でよく実施される体感型エグゼクティブ向け研修。緊張感の高い日々の業務と切り離されたアクティビティは、自己洞察、自己の強みを発揮したリーダーシップの発揮方法はもちろん、多角的な視座の獲得にも役立ちます。普段は見せない表情を見せるほど熱狂するからこそ、得難い発見があるのです。



営業力アップ

セールスには「ニーズヒアリング」と「伝わりやすい説明」「クロージング」などの押さえておくべきポイントがあります。しかしすべては「相手」あってのこと。「人」さえ理解できていればほとんどの課題はおのずと解決できます。だからこそ、ロープレや表面的なテクニック装着ではなく、本質的な「人の理解」を促し、根底から営業力をアップさせます。



コミュニケーション

コミュニケーションほど習得が難しいものはありません。タイミング、シーン、相手ごとに最適解が変わるからです。こういったスキルはトライ＆エラーが最も効果的。アクティビティの中では、あらゆるコミュニケーションのギャップやエラーが感じられるでしょう。我々が仕掛けた「体験室」の中で、「そうだったのか」と自ら気づく体験を導きます。



ファシリテート・ コーチング

リーダーのみならず、より複雑で高度化した組織をワークさせていくためには、ファシリテーションやコーチングのスキルの理解が有効です。しかし、これらの知識は専門性が高く、いざ学ぶとなるとそれ相応の時間と費用がかかります。これらの知識をぎゅっとまとめ、さらにツールを活用することで、初学者でも学びやすいと評判です。

METALOG Tools

日本で扱っているMETALOGのトレーニングツールは現在24種類。
「アイスブレイキング」「チームビルディング」「チェンジマネジメント」など、
研修の目的や内容、対象者に合わせて最適なツールを選ぶことができます。
また、すべては「METALOGメソッド」をベースに作られており、再現性の学びをお約束します。

代表的なTools



Tower of Power

タワーオブパワー

各メンバーがクレーンにつながったロープを1本持ち、クレーンを使いながらブロックを積み上げていきます。このツールを使ったアクティビティでは「チームワークを改善するためには何が重要なのか」「チームメンバーとはどのように接したらいいの」「どのようにリードするとチームがまとまりタスクを成し遂げられるのか」などを考えるきっかけを生みます。



Stack Man

スタックマン

できるだけ短い時間で15枚の板を組み上げるアクティビティです。1回目は設計図を見ながら、2回目以降のチャレンジでは設計図を見ずに組み立てます。この研修で得られる気づきは、目的達成のためのチームメンバーからのアイデアの収集の仕方とそのまとめ方、継続的な改善プロセスや新しい手法の開発などを学ぶことができます。



Reality Check

リアリティチェック

参加者には一連の物語になっている絵柄のカードが配られます。それを周りの人に見せず正しい順序の並べ替えるアクティビティです。話し手と聞き手の描写認識のギャップ、あいまいなメッセージへの対処はもちろん、相手が理解しやすい言い回しの選択の必要性なども感じられるでしょう。



CultuRallye

カルチュラリー

各テーブルで参加者は特殊なダイスとルールでゲームのルールでプレイします。プレイ中は一切話げはできません。一定の時間が経ったら何人かが別のテーブルに移り、ゲームをします。実は、テーブルごとにルールが異なるため、移動した人、さらに受け入れた人双方が混乱します。これがいわゆるカルチャーショックの疑似体験です。



METALOG Method

メタログメソッド

特に特徴的なのは「三相転移モデル」という考え方。アクティビティを実施した後、受講者の気づきを「収集」し、それらを日常の問題への「置き換え（翻訳）」、そしてインタアクションアクティビティから切り離しグループの問題に焦点を当てる「発展」の3段階で理解を促すため、深く理解することができ、職場での行動変容まで導き

METALOGが「行動変容」に効く理由

■ METALOGとは

METALOG

- ターゲット志向
- 多感覚的体験
- 三相転移
- ポリコンテキスト

メソッド
ツール



記憶への定着
行動変容に導く

METALOG メソッド

METALOG活用の基本知識

メソッド

役割の明確化と研
修の設計

ステージング

パフォーマンス

意味付け

現実社会との
ブリッジング

自己とグループ
の振り返り

- METALOG ツールを活用する学習プロジェクト設計プロセス
- ターゲット志向 – 組織やビジネスの課題解決に焦点を当てている

■ METALOG ツール

METALOGツール別の活用方法			
ツール	<table><tr><td>METALOGツール</td><td>ツールの使い方</td></tr></table>	METALOGツール	ツールの使い方
METALOGツール	ツールの使い方		

