

遊びながら経営の基本を覚え、経営センスが養える。  
そして、目標管理と戦略策定、会計の基本も身につく！

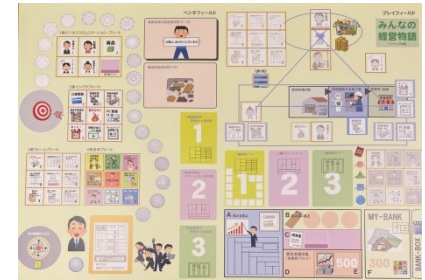
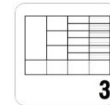
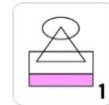
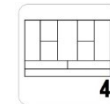
# 正統派・経営ボードゲームの誕生！

経営の基本学習ゲーム

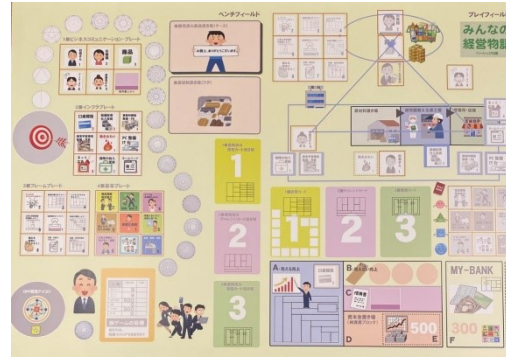
「みんなの経営物語  
SDGs版」



これで、  
いい経営・いい仕事・いい会社！



# ■「みんなの経営物語・ベーシック版」の特長&メリット



「みんなの経営物語  
ベーシック版」



## ■特長

- 1-ゲーム形式で経営の基本が学べます!
- 2-経営の基本のすべてが盛り込まれています!
- 3-現場の実務との関係がわかります!
- 4-経営の1年の流れとリズムがつかめます!
- 5-研修&コンサルプログラムとリンクしています!
- 6-SDGsの要素も入れて経営におけるSDGsの位置づけを明確にしています。

## ■メリット

- 1-遊びながら、経営の基本を身につけることができます。
- 2-目標管理の基本がわかります。
- 3-会計思考、会計センスを養うことができます。
- 4-1期20分という短い時間で進めることができます。
- 5-「学ぶ組織」やトータルな人事制度づくりに役立ちます。
- 6-すべて手作りツールなので、個別のオリジナルゲームづくりにも対応できます。

