

Деловая игра «Мячи».

Направленность – объяснение на примере возможности совершенствования процессов, показывает невыгодность производства партиями и очередями, командообразование на базе разыгрывания стандартной производственной ситуации.

Ограничение – в игре не должны принимать участие люди с ней знакомые или ранее её видевшие.

Количество участников в одной команде: 3-8 человек.

При минимальном количестве участников – все участвуют в игре; за временем следит ведущий.

При максимальном выделяются отдельно:

- наблюдатель – задача взглядом со стороны определять что было «не так» в очередном раунде и вносить соответствующие предложения.

- хронометрист – кроме наблюдений со стороны имеет на вооружении секундомер и засекает общее время раунда от запуска до команды «СТОП!» поданной ведущим.

- ведущий – тренер, консультант, проводящий игру.

При большем количестве участников, возможно организовать несколько команд, но с равным количеством человек в каждой. Для этого понадобится дополнительный инвентарь (комплект мячей и секундомер для каждой дополнительной команды). При участии нескольких команд за счёт соревновательности повышается чувство «команды», можно придумать каждой команде название и девиз.

Инвентарь: 4 мяча различных по размеру, весу, фактуре поверхности и цвету. (Три мяча – слишком легко участникам управиться; 5 – уже много). Секундомер (можно воспользоваться встроенным в мобильный телефон). Флипчарт и фломастеры для записи результатов по раундам.

При направленности игры на командообразование желательно воспользоваться видеокамерой и проектором для разбора каждого раунда, определения лидеров и т.п.

Перед началом игры участники каждой команды встают в линейку, рассчитываются по порядку (рис.1) и ведущий объясняет правила.



рис. 1

При проведении первого раунда ведущий разъясняет **Правила** (ограничения):

- 1) Нельзя сходить с места;
- 2) Мячи передаются только в порядке, обозначенном порядковыми номерами участников как и любая технологическая последовательность;
- 3) Мячи передаются по одному;
- 4) Продукция производится партиями, т.е. пока участник под №1 не передаст все мячи участнику под №2, тот не имеет права передавать их участнику под №3;
- 5) Участник игры обязательно должен коснуться каждого мяча – это условие «обработки продукции» данным участником;

б) Падение мяча приравнивается к производству бракованной продукции и всю партию приходится запускать «в производство» с самого начала.

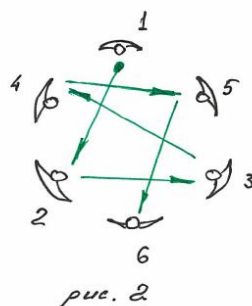
Дополнительные ограничения вводятся, для членов команды имеющих хорошую спортивную подготовку, например:

- ловить мячи только левой рукой, а передавать только правой рукой;
- стоять на 1 ноге;
- перед передачей мячей следующему участнику повернуться вокруг своей оси и прочее, чем разнообразней, тем веселее!

Объяснением подобных ограничений в производстве может служить ограничение по производительности отдельных станков или участков, длительное время обработки и др.

Чем красочнее ведущий сможет разъяснить правила (желательно с примерами из данного производства), тем лучше, т.к. на протяжении игры у участников будет сложнее отделаться от стереотипов собственного производства. А значит, сломав их в ходе игры можно будет сломать их и позже, в ходе вашей практики на производственной площадке.

Перед началом 1 раунда ведущий расставляет участников по окружности таким образом, чтобы участники с последовательными номерами не стояли рядом (рис.2). Диаметр окружности не должен позволять участникам передавать мячи из рук в руки. Т.е. в 1 этапе обязателен элемент броска (левой рукой из под ноги, а как же ещё брак произвести? :))



Мячи отдаются участнику №1, подаются команды «На старт!... Внимание!... Марш!», одновременно запускается секундомер и движение мячей.

Если участников гораздо больше, чем могут вместить в себя команды, выделите «Начальника производства», который своими окриками будет подгонять членов команды.

Раунд заканчивается, когда все мячи окажутся у последнего в производственной цепочке участника.