- 体験志向型学習を実現するためのツール
- 多感覚的体験(ただの体験でなく・・・)
- 納得＋記憶への定着／目に見えていないリソースへの気づき

ご案内商品一覧

2023.5.7更新

METALOGを使った研修提供プラン

PLAN① 研修の設計とデリバリー

特徴

企業ごとの課題をヒアリングし、その課題に最適なツールを使ったアクティビティを弊社にて設計、当日のデリバリーまでを行います。

メリット

- ・難易度の高い研修設計が可能
- ・体験型研修に習熟した講師が研修を実施

料金

30万円(3時間)～

＊ファシリテーター1名の場合

★上記価格は参考価格です。課題をお伺いたうえで、正式なお見積りを出させていただきます

PLAN② 社内ファシリテーターの育成

貴社内にMETALOGツールを使った研修の設計、ファシリテートができる人材を育成し、社内研修を設計、実施し、課題解決が自走できる状態をめざします。

- ・社内で設計・実施できるため頻度高く研修を実施することが可能
- ・ちょっとした課題解決などもスピーディに行うことができる

3日日(7時間)180万円/人

- ＊3日間は連続でも、非連続でも実施可能です
- ＊最終日に「ファシリテーター認定試験」をご受験いただき、合格すると社内ファシリテーターを実施いただけます
- ＊「ファシリテーター認定試験」合格された方が、METALOGツールを使った研修を実施できます
- ＊METALOGツールはサブスクリプション(月額13,300円～)でご利用いただけます

ツールサブスクリプション価格表

※金額は全て税別になります。
※返送料のみご負担いただきます

プランは3つの中から選んでいただくことができます。プランによって使えるツールの数は異なります。

	利用できるツール	価格(月額)
ライト8	シスチーム、リアリティチェック1、チームナビゲーター、タワーオブパワー、ザバンド、フローティングスティック、エモーションカード、パイプライン	¥13,300／月
スタンダード16	スタックマン、コミュニカーズ、カルチュラリー、ルーニーループ、チームスクエア、シナリオカード1、パースプアクティブ、ファシリテーションボール1 *ライト8の全商品を含む	¥19,700／月
プレミアム25	ハートセリング、リアリティチェック2、ザ・バンドXXL、ザ・バンドミニ、タワーオブパワーXXL、エモーションカード2、ファシリテーションボール2、カルチュラリーXXL、シナリオカード2、ハートセリング *スタンダード16の全商品を含む	¥26,200円／月

【ライト8】 ¥13,300/月

※金額は全て税別になります。
※返送料のみご負担いただきます



フローティングスティック



チームナビゲーター



エモーションカード



パイプライン



タワーオブパワー



リアリティチェック①



ザ バンド



シスチーム

【スタンダード16】 ¥19,700/月

*ライト8のツールもすべてご利用いただけます



スタックマン



コミュニカーズ



カルチュラリー



ルーニーループ



チームスクエア



パースプアクティブ



シナリオカード



ファシリテーションボール

※金額は全て税別になります。
※返送料のみご負担いただきます

【プレミアム25】¥26,200/月

*スタンダード16のツールもすべてご利用いただけます



ハートセリング



リアリティチェック②

※①②を合わせると32人まで実施することができます



ザバンドXXL

ザバンドミニ

※ミニは8人、XXLは24人まで入ることができます



タワーオブパワーXXL

※適正人数17人(最大34人)



エモーションカード②



ファシリテーションボール②



カルチャラーXXL

※XXLは35人まで実施することができます



シナリオカード②

サブスクリプションプラン

- ・各プラン内のお好きなツールを1契約につき1つご利用いただけます
 - ↳ 2週間単位で別のツールに変更することができます
 - ↳ 同一ツールを2週間以上ご利用する場合は、ご利用希望期間をあらかじめ申請ください（そのままお使いいただくことが可能です）
 - ↳ ツールご利用期間は当社発送日から当社到着日までとさせていただきます
 - ↳ ツールの返却が確認できるまで、次のツールをお送りすることができません
- ・同一期間に複数ツールのご利用を希望する場合は、複数契約を結んでいただく必要があります
 - ↳ 単発で同一ツールを複数個同時に使いたいなどの場合はご相談ください
- ・ご契約から24カ月は解約することができません
 - ↳ 24カ月以降は自動更新です。解約期間に関しては今後変更する場合がございます

<利用申請フォーム>

<https://forms.gle/VK9gnTdsSLyFiZUs5>

* フォーム送信時点ではご予約は確定していません。予約確定のご連絡をもって利用ツール・期間の決定とさせていただきます
変更の可能性がございます。参考程度にご覧ください