# ■マンツーマンでの「みんなの経営物語」スナップ



ゴールクリアの  
期数を複数で競うことはできます。  
また、スコアを競い合うことも可能です。  
その場合、人数分のセットを進めます。

基本的には、独習型のゲームです。  
対戦型のゲームではありません。

個別指導に向いています。



面接・面談等の  
コミュニケーション支援ツールにも  
使えます。

仕事の基本、経営実務の基本、  
経営の流れも  
遊びながらわかっていきます。



「ゲーム用のお金」を使って  
会計感覚も身につくように  
なっています。



ゴールクリアを通じて  
目標管理の基本もわかってきます。

期数を重ね、振り返りを重ねるほど  
研修成果が期待できます。





# ■セットに入っているもの

1-正式フィールドシート

2-ハーフフィールドシート

3-プレートボックス ※サイコロ入り

- ・ビジネスコミュニケーション・プレート
- ・インフラプレート
- ・フレームプレート
- ・基本プレート

※プレートはすべてマグネットプレート

4-バンクボックス

・1×10 ・5×10 ・10×15 ・50×6 ・100×10

5-カードボックス

・経営カード ・チャレンジカード ・業務カード

6-サイコロボール

7-マテリアルボックス 40個入り

8-決算スコアシート

9-ルールシート

表:ルールシート

裏:○△□の経営ピラミッドシート

10-オプションシート

表:見えるPLシート

裏:山本式ビジネスモデルキャンバスシート

11-マグネットボード

プレートボックス



バンクボックス



マグネットボード



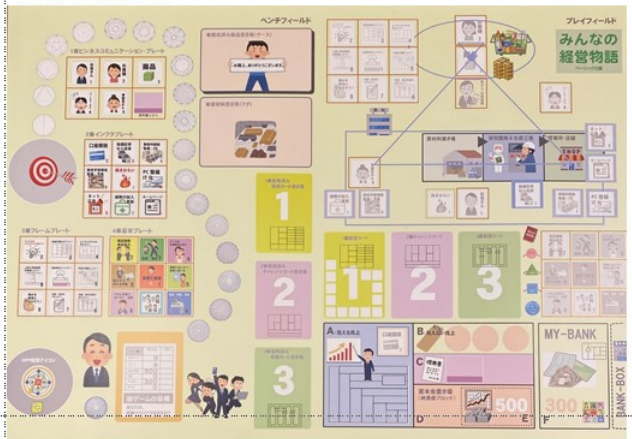
オプションシート  
表:見えるPLシート  
裏:山本式BMキャンバスシート



ハーフフィールドシート



正式フィールドシート



ルールシート

裏:○△□の経営ピラミッドシート



決算カードシート



# 正式フィールドシート:ベンチフィールドとプレイフィールド

※簡易版はハーフシート

**ベンチフィールド**

1 ■ビジネスコミュニケーション・プレート

社長さん 1	お客様 2	商品 3
パートさん 4	事務員さん 5	借手さん 6

2 ■インフラプレート

口座開設 2	設備投資 仕入投資 3	事務所開設 整備・PR 4
教育学習環境 整備・更新 5	働きおmoi 1	PC整備 IT化 6
ネット 広告 8	保険の加入 更新 7	ホームページ 9

3 ■フレームプレート

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

4 ■基本プレート

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

OPP経営アイコン

当ゲームの目標  
おひたば、何層でクリアできますか？

1 ■販売済み商品置き場(ケース)

お買上、ありがとうございます。

2 ■原材料置き場(フタ)

1 ■使用済み 磁気カード置き場

2 ■使用済み チャレンジカード置き場

3 ■使用済み 業務カード置き場

**プレイフィールド**

みんなの経営物語 ベーシック5版

会社

原材料置き場

研究開発 & 生産工場

営業所・店舗

1 ■経営カード

2 ■チャレンジカード

3 ■業務カード

MY-BANK

BANK-BOX

A:見える売上

B:見えない売上

C:借入金

D:資本金置き場(純資産ブロック)

E:500

F:300

ルールブック

相互理解 経営能力 2

経営 意識 3

アイデア 経営力向上 4

経営とあいさつ 経営と挨拶 5

経営と挨拶 1

経営と挨拶 9

経営と挨拶 6

経営と挨拶 7

経営と挨拶 8

経営と挨拶 10

経営と挨拶 11

経営と挨拶 12

# ■フィールドシート補足説明

## ●「プレイフィールド」のベースになっている 「○△□の経営ピラミッド」

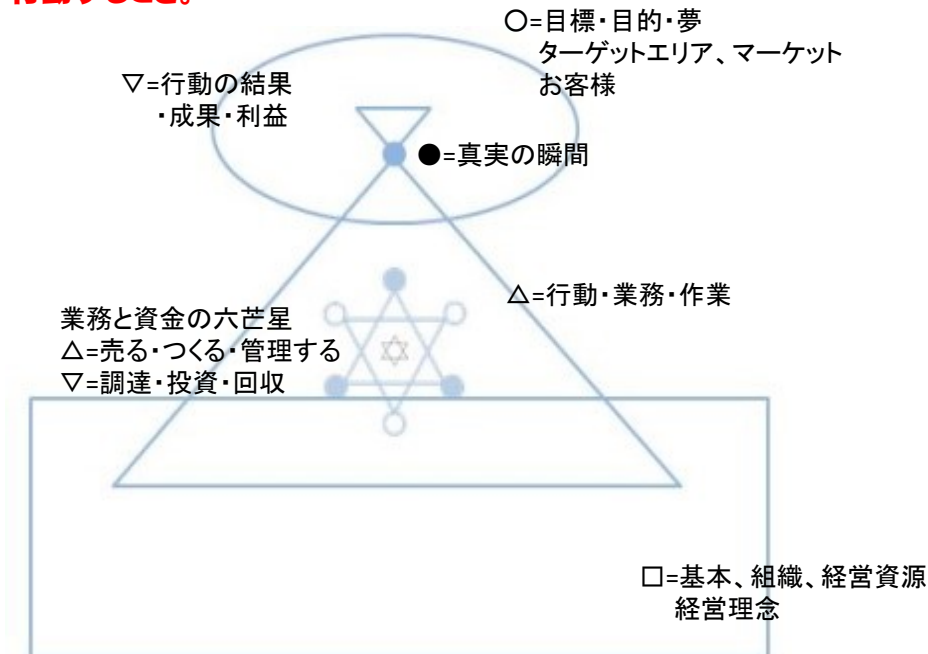
プレイフィールドシートのベースになっているのは、「○△□の経営」の「○△□の経営ピラミッド」です。体系的な経営コンテンツに基づいて制作されています。

