

ルール説明

ゲームの概要:

あなたは営業担当として顧客の信用状況を見極めながら営業活動を行います。できることは二つです。

- ①営業: 売上を稼ぐ(=売上カードを引く)
- ②与信管理: 破綻企業との取引を防ぐ(=与信カードを引く)

を選ぶこと。

ゲームには3モデル(サービス・商社・メーカー)があります。どのモデルかは指示に従って下さい

①初期設定: 現金を10万円もってスタート。

②勝利条件: 各モデル終了時点で、現金が0以上で、かつ一番「利益」が出ている参加者の勝利。

③終了条件: 3期が終了したら1モデルが終了。

④利益の仕組み:

「利益」とは、「売上」から「費用」を引いたものです。

「売上」は、カードの山から引いたカード記載の数字です。(例: Jは11万円)

「費用」は、3種類あります。計算方法は、モデルによって異なるため、少し複雑です。

ワークシート記載のモデルの設定および早見表を参照してください。

□売上原価 : ワークシートに記載(端数は全て切り捨て)

□販売費及び一般管理費 : ワークシートに記載(2名時は/の左、3名時は/の右に○)

□税金 : 利益の40%

⑤ゲームの進め方:

1)スタートプレイヤーの決定ーじゃんけんなど任意の方法で決定し、以降時計回りで進みますー

2)営業活動を実行～2択～

・営業: カードを引くー引いたカード記載の数字が売上ー

各自が各期の1枚目に引いたカードが「破綻カード」だった場合、

2枚目のカードを引き、破綻カードを山に戻し、シャッフルする。(1枚目のカードは必ず売上になります)

・与信管理: 与信カードを引く。与信カードは直前のカードにのみ有効。

【注意】

a. 企業が破綻すると現金が回収できない

1～3のカードは「破綻カード」です。顧客が経営破綻し、直前のカードを現金回収できなくなります。

経営破綻した顧客からは、売上は上がりませんが、現金が入りません。

b. 破綻カードは与信カードで無効にできる

破綻の直前に与信管理をしていれば、破綻企業との取引を回避したことになります。

与信カードと破綻カードをセットでテーブル中央に捨てます。

c. 破綻カードは連続しない

連続して破綻した(2枚連続で破綻カードを引いた)場合、破綻カードを山に戻し、シャッフルします。

3)集計

山札の全てのカードを引き終えたら結果を集計します。ワークシートで損益と現金を計算します。

4)次の期の開始

終わったら次の期を開始します。スタートプレイヤーが左隣に移ります。

⑥注意点: 儲かっていることと現金があることは別です。現金に注意しましょう。

<良くある質問>

①12の後に、与信カードを引き、その後、5を引きました。与信カードはその後使えますか？

→いいえ、与信カードは営業カード1枚にのみ有効です。次のカードを引いたら、捨ててください。

②12の後に、10を引き、更に1/2と連続で取引先が破綻してしまいました。この場合、12も10も現金が入ってこないことになりますか？

→破綻カードが影響を与えるのは、直前の1枚のみです。そうしないと、ずっと与信カードを引いて、大きい売上を守らなければならなくなってしまいます。12は確定した売上と考えてください。

尚、2枚目の2を引いた場合には、その次のカードを引き、2は山に戻してシャッフルします。

③1枚目がいきなり1でした。どうしたら良いですか？

→次のカードをとり、その1を山札に戻し、シャッフルします。

講師用メモ

<本研修のラーニングポイント>

- ①損益計算書の構造(主に営業利益まで)
- ②売上や費用と、現金の概念の違い
- ③業態の違いにより、与信管理のポイントは変わる(=粗利率の考え方)
- ④案件の大小により、与信管理の必要性は変わる
- ⑤回収できなくても売上になり、課税されるという豆知識

<本研修の準備物>

(本データより印刷)

- ・ルール説明:1枚/名
 - ・ワークシート:3枚/名(P3を3枚もしくはP4サービス、P5商社、P6メーカーモデル各1枚)
- (貴社準備)
- ・トランプ:一式で3チームまで実施可能
(1スートの山+人数分の与信カード)×3
 - ・必要に応じて、気づきの記録や振り返り用ワークシート
 - ・筆記用具

<準備方法>

トランプをスート(ダイヤ・スペード・クラブ・ハート)で分けます。
そのうち任意の山を「与信カード」とし、チームの人数分テーブルに伏せて置きます。
1山を、良くシャッフルし、伏せてテーブルにおきます。
同様に一式であと2チーム用意可能です。(1スートの山+人数分の与信カード)
(※与信カードがわかりにくければ、別にチップのようなものを用意しても構いません。)

以上で準備は終了です。

その後は、まず、物品の説明後、ルール説明の流れに従い、ご利用下さい。
なお、全モデルを実施する必要はありません。必要なモデルを選択し、
それぞれで勝ち負けをつけます。

<参加者に起こりがちなミス>

- ①破綻カード1～3を誤って売上として計上してしまう。
 - ②与信カードを売上と勘違いしてしまう。
- 上記は、オリジナルカードを作成することで、回避可能です。ご相談下さい。