サブスクリプションプラン

■初回利用方法

- ・ご利用希望日の3週間前の金曜日までに、申請フォームにてお申込みください

└ご予約確定後、最短で3週間後の土曜日に発送を行います

└ご申請後、当社より予約確定のご連絡をいたします。その連絡を持って予約確定とさせていただきます

- ・ツール返却の発送は、返却週の木曜日までをお願いします

└返却の際にご利用いただいた伝票をメールにてご送付ください

■別のツールに変更したい場合の利用方法

- ・利用申請は初回利用方法と同じです

└返却予定日の3週間前までに次回ツールの利用申請を行ってください。
過ぎてしまうと連続してご利用いただけません

- ・返却方法、期限などは初回利用方法と同じです

└返却が確認できない場合は、次のツールをお送りすることができません

* ご返却の確認が取れていない場合は、次回ツールの発送予定日の前日までに弊社よりご連絡いたします

ツールレンタル価格表-1

※金額は全て税別になります。
※別途送料と梱包代がかかります。

ツール名		1か月 (サブスク併用 あり)	1か月	6か月
SysTeam	シスチーム	¥26,460	¥43,659	¥85,995
StackMan	スタックマン	¥10,620	¥17,523	¥34,515
Communicards	コミュニカーズ	¥12,180	¥20,097	¥39,585
Floating Stick	フローティングスティック	¥5,540	¥9,141	¥18,005
Reality Check 1	リアリティチェック1	¥3,500	¥5,775	¥11,375
Loony Loop 10/unit	ルーニーループ10	¥1,420	¥2,343	¥4,615
Team ²	チームスクエア	¥10,540	¥17,391	¥34,255
Reality Check 2	リアリティチェック2	¥3,500	¥5,775	¥11,375
Pipeline	パイプライン	¥7,660	¥12,639	¥24,895
Tower of Power	タワー・オブ・パワー	¥13,240	¥21,846	¥43,030
Teamnavigator	チームナビゲーター	¥25,420	¥41,943	¥82,615
The Band	ザ・バンド	¥10,760	¥17,754	¥34,970

ツール名		1か月 (サブスク 併用あり)	1か月	6か月
The Band XXL - carry sack	ザ・バンドXXL	¥12,220	¥20,163	¥39,715
Tower of Power XXL	タワー・オブ・パワーXXL	¥13,940	¥23,001	¥45,305
The Band mini - carry sack	ザ・バンド mini	¥8,160	¥13,464	¥26,520
PerspActive	パースプアクティブ	¥11,120	¥18,348	¥36,140
CultuRallye	カルチュラリー	¥9,500	¥15,675	¥30,875
EmotionCards 1	エモーションカード1	¥2,220	¥3,663	¥7,215
Facilitation Balls 1	ファシリテーションボール1	¥2,020	¥3,333	¥6,565
EmotionCards 2	エモーションカード2	¥2,220	¥3,663	¥7,215
FacilitationBalls 2	ファシリテーションボール2	¥2,020	¥3,333	¥6,565
CultuRallye XXL	カルチュラリーXXL	¥15,740	¥25,971	¥51,155
ScenarioCards 1 - Team & Organisation	シナリオカード1	¥4,920	¥8,118	¥15,990
ScenarioCards 2 - Stereotypes & Diversity	シナリオカード2	¥4,920	¥8,118	¥15,990

ツールレンタル価格表-2

※金額は全て税別になります。
※別途送料と梱包代がかかります。

ツール名		1か月 (サブスク 併用あり)	1か月	6か月
CataPults Basic Set	カタパルトベーシックセット	¥56,300	¥92,895	¥182,975
Leonardo's Bridge	レオナルドブリッジ	¥18,120	¥29,898	¥58,890
Scoop	スクープ	¥10,080	¥16,632	¥32,760
Complexity	コンプレキシティ	¥19,580	¥32,307	¥63,635
The Philosopher's Stone	フィロソフーズストーン	¥2,200	¥3,630	¥7,150
Communic8	コミュニック8	¥34,020	¥56,133	¥110,565
DominoEffect	ドミノエフェクト	¥24,340	¥40,161	¥79,105
The Maze	メイズ	¥19,220	¥31,713	¥62,465
GordianPoles	ガーディアンズポールズ	¥2,200	¥3,630	¥7,150
StrangeWorld	ストレンジワールド	¥7,300	¥12,045	¥23,725

ツール名		1か月 (サブスク 併用あり)	1か月	6か月
StringBall	ストリングボール	¥26,460	¥43,659	¥85,995
FutureCity	フューチャーシティ	¥10,620	¥17,523	¥34,515
SmartMarble	スマートマーブル	¥12,180	¥20,097	¥39,585
MeBoard	ミーボード	¥5,540	¥9,141	¥18,005
HeartSelling	ハートセリング	¥36,480	¥60,192	¥118,560

Metalogツール取り扱い一覧

2024.3.2更新

The Band(ザバンド)

チームビルディングのベースとなる「信頼」を体感できるツールです。チームメンバー全員でこのストレッチバンドの中に入り寄りかかることで、お互いがお互いのことを支えあっていることを体感できます。この体制のまま座ることでキャンプファイアのような安心感、共存感を感じることができます。



チームビルディング

信頼形成



【参加人数】

ミニ：2～8人

スタンダード：4～16人

XXL：～24人

【必要時間】 10～25分

【必要なスペース】 10m×10m

Floating Stick(フローティングスティック)

参加者は2列になり向かい合い、人差し指の上に乘せたフローティングスティックを協力して床まで下げるアクティビティです。

しかし、このスティックは非常に軽量のため、参加者の誰かが本の少し押し上げるだけでどんどん浮き上がり、なかなか下げることができません。リーダーシップ、緻密な計画性、ワークへの集中力、協力体制が求められるワークです。



リーダーシップ

プロセス最適化



【参加人数】
12人（最小6人～最大22人）

【必要時間】 5～15分

【必要なスペース】
最も長くして使う場合
8m×5m

StackMan(スタックマン)

15枚の板を、チームで協力しあい、できるだけ短い時間で組み立てるワークです。

1回目は設計図を見ながら、2回目は設計図を見ずに組み立てます。成功のカギは、メンバーそれぞれが自分の役割を果たすこと、そして自身のタスクの前後を担うメンバーの役割を理解すること。一人ひとりの仕事が大きな仕事につながることを体感できます。