※詳しくは「○△□のキャンタン経営」基本テキスト参照。



## 【経営の定義】

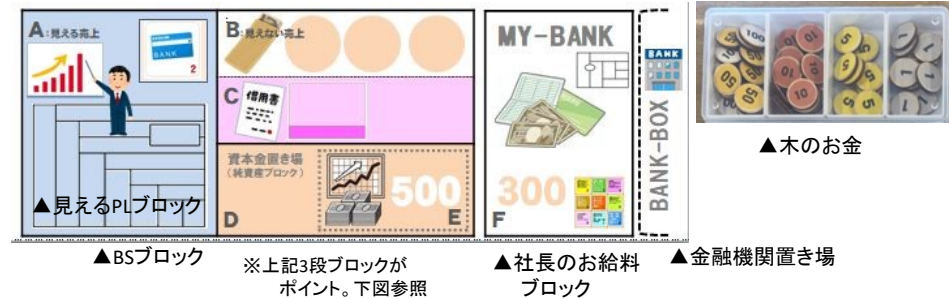
経営とは、基本を徹底し、目標を明らかにして、行動すること。



## ●マネーボード・マネーストリーム

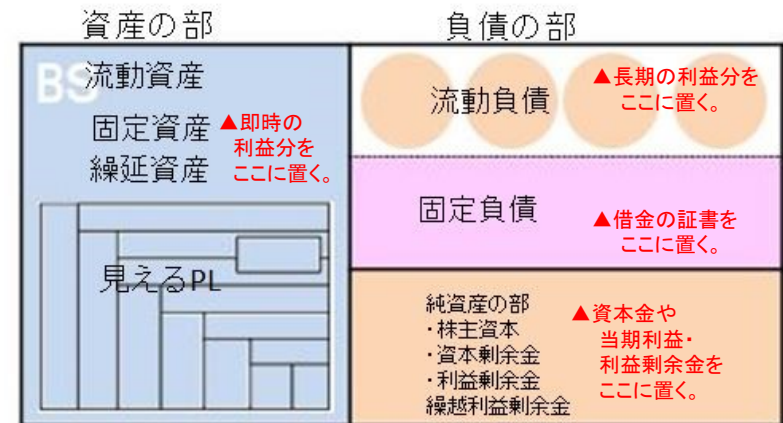
ゲームの中に、いかに会計・経済の基本要素を入れ、正しい会計・経済知識の入り口を用意するか!? これはとても重要な問題です。経営者の多くが会計・経済分野が苦手だからです。これを克服しないことには、つづれない経営、持続する経営、いい経営にはなりません。

そこでデザインしたのが、マネーストリーム(お金の流れ)を意識したマネーボード(お金置き場)と「木のお金」の採用でした。「木のお金」は「○△□の積み木」と整合させるためです。マネーボードのデザインは、「財務三表」(國貞克則氏)と「会計の地図」(近藤哲朗氏)を参考にしました。また、ゲームのゴール設定要素も考慮したものになっています。