Остановите время, занесите его на флипчарт или лист бумаги, также занесите количество произведённой бракованной продукции – это ваша отправная точка.

Дайте участникам 2-3 минуты на обсуждение конкурса, выражение своих эмоций.

Объявите, что то, что они делали в 1 раунде, это была пробная партия новых изделий для участия в тендере на большой контракт и команда его выиграла!

Если команд более одной, можно сказать, что спрос на рынке превысил ожидание заказчика и он готов брать всё, что произведут все команды, при условии, что они готовы сокращать свои затраты и время и цикл производства.

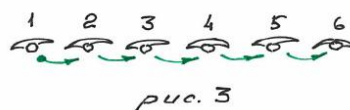
Дайте командам 5 минут на обсуждение, как можно улучшить процесс.

Т.к. за «пробную партию» мячей командой был получен аванс, то она докупила мощности и может снять ограничение на использование только 1 руки.

Проведите 2-й раунд по тем же правилам, что и 1-й, сняв только дополнительные ограничения. За счёт приобретённых навыков и использования всех рук и ног участников показатели второго раунда должны улучшиться.

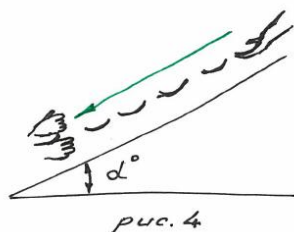
Если Вы встраиваете данную игру в своё обучение ЛИН, то самое время рассказать о производстве партиями и очередями и о том, какое преимущество может дать производство единичных изделий, какое влияние оказывает при этом компоновка самой линии и что такое производственные ячейки «Чаку-чаку». Постройте 3-й раунд на этой информации, дав командам 5 минут на предварительное обсуждение возможных улучшений. Снимите ограничение на производство партией, теперь участник может передавать мяч следующему, как только получил его. Ужесточите время производства всего комплекта, задав его в 2 раза меньшим, чем показали участники «лучшей команды» во 2-м раунде. С данного момента бракуется не вся партия, а лишь тот мяч, который упал. И только его необходимо запускать в производство заново.

В итоге обсуждения может получиться цепочка, представленная на рисунке 3.



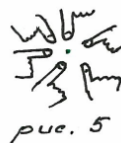
Если участники команды не пришли к такому решению – ничего страшного, это произойдёт в 4-м или 5-м раундах. Самое главное не ограничивайте творческий процесс и от раунда к раунду ужесточайте требования «клиента» в 2 раза сокращая время от показанного в предыдущем раунде и подсчитывая количество «брака» (упавших мячей).

Обычно, к 5-7 раунду участники выстраиваются в каскадную цепочку, поставив по одной ладони таким образом, что мячи просто скатываются по ним. Это позволяет сократить производственный цикл до 10-20 секунд.



Как только команда участников достигла такого показателя, дайте им «невыполнимое» задание – произвести партию продукции менее чем за 1 секунду.

Для этого они должны догадаться, что вся ценность приносимая каждым из участников в «производственный процесс» это касание мяча. Соответственно для добавления своей части ценности достаточно его только коснуться. Таким образом участники должны выстроиться в круг и сложить по руки в подобие воронки или протянуть по 1 пальцу (рис.5).



Участник под №1, запускающий производственный процесс должен встать чуть выше (можно использовать стул), а участник под последним номером – ловит мячи ниже получившейся конструкции.

Но этого не достаточно для гарантии качества произведённой продукции, т.е. сложно соблюсти условие касания каждым участником каждого мяча. Поэтому участники также

должны догадаться выставить мячи в определённой последовательности – увеличения диаметра от самого маленького до самого большого.

Как только это произошло и команда успешно справилась с заданием – поздравьте её! Можно от имени покупателя преподнести подарок – комплект мячей для проведения данной игры (т.к. участники наверняка будут проводить её у себя на предприятии, привлекая всё большее количество людей на сторону ЛИН).

А вы можете переходить в аудиторию и рассказывать – что такое «Хейдзунка» и чем так важна правильно выстроенная производственная последовательность.

При распространении данного материала, просьба ссылаться на автора:

Смолянинов Александр Валерьевич