PDCAサイクル

チームワーク理解



【参加人数】

15人（最小5人～最大15人）

【必要時間】 30～45分

【必要なスペース】

5m×5m

Reality Check(リアリティチェック)

参加者には1枚ずつカードが配られます。お互い見せあうことなく言葉だけで、自身の持ったカードの絵柄を説明し、メンバー全員のカードを正しい順序の並び替えるアクティビティです。誰か一人でも思い込みや早合点、あいまいなコミュニケーションがあると、なかなか正解のストーリーが見えてきません。コミュニケーションの難しさや自身のコミュニケーションの癖を体感できます。



コミュニケーションギャップ

メタコミュニケーション



【参加人数】

16人（最小15人～最大32人）

*最大人数で実施する場合は1と2の2セットを使います

【必要時間】 10～15分

【必要なスペース】
40㎡程度

CultuRallye (カルチャーリー)

3～4テーブルに分かれ、それぞれのテーブルでダイスを使った簡単なゲームを行います。プレイ中、参加者は一切話すことはできません。少し時間が経ったタイミングで、各テーブルの中から数名が別のテーブルに移動し、またプレイを行います。このアクティビティではテーブルごとにルールが異なる環境を体験をします。参加者は今までのルールから新しいルールに頭を切り替える重要性、受け入れるチーム側は新しいメンバーの受け入れ方を学ぶことができます。



チェンジマネジメント

ダイバーシティ



【参加人数】

12人（最小9人～最大16人）

【必要時間】 20～25分

【必要なスペース】

60m²程度

SysTeam (シスチーム)

目隠しをしたグラバー、言葉で指示を出すスピーカーに分かれます。グラバーがスピーカーの指示だけを頼りにグラグラするテーブルの上に置かれた駒を取り除く（もしくは置く）アクティビティです。グラバーは「部下」、スピーカーは「上司」のメタファーなので、このアクティビティを実施する際は、普段とは逆の立場を体験することをお勧めします。自身の普段の態度、さらに自身のコミュニケーションの改善点を体感することができます。



リーダーシップ/フォロワーシップ

アクティブリスニング



【参加人数】
9人（最小4人～最大12人）

【必要時間】 20～45分

【必要なスペース】
3m×3m

Tower of Power(タワーオブパワー)

各メンバーがロープを操作しながら、ロープの中央についたクレーンを使い、木のブロックを積み上げていきます。
このアクティビティの成功のカギは適切なリーダーシップと、戦略策定、リスクコントロールです。積み上げるブロックを「プロジェクト」を見立てれば、プロジェクト推進に重要な多くの気づきを得ることができます。



リスクマネジメント

リーダーシップ



【参加人数】

12人（最小6人～最大24人）

XXLは最大34人

【必要時間】 10～45分

【必要なスペース】

8m×8m

PerspActive (パースプアクティブ)

メンバーそれぞれが握っている紐を操作することで、立体状になったチューブのスタートからゴールまで、速やかにボールを通すアクティビティです。チューブは複雑にねじれているため、速やかにボールをゴールに送るためには常にボールのありかから目を離さず正しい方向に進んでいるかを確認することが大事。それはあたかもプロジェクト推進と重なります。



プロジェクトマネジメント

モチベーション管理



【参加人数】

12人（最小5人～最大12人）

【必要時間】 10～25分

【必要なスペース】

30m²程度

Team² (チームスクエア)

中央の共有エリアにあるさまざまな形のピースを使って1人1枚ずつ同じ大きさの正方形を作り上げます。全員が同じ正方形を作る組み合わせは1つしかありませんが、誤ったピースを使っても正方形を作ることができるため、チーム全体での達成のためには一度作った正方形をバラバラにする必要があるメンバーも出てきます。チームとしての成功と自身の達成について体感できるアクティビティです。



全体最適のための自己犠牲

アサーティブ



【参加人数】

10人（最小5人～最大10人）

【必要時間】 15～30分

【必要なスペース】

1m×1.2mのテーブル

FacilitaionBall(ファシリテーションボール)

メンバーにいくつかのファシリテーションボールを投げ、受け取った人はそのボールの種類に合わせて自分の体験を語ります。

【ファシリテーションボールの種類と話す内容】
 鍵：重要だった考え、ハート：感じたこと、
 手：助けてくれたこと、こぶし：気に入ったこと、
 足：次の具体的なステップ、カメラ：新しい視点



コーチング

コミュニケーション



【参加人数】
適宜

【必要時間】
適宜

【必要なスペース】
適宜

Teamnavigator(チームナビゲーター)

参加者はそれぞれが紐をひき、中心についたペンを動かし紙に書かれたルートをたどります。ルートには本日のアジェンダとその目的、得られる効果が書かれており、その日の研修内容を体感的に理解することができます。また、企業ロゴや企業ビジョンなどをみんなで力を合わせて書くという使い方もできます。



アイスブレイク

動機付け



【参加人数】

10人（最小6人～最大30人）

【必要時間】 15～30分

【必要なスペース】

1m×1.5mのテーブル

Communicards (コミュニカーズ)