<お問い合わせ先>

商号:カレイドソリューションズ株式会社
住所:東京都新宿区西新宿8-12-1ダイヤモンドビル5F
電話:03-6908-5245
メール: cs@kaleidosolutions.com
HP: <http://www.kaleidosolutions.com>

<利用上の注意事項>

本コンテンツは、著作権法で守られたコンテンツです。本コンテンツの著作権は、弊社に帰属します。著作物の購入は著作権の移転とは異なり、弊社が著作権及び著作者人格権を放棄するものではありません。著作権法をご理解の上、ご利用頂ければ幸いです。
氏名表示を外してご利用になりたい場合なども、別途ご相談下さい。

ワークシート

■ゲームモデル(サービス・商社・メーカー)

■原価率(30%・90%・70%)

通算利益	第1期	万円	第1期の利益です。
	第2期	万円	第1期と第2期の利益を合計します。
	第3期	万円	第1期と第2期と第3期の利益を合計します。

第1期損益計算書

売上	万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価	万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益	万円	売上から売上原価を引きます
販管費	万円	ゲーム毎に異なります
営業利益	万円	粗利益から販管費を引きます
税金	万円	営業利益の40%
最終利益	万円	営業利益から税金を引きます

第1期資金繰り表

最終利益	万円	最終利益を転記します(+)
差分	万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額	万円	最終利益から差分を引きます
期首残高	10万円	開始時の現金です
期末残高	万円	期首残高に期中増減額を加えます

第2期損益計算書

売上	万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価	万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益	万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益	万円	粗利益から販管費を引きます。
税金	万円	営業利益の40%
最終利益	万円	営業利益から税金を引きます。

第2期資金繰り表

最終利益	万円	最終利益を転記します(+)
差分	万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額	万円	最終利益から差分を引きます
期首残高	万円	前期の期末残高です
期末残高	万円	期首残高に期中増減額を加えます

第3期損益計算書

売上	万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価	万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益	万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益	万円	粗利益から販管費を引きます。
税金	万円	営業利益の40%
最終利益	万円	営業利益から税金を引きます。

第3期資金繰り表

最終利益	万円	最終利益を転記します(+)
差分	万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額	万円	最終利益から差分を引きます
期首残高	万円	前期の期末残高です
期末残高	万円	期首残高に期中増減額を加えます

メモ

売上	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
原価	サービス	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13		
	商社	13	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	36	37	38	39	40
	メーカー	10	11	11	12	13	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	21	21	22	23	23	24	25	25	26	27	28	28	29	30	30	31
営業利益	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25							
税金(40%)	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10							

ワークシート

■ゲームモデル:サービス ■原価率:30%

第1期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます
販管費	14/12	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます

第1期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます
期首残高	10	万円	開始時の現金です
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます

第2期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます
販管費	14/12	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます

第2期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます
期首残高		万円	前期の期末残高です
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます

第3期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます
販管費	14/12	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます

第3期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます
期首残高		万円	前期の期末残高です
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます

メモ

通算利益

第1期
第2期
第3期

万円
万円
万円

第1期の利益です。
第1期と第2期の利益を合計します。
第1期と第2期と第3期の利益を合計します。

売上	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
原価	サービス	4	4	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13
営業利益		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25					
税金(40%)		0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10						

ワークシート

■ゲームモデル: 商社 ■原価率: 90%

第1期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます
販管費	2/1	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます

第1期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます
期首残高	10	万円	開始時の現金です
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます

第2期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます
販管費	2/1	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます

第2期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます
期首残高		万円	前期の期末残高です
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます

第3期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます
販管費	2/1	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます

第3期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます
期首残高		万円	前期の期末残高です
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます

メモ

通算利益

第1期
第2期
第3期

万円
万円
万円

第1期の利益です。
第1期と第2期の利益を合計します。
第1期と第2期と第3期の利益を合計します。

売上	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
原価	商社	13	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	36	37	38	39	40
営業利益		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25						
税金(40%)		0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10						

ワークシート

■ゲームモデル:メーカー ■原価率:70%

第1期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	6/4	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照。
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

第1期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます
期首残高	10	万円	開始時の現金です
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます

第2期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	6/4	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

第2期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます
期首残高		万円	前期の期末残高です
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます

第3期損益計算書

売上		万円	破綻分を含む売上の合計
売上原価		万円	破綻分を含む売上に原価率をかける
粗利益		万円	売上から売上原価を引きます。
販管費	6/4	万円	ゲーム毎に異なります。ルール参照
営業利益		万円	粗利益から販管費を引きます。
税金		万円	営業利益の40%
最終利益		万円	営業利益から税金を引きます。

第3期資金繰り表

最終利益		万円	最終利益を転記します(+)
差分		万円	破綻して現金の入らなかった売上額(-)
期中増減額		万円	最終利益から差分を引きます
期首残高		万円	前期の期末残高です
期末残高		万円	期首残高に期中増減額を加えます

メモ

通算利益

第1期
第2期
第3期

万円
万円
万円

第1期の利益です。
第1期と第2期の利益を合計します。
第1期と第2期と第3期の利益を合計します。

売上	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	
原価	メーカー	10	11	11	12	13	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	21	21	22	23	23	24	25	25	26	27	28	28	29	30	30	31
営業利益		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25						
税金(40%)		0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10						