## ●会計の基本図式 PL in BS フレーム

経営において、会計財務とはとても重要なものです。BS書式の中に、あえて「見えるPL」書式を入れたデザインにして会計の世界に入りやすいように配慮しました。



# ■「みんなの経営物語」シリーズ(予定)

①経営ボードゲーム「みんなの経営物語」  
当ボードゲーム



②経営まんたらスゴロク「経営の小道」

開発中

③経営積み木ゲーム「イメージ&クリエイト」

開発中



みんなの経営物語  
シリーズ





# 1 ■ ビジネスコミュニケーションプレート



このゲームに出てくる登場人物や物は、  
売る人と経営する人を兼ねた**社長さん**と、  
**お客様**、そして**商品**。



その商品をつつたりするのに関わってくる**パートナーさん**、  
それに社長さんを手伝う**事務員さん**。

この4人と1個です。



商品を介して  
人はつながり、生きて、生活して  
経済生活を営んでいます。

それが、ビジネス・コミュニケーションというものです。  
BCは、ビジネス・コミュニケーションの略です。  
ここから、「みんなの経営物語」が始まります。



## 2■インフラプレート

正確には、「経営インフラプレート」です。  
経営を進めていくのに、必要なものを用意しました。

まず最初に、やる気、燃えるような「**熱きおもい**」が必要です。  
その上で、**お金**です。



そのお金を管理するための「**銀行口座**」が必要です。

そして、ここではモノづくりをして、それを売るという  
ビジネスモデルを想定しているので「**設備**」が  
必要になります。



当然、事務所・工場等の働く場所の確保も  
しなければなりません。



デジタル化・ICT化のための**PC、周辺機器、アプリ**等も必要ですし、  
**CI型ホームページ**もつくっておきましょう。

**保険**もやっておくと安心です。



ホームページは作りっぱなしではなく、  
ショップや販売、営業、広告もして  
ビジネスを進めていくのが  
いいでしょう。



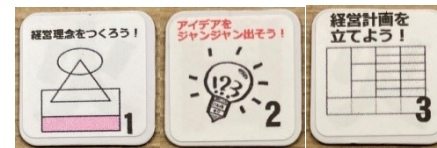
さらに、**ビジネスに必要な勉強**も  
していかなないと時代に取り残されてしまいます。



### 3 ■ フレームプレート

フレームというのは、ビジネス文書の書式やフォームのことを言いますが、経営プログラムまでも指すものとします。経営や仕事の実務に必要なになってくる、基本的なものを用意しました。これらは、すべてオフィス山本のコンサル&セミナープログラムから必須アイテムをピックアップしてきたものです。  
( )内は対応するプログラムを示しています。

- 1は、**経営理念**(経営理念構築プログラム)
- 2は、**企画、アイデア**(電球エンピツ発想法プログラム)
- 3は、**経営計画、事業計画、各種企画**(136カンタン計画プログラム)



- 4は、**ビジネスモデルづくり**(BMキャンバスプログラム)
- 5は、**PLシート**(見えるPLプログラム)
- 6は、**実行計画、作業手順**(フォーメーション作成講座)



- 7は、**日報・日誌**(コンサルプログラムで対応)
- 8は、**「強み活かし」**(コンサルプログラムで対応)
- 9は、**SDGs**(個別対応のコンサルプログラム)



現場での仕事や経営に必要なになってくるものばかりです。実際に、スキルとして身につけ、日々実践するものや経営哲学を構築、メンテしていくのに必要なものばかりです。さらに、それらに必要なになってくるツール類もご用意してあります。



# 4■基本プレート



経営や仕事に必要な基本項目を用意しました。  
これが徹底できれば、利益は絶対に生まれてきます、  
仕事が途切れず、会社もつぶれることはありません。

これらの、当たり前のような、**わかり切ったことの徹底**が  
実は難しいのです。わかったつもりでも、もう一度。その深さが問題です。

①すべてを受け入れ、すべてに感謝!



②自分を生かして他人も生かす。強みを生かして弱みも生かす。



③目標・目的・夢・ロマン。イメージ&ビジョンでクリエイト!



④お客様、在っての私たち。すべてはお客様のために!



⑤笑顔とあいさつ、返事と相づち。グッド・コミュニケーション。



⑥整理・整頓、清掃・清潔。4S徹底で気持ちいい環境づくり

⑦業務の基本はハウレンソウダ! 報告・連絡・相談・打ち合せ



⑧メモと手帳でカイゼン、カイカク、イノベーション!