すべての参加者は目隠しをした状態で座ります。トレーナーは30枚のカードのうち2枚を抜き取り参加者に配ります。メンバーは自分が持っているカードの情報をチームに共有しながら、全員で抜き取られた2枚のカードの色と形を推理するアクティビティです。*色の情報のみトレーナーが提供します



アクティブリスニング

コミュニケーション



【参加人数】
14人（最小6人～最大28人）

【必要時間】 20～45分

【必要なスペース】
適宜

Scinario cards (シナリオカード)

「変革」「開発」「紛争」「コミュニケーション」「リソース」「リーダーシップ」「目標」「ビジョン」といったチームワークや業務遂行にとって重要に焦点をあてた50枚の視覚的メタファーとなるカードです。メンバーの中の重要な問題を掘り起こし表出するのに最適なツールです。



アイスブレイク

チームワーク



【参加人数】

10人 (最小1人～最大20人)

【必要時間】 10～45分

【必要なスペース】

適宜

HeartSelling(ハートセリング)

4つのチームに分かれて実施するアクティビティです。それぞれのチームは、3回の交渉タイムを通じて、パーツの交換やコインを使った売買を経て、自チームのハートの形完成を目指します。この経験を経て知的で公正な取引の重要性に気づくことができます。



コンフリクトマネジメント

リレーションシップアカウント



【参加人数】

16人（最小8人～最大24人）

【必要時間】 30～45分

【必要なスペース】

50～100m²程度

CataPults (カタパルト)

まずは3つのチームがそれぞれ、ボールを最大10メートルまで投げることができるかたつむり状の装置（カタパルト）を組み立てます。このカタパルトは、設定を変えることで、様々な角度や軌道でボールを投げることができます。そしてチームメンバーが協力し、設定を細かく調整するPDCAを繰り返すことでゴールにボールを入れることを目指すアクティビティです。組織のパフォーマンスの最適化、チームワークの強化、CIP（継続的改善プロセス）、リーン、シックスシグマなどの幅広い分野に適しています。



チームビルディング

プロセス改善



【参加人数】

12人（最小6人～最大18人）

【必要時間】 20～60分

【必要なスペース】

18m²以上

Leonardo's Bridge(レオナルドブリッジ)

このアクティビティは、天才レオナルド・ダ・ヴィンチの発想に由来しています。彼は1480年ごろに、工具を何ひとつ使わずに組み立て可能な移動式の橋をデザインしましたが、その要領でチーム全員で力をあわせて橋を完成させてもらいます。その過程を通じ、チームビルディングの重要な目的は、グループとしての団結力を高め、隙間なく連携し、困難を乗り越える力を育むことにありと気付くことができます。このアクティビティでは、チームワークが深まり印象深い成功体験をもたらすことになるでしょう。



チームビルディング

問題解決



【参加人数】

10人（最小6人～最大14人）

【必要時間】 45～60分

【必要なスペース】

5m x 8m以上

Scoop(スクープ)

参加者が操作する紐の先についたパイプを使い、ボールをゴールに入れるアクティビティです。このアクティビティの成功にはコミュニケーションが欠かせません。日常でもチームが一致団結することでしか解決できない問題に直面します。この経験を通じて、チームとして連携し支え合うことの大切さを実感してもらいます。



チームビルディング

コミュニケーション



【参加人数】

14人（最小6人～最大16人）

【必要時間】 15～20分

【必要なスペース】

800m²程度

Complexity (コンプレクシティ)

管理チームは講師から仕事に関する「曖昧な情報」を受け取ります。その情報を基に管理チームは実行チームに指示してタスクの完遂を目指しますが、実行チームの様子を管理チームは見ることはできません。タスクの完遂に対して、管理チームは実行チームに何度かフィードバックをすることができます。これは正確な情報を知りえないなかで意思決定を行い、チームを調整しなければならない現代のマネジメントを模したアクティビティです。



プロジェクトマネジメント

タイムマネジメント



【参加人数】

14 人（最小6 人～最大16人）

【必要時間】 15～20分

【必要なスペース】

80m²程度

Communic8 (コミュニック8)

メンバーには八角形のピースが渡されます。これらのピースの外縁にはシンボルが印刷されていて、同じシンボルの印刷されたピース同士を隣接させることで、とある形が完成します。この課題を解決する鍵は、ターゲットを絞ったコミュニケーションを成功させることであり、シンボルを適切な言葉で説明して、すばやく同じシンボルを持つ相手を見つけられることです。しかし、多くの場合、自分たちの独りよがりな見方や視点にしばられたコミュニケーションをしてしまいがち。コミュニケーションの難しさに気付くことができるアクティビティです。



コミュニケーション

リーダーシップ



【参加人数】

16 人（最小8 人～最大16人）

【必要時間】 20～40分

【必要なスペース】

80センチ四方のテーブル

DominoEffect(ドミノエフェクト)

スタートの合図の後、いくつかのチームに分かれ、全体の75%以上が倒れるようにドミノを設置します。その後、モデレータがそのドミノの構造的課題の解決のために調整します。このアクティビティを成功させるためには、ドミノ同士の正しい距離の感覚を養い、さまざまなテストを経て、接合部、交差点、高低差、その他の課題の機能を習得することが重要です。モデレーターは、チーム間のコミュニケーションの流れを確保し、メンバーのモチベーションを高めるための働きかけを行います。こういった一連のプロセスを経てプロジェクトマネジメントに必要な要素を学ぶことができます。