⑨見えるPL、見えるBSでお金を生かす。  
利益を生んで利益を貯める。



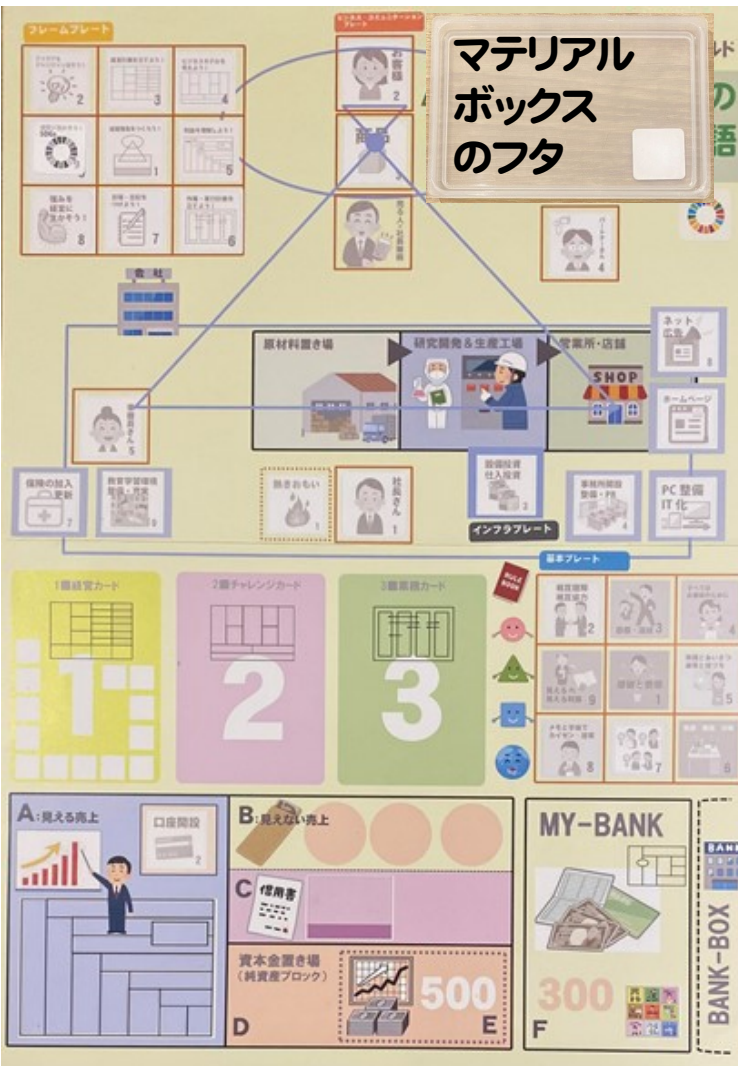
# ■4種類のプレートはマグネットボードにセットして進めます。



# プレートを並べたマグネットボード



# ハーフフィールドシート



# チュートリアルプログラムの並べ方

## ルールシート

みんなの経営物語・SDGs版|2022.5.15  
基本ルールA(借金不可ルール)

**【基本の並べ方】**  
最初の状態からスタートし、コマを進ませます。  
①フィールドのスタートの位置を見直し、スタート位置を確認してください。  
②フィールドのスタート位置を確認し、スタート位置を確認してください。  
③スタート位置を確認し、スタート位置を確認してください。  
④スタート位置を確認し、スタート位置を確認してください。

## チュートリアル の経営カード

①「業務カード」の「経営カード」を「経営カード」に配置し、スタート位置を確認してください。  
②「経営カード」の「経営カード」を「経営カード」に配置し、スタート位置を確認してください。  
③「経営カード」の「経営カード」を「経営カード」に配置し、スタート位置を確認してください。

## チュートリアル のチャレンジカード

①「チャレンジカード」の「チャレンジカード」を「チャレンジカード」に配置し、スタート位置を確認してください。  
②「チャレンジカード」の「チャレンジカード」を「チャレンジカード」に配置し、スタート位置を確認してください。  
③「チャレンジカード」の「チャレンジカード」を「チャレンジカード」に配置し、スタート位置を確認してください。

## チュートリアル のカード

①「カード」の「カード」を「カード」に配置し、スタート位置を確認してください。  
②「カード」の「カード」を「カード」に配置し、スタート位置を確認してください。  
③「カード」の「カード」を「カード」に配置し、スタート位置を確認してください。

**経営カード  
ベーシック版  
SDGs  
チュートリアル**

■当カードの機能

- ゲーム進行・ターンを進める。
- 時間の推移・1年12か月
- 年間・半・四半・月ごとの売上・利益
- プロセスの推移・営業販売と決算

**チャレンジカード  
ベーシック版  
SDGs  
チュートリアル**

■当カードの機能

- 基本ルールAでは借金できない。
- 毎月1万円、10万円、毎ターン在庫の1割を返済することができる。
- 返済は返済額を返済する。
- 返済額を返済する。
- 返済額を返済する。

**業務カード  
ベーシック版  
SDGs  
チュートリアル**

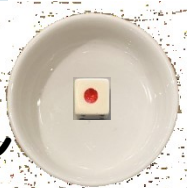
■当カードの機能

- 自由取引と危険取引
- 仕業不成立・打率3割
- 仕業成立・売上1割
- 仕業成立・売上1割
- 仕業成立・売上1割
- 仕業成立・売上1割
- 仕業成立・売上1割
- 仕業成立・売上1割

## バンクボックス



## サイコロと サイコロボウル



## 決算カード

期	売上	利益
基本ルールA		
チャレンジカード		
業務カード		
返済カード		
今期の気づき		



## マテリアルボックス

※借金がルールを基本ルールとする。金利は10%。  
※返済は返済額を返済し、返済額が返済額より多い場合は、  
金利は返済額に支払う。元金返済はいつでも可。

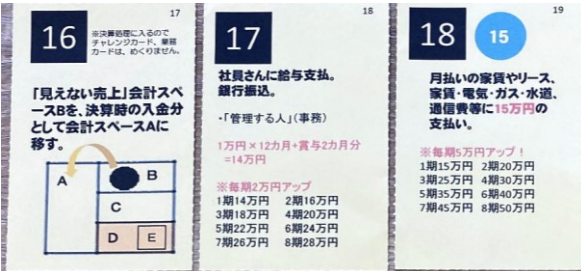
# 3種類のカード

1つのターンにつき、「経営カード」、「チャレンジカード」、「業務カード」の3種類のカードをめくることができ、ゲームが進行していきなっています。

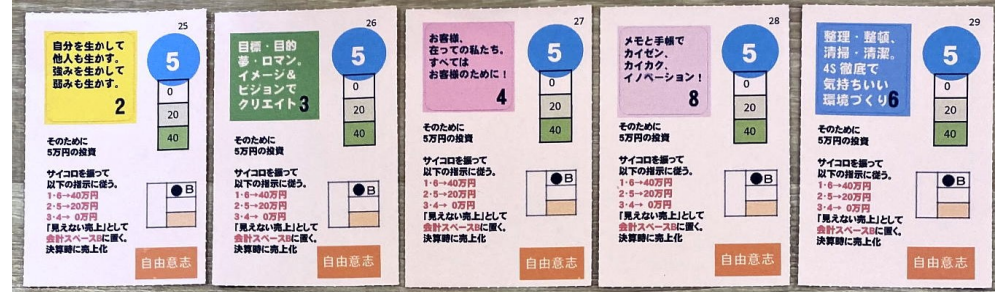
基本的には、すべてのカードはウラ面を上にしてセットします。表紙カードだけオモテ面です。