プロジェクトマネジメント

チームビルディング



【参加人数】

15 人（最小5人～最大35人）

【必要時間】 45～60分

【必要なスペース】

7m x 7m

最適は14m x 28m

The Maze(メイズ)

メイズ（迷路）に設定されている正解の道順をチームのメンバーが協力して見出すアクティビティです。メンバーは一人ずつメイズにチャレンジします。誤ったマス目を踏むと講師の笛がなり、次のメンバーに交代。次のメンバーは前のメンバーがたどった正解の道を通りながら、間違ったポイントからは未開拓の道を探ります。メンバーが同じ間違いを繰り返すと最初に渡されたトークンを返却する必要があります。メンバー同士が協力しあうことで達成できるアクティビティです。



チーム学習

フィードバック



【参加人数】

12人（最小6人～最大18人）

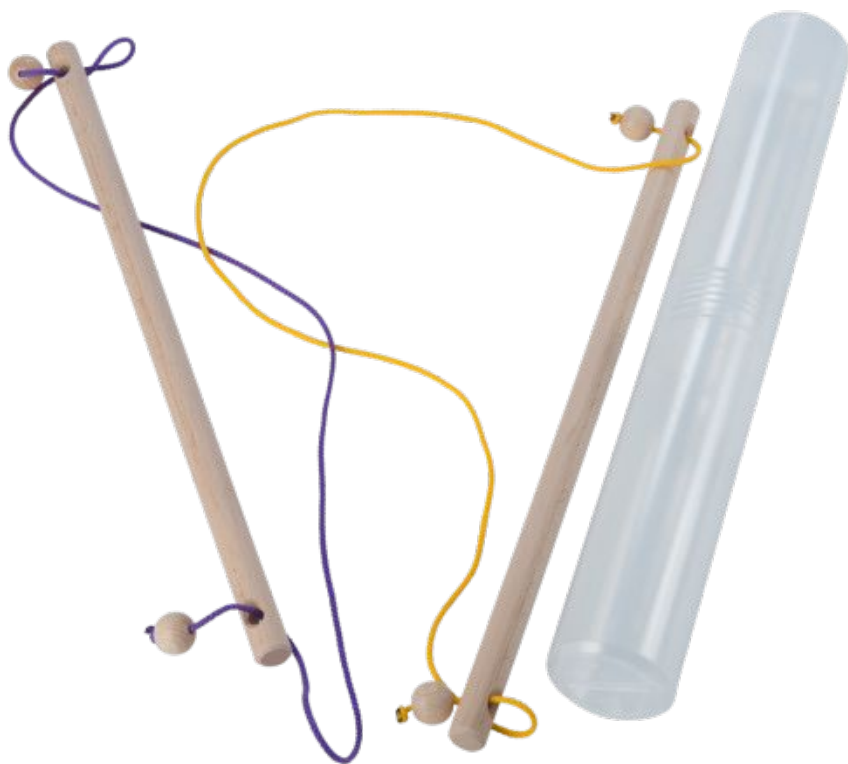
【必要時間】 20～40分

【必要なスペース】

5m x 6m

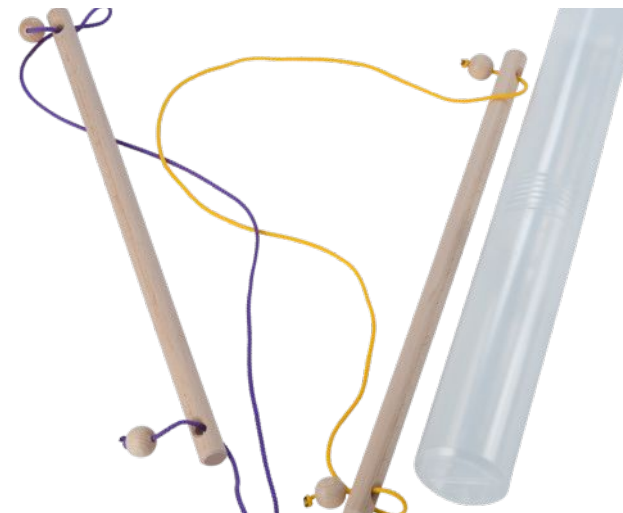
GordianPoles (ガーディアンポールズ)

一見切り離せないように見える二つの極をどうやって分けることができるのかを考えるアクティビティです。このツールは囚われがちな思考の枠を飛び超えて発想することの重要性を示唆するもので、新しい創造的な解決策を導き出す思考力を磨きます。



創造的思考力

発想の転換



【参加人数】
(最小1人～最大6人)

【必要時間】 1～10分

【必要なスペース】
適宜

StrangeWorld(ストレンジワールド)

2つの別々の部屋で、グループはそれぞれ、特定の要件に従って独自の文化を開発するという課題が与えられます。その文化が発展するとすぐに、それぞれのチームの観察者が互いの文化を研究します。次に、お互いの文化に関する「旅行ガイド」を作成し、各グループが作成した「旅行ガイド」を他のグループにシェアします。このアクティビティは、グループにバイアスがどのようにして発生するのか、それに対してどのように対処するのかを参加者に考えさせることができます。



創造的発想

問題解決



【参加人数】

16人（最小6人～最大20人）

【必要時間】 45～70分

【必要なスペース】

12m²以上の2部屋

Flying Carpet (フライングカーペット)

チームで協力して、ボールをフライングカーペットの外縁を1回させるアクティビティです。このアクティビティではAチーム、Bチームの競争にし、Aチームがチャレンジを行っている際にBチームが妨害をするという設定もできます。いずれにしても、チームの創造性、革新性、協調性を高めることに役立ち、チームが物理的な問題を解決するために協力するワークショップや、新しいアイデア創出のためのクリエイティブなセッションに活用できます。



チームビルディング

創造的発想



【参加人数】

10人（最小5人～最大20人）

【必要時間】 5～20分

【必要なスペース】

9m x 9m

CollaborationPuzzle (コラボレーションパズル)

このアクティビティは、深さの異なる穴に、長さの異なるスティックを入れ、穴に入れた状態の8本のスティックの高さを揃えることを目指すものです。このチャレンジはメンバーが1人ずつ行い、その様子を他のメンバーは見ることはできません。チームとして、課題解決に向けてどのような戦略を立て、どのように情報共有し、誰かのミスにはどう対処するべきか？といった日常業務でもよく起こる事象への対策を考えるきっかけを作ります。



チームビルディング

戦略的思考



【参加人数】
6人（最小3人～最大10人）

【必要時間】 15～50分

【必要なスペース】
チームエリア 3m x 3m
台座エリア 1m x 1m

StringBall(ストリングボール)

参加者の何人かは目隠しをし、金属リングの上に載せられバランスを取っているボールを台座から台座まで運ぶというチャレンジをしてもらいます。ただし、リングに直接触れるのは厳禁！代わりに、リングに取り付けられた多数のロープを使用してそれを運びます。また目隠しをしていない人がこのプロジェクトを指揮します。すべてのコミュニケーションは話すことによって行われ、接触は許可されません。このアクティビティでは、チーム内のすべてのメンバーが、自分のタスクを遂行することの重要性を学ぶことができます。



コミュニケーション

チームワーク



【参加人数】

14 人（最小9 人～最大12人）

【必要時間】 15～45分

【必要なスペース】

8m x 8m

FutureCity(フューチャーシティ)

このアクティビティでは、「ビジョナリー（ビジョンを持つ人）」と「実行する人（メーカー）」がうまく協力しなければなりません。各ビジョナリーは、ブロックの組み立てに関する情報が記載された絵カードを持っていますが、他のビジョナリーやメーカーに見せることはできません。またブロックに触れることができるのはメーカーだけ。ビジョナリー同士が情報共有し、メーカーとの巧みコミュニケーションを通じてブロックを組み立てていきます。



コミュニケーション

チームワーク



【参加人数】

12人（最小4人～最大24人）

【必要時間】 15～45分

【必要なスペース】

80センチ四方のテーブル

SmartMarble(スマートマール)

混乱が生じた状況下での的確な情報共有と協力は、どんなチームにとっても難易度の高い挑戦です。スマートマールは、その組み立て作業を行う中で、参加者自身が、共通の目標を達成する必要がある状況での効果的なコミュニケーションや自らが果たす役割を体感することができるアクティビティです。



コミュニケーション

コラボレーション



【参加人数】

14 人（最小6 人～最大20人）

【必要時間】 45～90分

【必要なスペース】

6 x 6 mの視覚的に
区切られた2つのエリア

MeBoard(ミーボード)

ミーボードは、DISCやMBTIといったモデルを利用するコーチングツールで、個々の役割や目標に焦点を当てた活動をサポートします。このツールは視覚を通じて、内面的な問題を具体的な行動ステップに変えることで、効果的なコミュニケーションと個人の成長を促進します。



目標設定・アクションプラン

コーチング



【参加人数】
適宜

【必要時間】 適宜

【必要なスペース】
適宜

The Philosopher's Stone(フィロソファーストーン)

チームで赤いプレートの3つすべての図形を通る立体形を考えるワークです。フィロソファーストーンは、トレーナーが参加者に高い創造性を促すことを目指しています。これは、触ることによって学習の体験に新しい側面をもたらし、効果的に学習をサポートするための、小さくて賢いツールです。



創造的思考

発想力育成



【参加人数】
1人～5人

【必要時間】 10～20分

【必要なスペース】
適宜

THEME OF

研修テーマ別推奨ツール例一覧

研修テーマ	推奨ツール例	体験できる内容・活用方法
チームビルディング	The Band (ザバンド)	仲間を信頼する、信頼してもらうということ、チームワーク
	Flothing Stick (フローティングスティック)	気持ちを合わせ、協働することの難しさ
課題解決	StackMan (スタックマン)	PDCAを経て課題が解決されるサイクル理想と現実とのギャップから課題抽出するプロセス
	Leonardo's Bridge (レオナルドブリッジ)	チームで正解を探りながら思考錯誤する
	The Philosopher's Stone (フィロソファーズストーン)	様々な角度から物事を見る視点
ロジカルシンキング	Reality Check (リアリティチェック)	数少ない情報から矛盾のない一貫したストーリーの組み立てる
ダイバシティ	CultuRallye (カルチュラリー)	自分、自分の周囲のルールは必ずしも他の人やチームのルールとは限らない(自分の常識を疑う)
プロジェクトマネジメント	StackMan (スタックマン)	プロジェクト成功のために必要な全体最適化の視点PDCA
	CataPults (カタパルト)	変数を見つけその変数を細かに調整することで正解に到達する過程
	DominoEffect (ドミノエフェクト)	プロジェクトを完遂するための各メンバーの役割(支持者、モチベーター)
	CollaborationPuzzle (コラボレーションパズル)	さまざまな情報を集め分析する中で正解を導き出す