1 最初に、「経営カード」をめくります。「経営カード」だけは、順番を決めてウラ面にしています。12か月分のカードと決算のカードで構成されています。

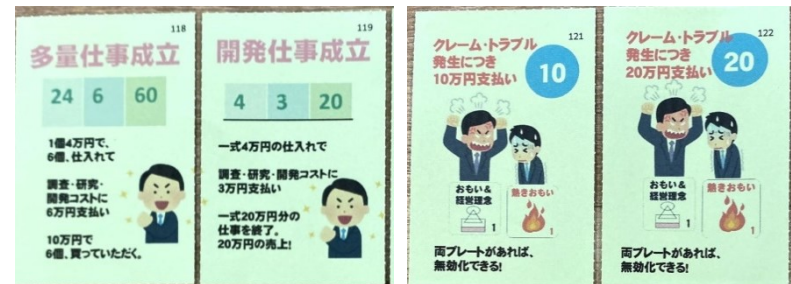
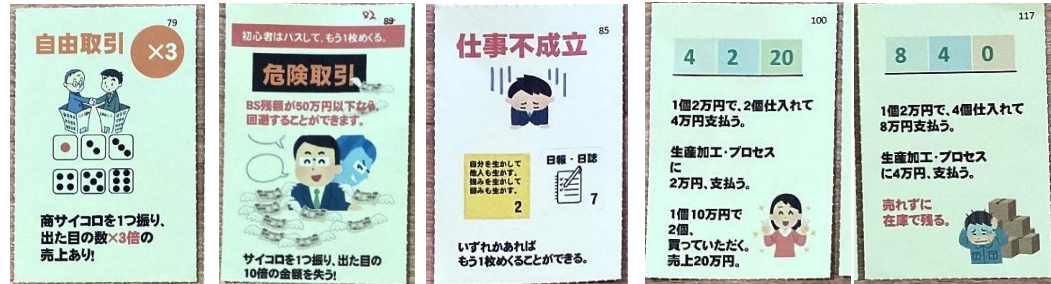
現実の経営実践するのに便がいいように配慮されています。ベーシック版では内容も簡便化されています。



2 次に、「チャレンジカード」をめくります。経営はチャレンジの連続であり、イノベーションもそこから生まれてきます。



3 そして、「業務カード」をめくります。具体的な売上をつくるためのカードです。①自由取引、②危険取引、③仕事不成立、④販売、⑤在庫、⑥多量仕事、⑦開発仕事、⑧クレームの8種類があります。







# 「経営カード」→「チャレンジカード」→「業務カード」の順でめくっていきます。



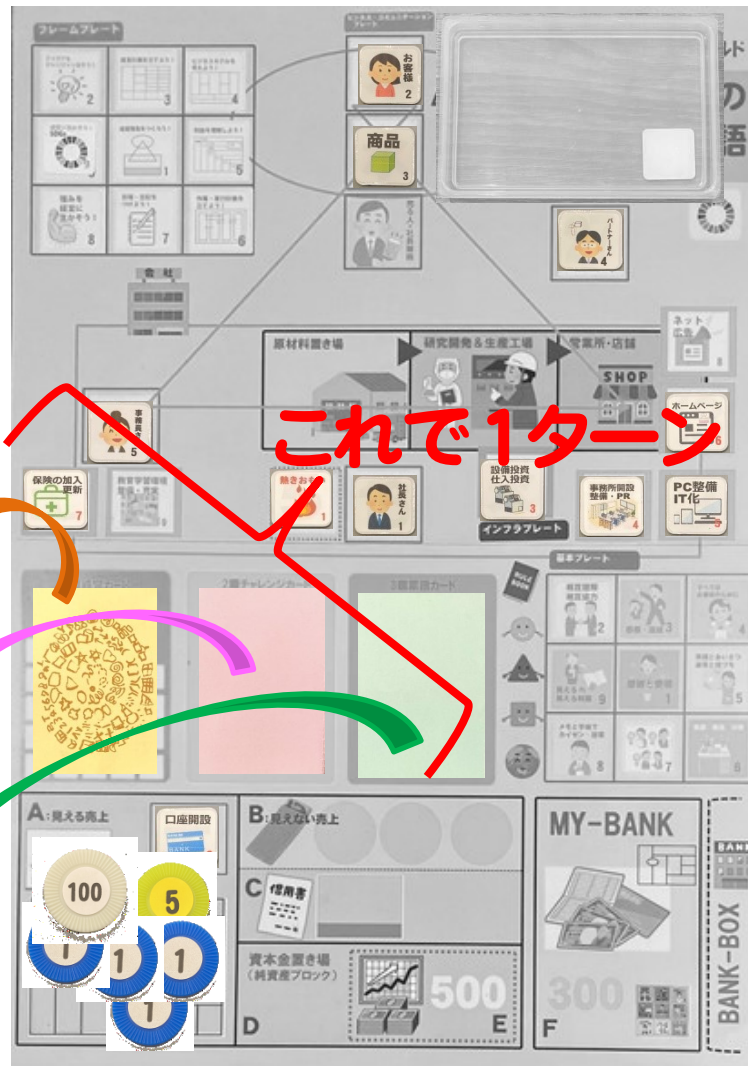
①「経営カード」をめくる。  
時間的にも精神的にも  
余裕がある時は、じっくり読む。