THEME OF

研修テーマ別推奨ツール例一覧

研修テーマ		推奨ツール例	体験できる内容・活用方法
リーダーシップ	SysTeam(シスチーム)	上司の視点、部下の視点の相違	
	Tower of Power(タワーオブパワー)	的確な指示出しの難しさ、あらゆる角度からの視点を集約することで正解に到達できる	
	PerspActive(パースプアクティブ)	チームを成功に導く戦略構築	
生産性向上	Team2(チームスクエア)	俯瞰的視点、全体最適の視点	
アサーティブ	Team2(チームスクエア)	相手を尊重しながらも全体最適のために主張することの大切さ	
ビジネスコミュニケーション	Reality Check(リアリティチェック)	相手の視点・意図を的確にとらえ最適解を導き出す工程	
	Scoop(スcoop)	協力しあい、さまざまな視点を活かしながら達成する	
	Communic8(コミュニック8)	傾聴、相手が言いたいことを組み、自身の情報とのつながりを考える	
	StringBall(ストリングボール)	チームメンバーが協力して事を成し遂げる	
	FutureCity(フューチャーシティ)	さまざまな視点からの情報を上手に伝達することの難しさ	
	SmartMarble(スマートマーブル)	共通の目標に対するコミュニケーション	
ファシリテーション	EmotionCard(エモーションカード)	発想を広げる、通常の思考の枠を飛び越える	
	FacilitaionBall(ファシリテーションボール)	思わぬタイミングでふられることでの自己開示	
グローバルマインドセット	CultuRallye(カルチュラリー)	多様性のある視点、多様性を必要とする場でのふるまい	
セールストレーニング	Communicards(コミュニカーズ)	相手との前提をそろえた上でのコミュニケーションの重要性	
アイスブレイキング	Teamnavigator(チームナビゲーター)	今日の研修の目的の共有、浸透	
	Pipeline(パイプライン)	体を動かすことで前向きな姿勢を引き出す	

THEME OF

研修テーマ別推奨ツール例一覧

研修テーマ	推奨ツール例	体験できる内容・活用方法
チェンジマネジメント	SysTeam(シスチーム)	マネジャー、メンバー、双方の立場を体感
コーチング	EmotionCard(エモーションカード)	感情を引き出す、思わぬ発想を促す
	Scinariocards(シナリオカード)	感情(ポジティブ、ネガティブ)を深く掘り下げる
	MeBoard(ミーボード)	思い、感情、理想などを整理し、視覚化する
タイムマネジメント	Complexity(コンプレクシティ)	限られた時間の中で課題にチャレンジするために必要な役割、働きかけ
フィードバック	The Maze(メイズ)	正解が見えない中でもチャレンジをチームに持ち帰り次に活かす
	GordianPoles(ガーディアンポールズ)	難解な挑戦に対するトライ
想像的思考	StrangeWorld(ストレンジワールド)	いかにして人はバイアスのかかった思考に陥るのか
	FlyingCarpet(フライングカーペット)	成功に必要な要素を見極める

Our Vision

世界品質の学びを誰にでも

現在、日本で研修を受講でき、その可能性に気がついている人はまだ一部の層に限られます。私たちは受けた人が誰でも気軽に受講でき、自らの可能性を広げていくことができる世界を目指します。

Our Mission

- チャンスがなかった人にチャンスを届ける
- 再現性が高い深い気づきを提供する
- ボーダレスに活躍できるマインドセットに変換する

Our Clients and Partners

【JAPAN】

- 東海旅客鉄道株式会社
- キューピー株式会社
- NTTコミュニケーション株式会社
- SBIアルヒ株式会社
- 株式会社コメダホールディングス
- スケッチャーズジャパン合同会社
- J.D.POWER
- 東罐工業株式会社

他

【GLOBAL】

- | | |
|------------|---------|
| ■アディダス | ■BMW |
| ■シーメンス | ■DELL |
| ■ポルシェ | ■ペプシ |
| ■HUGO BOSS | ■ルノー |
| ■マクドナルド | ■HSBC |
| ■フォルクスワーゲン | ■トルコ航空 |
| ■ルフトハンザ | ■ノバルティス |
| ■ネスレ | ■ベンツ |
| ■ファイザー | ■バイヤー製薬 |

他

Profile

社名 株式会社Learning torque
 (英文社名：Learning torque Co.,Ltd)

住所 〒150- 0002 東京都渋谷区渋谷3－27－11 7階

電話番号 03 - 3405-1550

CEO 根岸菜穂子

資本金 1,000万円

Form Your Synapse

シナプスのスイッチを入れよう