②「チャレンジカード」をめくり、  
カードの指示に従う。



③「業務カード」をめくり、  
カードの指示に従う。



これで1ターン



# ■決算&次期対策

ゴール（目標）は、  
①基本9項目を満たし、  
②自己資金300万円、  
③会社利益500万円を  
ゲットすること。

このゲームの最終的な目的は、あなたの経営力のアップと自己実現と納得のいく人生のお役に立つことです。

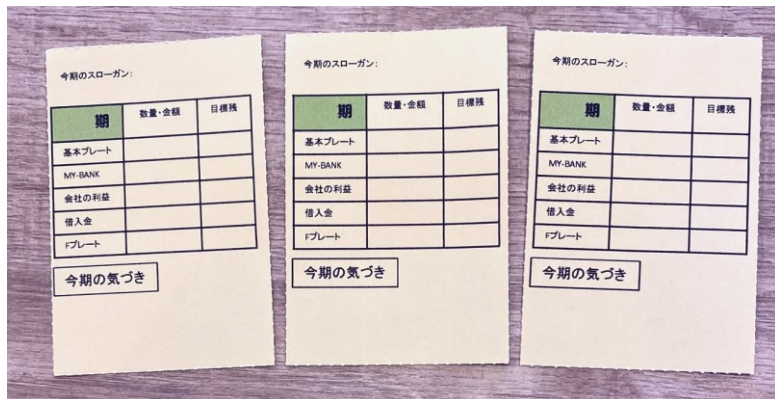
その本質は、自己管理による目標管理と目標の達成にあります。

一言で言うなら、「目標管理」です。  
その内訳は、目標の設定と、目標の管理と、目標達成のための行動管理、時間管理、メンタル管理、アイデア管理です。

それらの要素をすべて織り込んでつくられています。  
そして、そのための決算管理のためのスコアカード&シートも作成しました。

ゴール（目標）は明確に設定してあります。  
その目標に対する決算結果と、目標差額・目的差数を記入する書式になっています。

さらに、気づきメモの欄も設けてあります。  
これで、目標管理の基本を身につけてもらえるようになっています。



# ■実際の仕事や経営への実践のために

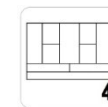
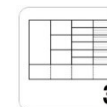
上記スコアシートがそのまま年間経営計画になるように現実の実践に置き換えていくように指導支援させていただきます。

当ゲームでの内容、プログラム、フレームはすべて実践実務に置き換えていくことができます。ツールも書式も、プログラムもすべて研修セミナー対応ができます。

その場合には、ベーシック版ではなく、スタンダード版に準拠して進めさせていただきます。「経営カード」もスタンダード版に変えます。ルールもスタンダード版に合わせて進めていきます。

そのゲーム内容と現実の経営の進め方と完全シンクロさせて進めていくことになります。

例えば、右記のようなプログラムのご提案となります。



- ①「○△□の経営」オリエンテーション
- ②「みんなの経営物語」ベーシック版ワークショップ
- ③全員3回ゴール達成になるまでワークショップ
- ④仕事と経営の基本プログラム「経営物語」シートとカード
- ⑤「ラベル積み木」による「経営物語」プログラム
- ⑥見えるPLプログラム「木のお金で利益がわかる」
- ⑦おもいから始まる経営とビジネスモデルづくり全体概要  
おもいー経営理念ービジョンー中長期経営計画（構想）  
ー3カ年経営計画ー単年度経営計画ー売上計画・利益計画・  
出費計画ー実行計画ー経営管理ツール・目標管理ツールに  
よる管理ー日誌日報管理、ビジネスモデルづくり
- ⑧実際の計画書づくり実務と管理
- ⑨定期的ミーティング、社内勉強会の開催
- ⑩強み経営の導入検討
- ⑪トータルな人事制度の導入検討  
目標管理、社員研修・社員教育、評価制度、賃金制度
- ⑫経営理念づくり、経営理念の再構築
- ⑬改善運動、改善提案制度
- ⑭その他



上記内容のすべてがゲームに要素として盛り込まれています。

それ故、ゲームと実際の経営とシンクロすることで、学習効果・学習成果として、現実の経営においても成果が期待できるものとなっています。





**ありがとうございました。**



オフィス山本

山本 英夫